



## **Media Pembelajaran Teknologi Permainan Dinding Kata dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

**Husaini\*, Uci Dwi Cahya, Weni Astari**

Universitas Sains Cut Nyak Dhien, Indonesia

\*Corresponding Author. E-mail: [husaini17101969@gmail.com](mailto:husaini17101969@gmail.com)

Received: 22 August 2025

Revised: 9 September 2025

Accepted: 2 October 2025

### **Abstrak**

Penggunaan media pembelajaran yang konvensional dan tidak variatif menyebabkan siswa kurang bersemangat dan akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda alam. Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 41 siswa di SD Negeri Bukit Tiga tahun ajaran 2023/2024, yaitu 21 siswa VA pada kelas eksperimen dan 20 siswa VB pada kelas kontrol. Data dikumpulkan menggunakan soal tes objektif untuk mengukur hasil belajar pada materi perubahan wujud benda alam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan *Wordwall* dengan hasil belajar siswa berdasarkan nilai rata-rata posttest untuk kelas eksperimen sebesar 85,71 dan kelas kontrol sebesar 73,75. Hasil uji hipotesis menggunakan uji Mann-Whitney menunjukkan hasil Sig (2-tailed) sebesar 0,003. Nilai Sig (2-tailed) ini  $< \alpha$  (0,05). Artinya, terdapat perbedaan skor posttest yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur. Penelitian ini telah memberikan kontribusi terhadap pembelajaran IPA di SD Negeri Bukit Tiga dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran lainnya untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa.

Kata Kunci: ipa, media pembelajaran, permainan, siswa, word wall

### ***Word Wall Game Learning Media Technology in Science Lessons to Improve Student Learning Outcomes***

#### **Abstract**

*Learning can be seen from the atmosphere of the class and the interaction between the teacher and students. The use of conventional and unvaried learning media causes students to be unenthusiastic and will affect student learning outcomes. This research aims to determine the influence of Wordwall learning media on student learning outcomes on the topic of changes in natural appearance. This research method is a quantitative method. Sampling used a purposive sampling technique with a total sample of 41 students at SD Negeri Bukit Tiga for the 2023/2024 academic year, namely 21 VA students in the experimental class and 20 VB students in the control class. Data was collected using objective test questions to measure learning outcomes on changes in natural appearance. The research results showed that there was an increase in student learning outcomes after learning using Wordwall with student learning outcomes based on the average posttest score for the experimental class of 85.71 and the control class of 73.75. As for the results of hypothesis testing using the Mann-Whitney test, there is a Sig (2-tailed) result of 0.003. This Sig (2-tailed) value is  $< \alpha$  (0.05). This means that there is a significant difference in posttest scores between the experimental class and the control class. It can be concluded that there is an influence of the Wordwall learning media on student learning outcomes in the periodic system of elements material. This research has contributed to science learning at Bukit Tiga State Elementary School and can be used as another learning medium to improve students' learning abilities*



*Keywords: games, learning media, sains, students, world wall*

How to cite: Husaini., Cahya, U.D. & Astari, W. (2025). Media Pembelajaran Teknologi Permainan Dinding Kata dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Nusantara Education*, 5(1), 155-163. DOI: <https://doi.org/10.57176/jn.v5i1.188>

## Pendahuluan

Perkembangan dunia abad ke-21 ditandai dengan kemajuan dibidang teknologi dan informasi digital dan tuntutan zaman. Abad ke-21, sumber daya manusia mulai digantikan dengan teknologi sehingga keterampilan yang dimiliki manusia sekarang sudah tidak bisa lagi mengikuti standar zaman dahulu. Pada era globalisasi saat ini, semua dapat menjadi lebih mudah dan praktis. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya penerapan teknologi canggih berupa aplikasi yang menyediakan kebutuhan untuk mempermudah kelangsungan hidup manusia. Terdapat tujuh jenis keterampilan hidup yang dibutuhkan di abad ke-21 yaitu.: kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kolaborasi dan kepemimpinan, ketangkasan dan kemampuan beradaptasi, inisiatif dan berjiwa entrepreneur, mampu berkomunikasi efektif baik secara oral maupun tertulis, mampu mengakses dan menganalisis informasi, dan memiliki rasa ingin tahu dan imajinasi.

Di abad ke-21 ini, pendidikan menjadi semakin penting untuk menjamin peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (*life skills*). Tiga konsep pendidikan abad ke-21 telah diadaptasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia untuk mengembangkan kurikulum baru untuk Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Ketiga konsep tersebut adalah *21st Century Skills*, *scientific approach* dan *authentic assesment*. Selanjutnya, tiga konsep tersebut diadaptasi untuk mengembangkan pendidikan menuju Indonesia Kreatif tahun 2045. Adaptasi dilakukan untuk mencapai kesesuaian konsep dengan kapasitas peserta didik dan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikannya. Keterampilan abad ke-21 adalah *life and career skills*, *learning and innovation skills*, dan *Information media and technology skills*. Ketiga keterampilan tersebut

dirangkum dalam sebuah skema yang disebut dengan Pelangi keterampilan pengetahuan abad 21/*21st century knowledge-skills rainbow* (Pratiwi et al., 2019).

Pendidikan memiliki peran penting dalam pengembangan dan pembentukan karakter bangsa. Melalui pendidikan seorang individu dapat meningkatkan kualitas diri, kemampuan, minat, dan potensi bakat yang dimilikinya. Dalam pendidikan, pelaksanaannya tidak dapat dipisahkan dari kegiatan. Pendidikan merupakan proses humanisme yang dikenal dengan istilah memanusiakan manusia (Pristiwanti et all., 2022). Faktor pendukung bagi kemajuan negara yaitu pendidikan, menjadi negara yang maju merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh setiap negara. Begitu pentingnya pendidikan, sehingga suatu bangsa dapat diukur apakah bangsa itu maju atau mundur oleh pendidikan, sebab pendidikan merupakan proses mencetak generasi penerus bangsa. Apabila output dari proses pendidikan ini gagal maka sulit dibayangkan bagaimana dapat mencapai kemajuan (Latif et al., 2021)

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yang dilakukan secara terencana dan sadar serta dilaksanakan di dalam kelas dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa. Perpaduan kedua unsur, yaitu guru dan siswa, menciptakan suatu interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahasa sebagai media pembelajaran. Pendidikan yang berorientasi pada pembebasan siswa secara mandiri dan produktif, menjadikan siswa tidak terasing (teralienasi), sehingga menciptakan generasi yang produktif. Pendidikan pada dasarnya dilaksanakan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dengan tujuan mencerdaskan siswa dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. (Cahya, 2023). Lingkungan belajar merupakan salahsatu unsur utama dalam keberhasilan pembelajaran, karena mendukung aktivitas belajar mengajar, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman, serta membantu

mencapai tujuan pembelajaran. (Anggraeni et al., 2024)

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi setiap orang, oleh karena itu pemerintah wajib menjamin seluruh warga negaranya untuk mendapatkan pendidikan yang layak. Tantangan dalam melaksanakan ketentuan dan peraturan sektor pendidikan sangat besar. Dengan kemajuan teknologi, penguasaan teknologi dalam pendidikan juga diperlukan. Pendidikan digunakan sebagai kunci untuk meningkatkan kualitas bangsa, kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh generasi muda yang akan menjadi penerus bangsa. (Habsy et al., 2024) Guru sebagai pendidik dan tenaga kependidikan memiliki tanggung jawab besar dalam upaya peningkatan mutu pendidikan yang ditunjukkan oleh hasil belajar yang diperoleh siswa. Pelaksanaan tugas tersebut harus direncanakan dan dilaksanakan oleh guru dengan sebaik-baiknya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan didukung oleh komponen lain seperti penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat berupa audio atau visual untuk menyampaikan pesan dan mendorong minat siswa dalam suatu proses pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD. Materi IPA diajarkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang prinsip-prinsip dasar ilmiah dan fenomena alam di sekitar mereka. Prinsip-prinsip belajar mengajar adalah pedoman atau panduan yang digunakan oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif. Beberapa prinsip belajar mengajar yang penting ialah aktivasi partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, termasuk berdiskusi dan berinteraksi dengan materi. (Rajwa et al., 2023)

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan bukanlah hal yang luar biasa lagi, Revolusi Industri 4.0 ini mencakup beberapa aspek perubahan dan salah satunya yaitu pada pendidikan. Penggunaan media pembelajaran saat ini adalah hal yang sangat diwajibkan terutama oleh kalangan Pendidik. Sudah banyak media pembelajaran berbasis web dan aplikasi yang dikembangkan oleh para ahli teknologi khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan untuk aktivitas pembelajaran di lingkungan Pendidikan. Media pembelajaran wordwall membuat siswa lebih aktif dikelas

sehingga aplikasi game *Wordwall*, dapat kita unduh ke komputer atau ponsel cerdas guru dan siswa Ini adalah aplikasi yang sangat menarik yang dapat digunakan sebagai sumber belajar, alat evaluasi, dan sumber belajar yang menarik bagi siswa. Bagi calon pendidik, kemampuan meniru karya guru lain dapat dijadikan acuan bagi calon guru untuk berinovasi di bidangnya masing-masing. *Wordwall* dapat disebut sebagai aplikasi web yang dapat digunakan untuk memuat game berdasarkan kuis menyenangkan, atau game yang dapat digunakan untuk merancang dan meninjau peringkat pembelajaran. (Sentani et al., 2022)

Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Uci Dwi Cahya tahun 2023 tentang Inovasi Pedagogi: Pengembangan Kelas Digital Hingga Meningkatkan Kemahiran Bahasa asing Siswa. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis digital dinyatakan efektif terhadap prestasi belajar siswa, karena dengan adanya media pembelajaran siswa dapat mempelajari materi secara lebih intensif dan mandiri. Penggunaan media Permainan *Wordwall* berbasis permainan juga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran lainnya, pembelajaran ini juga dapat membantu siswa memahami konsep konsep pelajaran dengan lebih baik. Media ini dapat membantu siswa mengorganisasikan dan menghubungkan informasi secara visual, sehingga memudahkan dalam memahami dan mengingat informasi yang diajarkan. Namun, perlu diingat bahwa pengaruh penggunaan media permainan wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti konteks pembelajaran, karakteristik siswa, dan penerapan yang tepat oleh guru. Selain itu, media permainan wordwall dapat membantu siswa memahami konsep pelajaran dengan lebih baik. Melalui visualisasi dan interaksi dengan kata atau konsep yang ditampilkan pada wordwall, siswa dapat memperkuat pemahaman dan mengingat informasi dengan lebih baik. Namun, penelitian yang dilakukan oleh penggunaan media permainan *wordwall* dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi pelajaran tertentu, seperti sistem pendengaran. Namun, hasil penelitian dapat bervariasi tergantung pada konteks dan variabel lain yang ada.

Siswa yang kurang memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran dan siswa yang

mengobrol saat guru sedang menjelaskan pelajaran di depan, kurangnya interaksi antara guru dan siswa juga membuat anak-anak tidak tertarik pada pelajaran. Terlebih lagi, materi tentang ciri-ciri biologi di Indonesia sangat banyak sehingga siswa kurang paham jika hanya menggunakan metode konvensional.

Oleh karena itu, perlu adanya suatu media yang dapat membangkitkan motivasi siswa agar tetap fokus belajar dan tetap terjaga, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis e-learning. E-learning merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang tepat guna memperlancar suatu proses pembelajaran. Salah satu jenis e-learning adalah wordwall. Dengan ini, peneliti menggunakan media aplikasi wordwall yang sangat mudah digunakan untuk mengetahui capaian belajar siswa. Dalam kegiatannya menggunakan media aplikasi wordwall, dapat diakses oleh siswa secara individu maupun melalui bimbingan guru. Berdasarkan analisis permasalahan di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Wordwall dalam Pembelajaran IPA terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa". Hanya saja dalam menggunakan media pembelajaran, guru harus mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan guru juga harus menyesuaikan dengan karakter siswanya dalam memilih media pembelajaran (Wulandari et al., 2023) Media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa untuk mempelajari hal-hal baru dalam materi pembelajaran yang telah diberikan guru dengan cara yang mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik minat siswa menjadi faktor motivasi bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat terutama pada saat proses pembelajaran, guru dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif dengan menggunakan media pembelajaran karena guru dapat merancang media, memilih bahasa, bagian yang diinginkan dan menggunakannya nanti saat proses pembelajaran (Jauza, 2025) Penggunaan media pembelajaran berfungsi untuk menunjang proses belajar mengajar yang dianggap penting serta untuk meningkatkan fleksibilitas dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, antara lain: dapat memperjelas tampilan penyajian pesan sehingga mudah

dipahami dan tidak terlalu verbal (berupa kata-kata tertulis atau lisan saja), dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indera, seperti objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan kenyataan, gambar, film bingkai, atau model, dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi sehingga dapat membangkitkan keinginan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan dunia nyata, dan dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran secara tepat sehingga guru dapat mengatasi kesulitan akibat perbedaan sifat dan lingkungan.

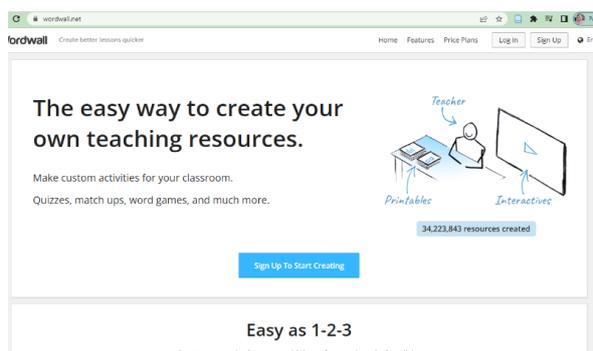
Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah perkembangan teknologi. Sehingga menyebabkan munculnya berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dikelompokkan berdasarkan kesamaan karakteristik media tersebut. Menurut (Aghni, 2018) Beberapa media pembelajaran dikelompokkan menjadi beberapa jenis, antara lain sebagai berikut:

Media visual merupakan jenis media yang menitikberatkan pada penggunaan indera penglihatan. Penggunaan media ini difokuskan pada penyampaian pesan secara verbal dan non-verbal. (Hulu et al., 2022) Media visual merupakan jenis media yang paling dominan penggunaannya dalam proses pembelajaran di kelas. Baik media visual yang sangat sederhana hingga media visual yang kompleks seperti papan tulis, media presentasi, buku teks, dan alat peraga.

Multimedia merupakan jenis media yang paling lengkap dari semua jenis media yang ada. Karakteristik utama multimedia adalah adanya interaksi dan kesempatan bagi pengguna untuk mengarahkan media menggunakan alat kontrol yang tersedia pada media tersebut. (Widiasanti et al., 2023) Dalam mata pelajaran kimia, multimedia banyak digunakan dalam bentuk aplikasi permainan berbasis komputer atau Android. Aplikasi permainan ini sering digunakan untuk membantu memberikan pemahaman terhadap materi yang ada, baik saat pembelajaran maupun di luar jam pelajaran. Sehingga akan mampu menarik minat siswa untuk mengakses materi tersebut tidak hanya di dalam kelas tetapi juga di luar kelas. Bentuk multimedia lain yang digunakan adalah penggunaan Kahoot! Quizizz, Hoop, EdApp, Wordwall dan media pembelajaran lainnya.

Wordwall merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran daring. (Nissa & Renoningtyas, 2021) Wordwall dapat mempengaruhi motivasi, partisipasi, dan pemahaman mahasiswa terhadap materi pelajaran. (Anggrainy, 2024) Metode simulasi menampilkan simbol atau peralatan yang menggantikan proses, peristiwa, atau objek nyata. Dinding Kata merupakan aplikasi menarik pada peramban. Aplikasi dengan tujuan khusus sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Di dalam dinding kata terdapat contoh-contoh karya guru untuk memberikan gambaran kepada pengguna tentang jenis-jenis kreativitas. Dinding Kata merupakan aplikasi web yang kami gunakan untuk membuat permainan berbasis teka-teki yang menyenangkan bagi siswa. Dinding Kata merupakan media pembelajaran berupa permainan dan media interaktif berupa aplikasi berbasis web yang sangat menarik dan menyenangkan bagi siswa.

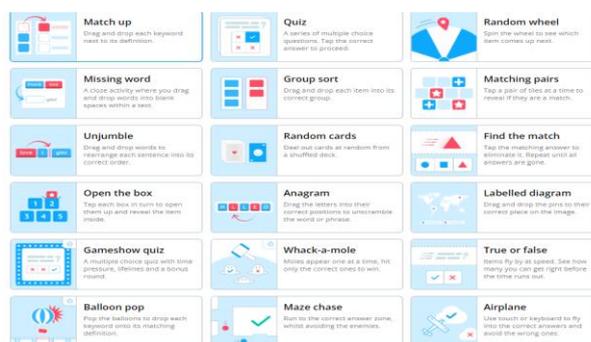
Dinding Kata merupakan media pembelajaran berbasis web berupa permainan sederhana di mana siswa diajak untuk mengikuti perintah yang ada dan memilih jawaban yang benar dengan mengklik objek yang ditentukan. Aplikasi ini terbilang mudah digunakan dan dapat digunakan dengan mudah oleh siswa maupun pendidik (Minarta & Pamungkas, 2022). Berikut Gambar 1. Tampilan awal Platform Dinding Kata.



Gambar 1. Tampilan Awal Platform Wordwall

Gambar di atas merupakan tampilan awal Platform Wordwall yang menunjukkan beberapa bagian seperti beranda, Fitur, Masuk, Daftar, dan pilihan bahasa yang dapat digunakan untuk platform tersebut. Aplikasi web ini menawarkan berbagai jenis fitur di dalamnya antara lain kuis, kartu acak, teka-teki

silang, dan sebagainya (Sinaga & Soesanto, 2022). Fitur-fitur tersebut dapat dilihat pada Gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Fitur Wordwall

Media pembelajaran memiliki kelemahan dan kelebihan. Kelemahan aplikasi Wordwall adalah banyaknya model aplikasi Wordwall yang dapat membingungkan pengguna aplikasi ini dan untuk menghindari kebingungan, pembuatnya harus kreatif dan berperan aktif dalam menginterpretasikan makna dari permainan itu sendiri dan dari segi teknis, aplikasi ini perlu diakses secara daring sehingga memerlukan koneksi internet.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan metode yang bertujuan untuk menggambarkan secara lengkap dan mendalam realitas sosial dan berbagai fenomena yang terjadi dalam masyarakat yang menjadi subjek penelitian sehingga tergambar secara rinci karakteristik, sifat, watak, dan model fenomena yang diteliti. (Suprihartini et al., 2023)

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (Quasi Experimental). Eksperimen semu merupakan suatu bentuk desain yang melibatkan dua kelas di mana satu kelas merupakan kelas eksperimen dan kelas lainnya merupakan kelas kontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent control group design, kedua kelas diberikan soal pretes kemudian diberikan perlakuan dan terakhir diberikan postes. Kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan perlakuan yang berbeda kemudian hasilnya dibandingkan.

Sampel dalam penelitian ini mencakup 2 kelas dari total populasi kelas V tahun ajaran 2023/2024, yaitu kelas VA dengan 21 siswa

sebagai kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan Wordwall dan kelas VB dengan 20 siswa sebagai kelas kontrol yang diberikan perlakuan berbeda tanpa menggunakan media Wordwall. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling, dimana, Jenis sampel yang digunakan adalah judgement sampling. Sampel dipilih berdasarkan penilaian peneliti bahwa ia merupakan pihak terbaik untuk dijadikan sampel dalam penelitian. Dalam hal ini, pengambilan sampel didasarkan pada pertimbangan dari guru dan kepala sekolah. Penentuan sampel 2 kelas ini ditentukan dari kesamaan materi pelajaran yang diambil, kemudian kemampuan awal yang sama dilihat dari nilai ulangan harian pada materi sebelumnya.

### Hasil dan Pembahasan

SD Negeri Bukit Tiga, Kecamatan Birem Bayeun, Aceh Timur merupakan sebuah instansi pendidikan dasar. SD Negeri Bukit Tiga, Kecamatan Birem Bayeun, Aceh Timur tidak hanya berfokus pada pembelajaran akademik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter dan moral yang kuat pada siswa. Dalam setiap kegiatan pembelajaran, siswa diajarkan untuk mempraktikkan akhlak mulia, menghormati sesama, serta menjaga nilai-nilai keislaman. Hal ini dilakukan melalui integrasi nilai-nilai agama dalam mata pelajaran umum maupun khusus. SD Negeri Bukit Tiga, Kecamatan Birem Bayeun, Aceh Timur juga terlibat dalam berbagai kegiatan ekstrakurikuler di antaranya yaitu pramuka dan kesenian. Hasil wawancara dengan siswa SD Negeri Bukit Tiga, Kecamatan Birem Bayeun, Aceh Timur menunjukkan bahwa mereka dapat memilih ekstrakurikuler berdasarkan minat.

Data yang diperoleh dari hasil pemberian angket kepada siswamenunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler memiliki hubungan signifikan dengan hasil belajar mereka. Observasi mencatat bahwa siswa yang aktif dalam kegiatan seperti pramuka maupun seni, umumnya menunjukkan keterampilan manajemen waktu yang lebih baik dan tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi. Mereka mampu menyelesaikan tugas-tugas akademik tepat waktu, meskipun memiliki jadwal

ekstrakurikuler yang padat. Wawancara dengan guru dan siswa juga mengungkapkan bahwa keterlibatan dalam ekstrakurikuler membantu siswa mengembangkan disiplin dan tanggung jawab, yang berkontribusi pada peningkatan performa mereka di kelas. Namun, terdapat pula beberapa siswa yang menghadapi kesulitan menyeimbangkan waktu antara kegiatan akademik dan ekstrakurikuler, yang mengakibatkan penurunan hasil belajar. Temuan ini menegaskan pentingnya pengelolaan waktu dan dukungan dari sekolah serta orang tua dalam membantu siswa meraih keseimbangan optimal antara aktivitas akademik dan non-akademik untuk mendukung keberhasilan mereka secara menyeluruh.

Dalam temuan penelitian ini, peneliti mempresentasikan dan mendiskusikan hasil penelitian yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan wordwall games sebagai media pembelajaran IPA siswa melalui studi eksperimen dengan siswa di SDN Bukit Tiga. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas Va dengan jumlah siswa 21 orang. Berikut ini adalah tabel data Pretest dari hasil uji deskriptif menggunakan aplikasi SPSS 20.

Tabel 1. Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Value Criteria	Experimental Class	Control Class
N	21	20
Number of values	1.435	1.475
Average	68,33	73,75
Lowest value	35	35
The highest score	90	95
Standard deviation	16,304	16,293

Berdasarkan tabel data pretes yang diperoleh dari hasil uji deskripsi menggunakan aplikasi SPSS 20, dapat diketahui bahwa nilai total yang diperoleh sebesar 1.435 dengan nilai terendah 35, dan nilai tertinggi 90 serta nilai rata-ratanya sebesar 68,33 sedangkan simpangan bakunya sebesar 16,304. Pada kelas kontrol, nilai total yang diperoleh sebesar 1.475 dengan nilai terendah 35 dan nilai tertinggi 95 dengan nilai rata-ratanya sebesar 73,75 dengan simpangan bakunya sebesar 16,293. Dari data tersebut, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pretes kelas eksperimen sebesar 68,33 sedangkan kelas kontrol sebesar 73,75 yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan dengan

kelas kontrol. Selisih nilai rata-rata pretes kedua kelas tersebut sebesar 5,42. Sementara itu, simpangan baku pretes kelas eksperimen adalah 16,304, yang lebih besar daripada simpangan baku pretes kelas kontrol sebesar 16,293, yang berarti simpangan baku kelas eksperimen akan lebih jauh dari rata-rata, sedangkan simpangan baku kelas kontrol akan lebih dekat dengan rata-rata. Simpangan baku adalah seberapa jauh atau seberapa dekat nilai data dengan rata-rata. Semakin kecil simpangan baku, semakin dekat dengan rata-rata. Semakin tinggi simpangan baku, semakin jauh dari rentang data variabel. Data pretes dari hasil uji deskriptif menggunakan aplikasi SPSS 20.

Tabel 2. Hasil Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Value Criteria	Experimental Class	Control Class
N	21	20
Number of values	1.800	1.475
Average	85,71	73,75
Lowest value	65	40
The highest score	100	90
Standard deviation	8,106	14,498

Berdasarkan tabel data pretes yang diperoleh dari hasil uji deskripsi menggunakan aplikasi SPSS 20, dapat diketahui bahwa nilai total yang diperoleh adalah 1.800 dengan nilai terendah 65 (enam puluh lima), dan nilai tertinggi 100 (seratus) serta nilai rata-ratanya 85,71 sedangkan simpangan bakunya 8,106. Pada kelas kontrol, nilai total yang diperoleh adalah 1.475 dengan nilai terendah 40 (empat puluh) dan nilai tertinggi 90 (sembilan puluh) dengan nilai rata-ratanya 73,75 dengan simpangan bakunya 14,498.

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pretes kelas eksperimen adalah 85,71 sedangkan kelas kontrol adalah 73,75 yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Selisih nilai rata-rata pretes kedua kelas tersebut adalah 11,96. Sedangkan simpangan baku pretes kelas eksperimen sebesar 8,106 yang lebih kecil dibandingkan simpangan baku pretes kelas kontrol sebesar 14,498, artinya simpangan baku kelas eksperimen akan semakin mendekati rata-rata, sedangkan simpangan baku kelas kontrol akan semakin

menjauh dari rata-rata. Berikut ini adalah data Hasil Perbandingan Persentase Nilai Pretes dan Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol menggunakan Software Excel.

Tabel 3. Hasil Persentase Nilai Pretes dan Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Value Criteria	Experimental Class	Control Class
Pretest	68%	74%
Posttest	86%	74%
Result	17 %	0%

Berdasarkan tabel 3. bahwa presentase nilai pretest kelas eksperimen sebesar 68% dan presentase nilai Posttest Kelas Eksperimen sebesar 86%. Sehingga presentase hasil kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 17%, artinya media word wall games dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pada kelas kontrol presentase nilai pretest sebesar 74% dan presentase nilai posttest sebesar 74% sehingga presentase hasil kelas kontrol tidak mengalami peningkatan 0%. Hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda alam menggunakan tes objektif berbentuk pilihan ganda, yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran. Tes pilihan ganda diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan Wordwall sebagai media penilaian formatif. Data diperoleh dari hasil pretest, materi, kuis (*Wordwall games*), dan posttest kelas eksperimen serta hasil pretest, materi, kuis, dan posttest kelas kontrol. Pembahasan hasil belajar siswa yang diamati, yaitu aspek pengetahuan atau kognitif. Pelaksanaan proses pembelajaran dilakukan sebanyak 4 (empat) kali pada kelas eksperimen dan 3 (tiga) kali pada kelas kontrol.

Pada pertemuan pertama kegiatan belajar mengajar dibuka dengan melakukan pretest sebelum memulai proses belajar mengajar pada kedua kelas yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Dan melakukan posttest pada pertemuan keempat setelah proses belajar mengajar pada kedua kelas dilaksanakan, hal ini bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan pretest dengan menggunakan lembar kerja siswa (LKS) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat

pengetahuan siswa terkait materi tentang perubahan fenomena alam.

Pertemuan kedua pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan pembahasan dan penjelasan tentang perubahan wujud alam, bencana alam yang mempengaruhi perubahan lingkungan, sampah yang mempengaruhi perubahan lingkungan dan kegiatan manusia yang menyebabkan kerusakan lingkungan. Pada kelas eksperimen materi dijelaskan dengan cara menuliskan materi di papan tulis pada kelas Eksperimen dan kelas kontrol diberikan materi melalui metode konvensional yang ditulis di papan tulis dan pemberian kuis dengan benda-benda di sekitar tentang perubahan wujud alam. Pertemuan ketiga, penggunaan media pembelajaran Word wall games digunakan saat pemberian kuis yang harus diselesaikan secara individu dengan bergiliran maju untuk menyelesaikan kuis tersebut pada kelas eksperimen. Untuk kelas Kontrol, pada pertemuan ketiga diberikan lembar kerja siswa (LKS) untuk soal posttest.

Pertemuan Keempat Pertemuan terakhir menggunakan lembar kerja siswa (LKS) untuk menyelesaikan soal posttest pada kelas eksperimen. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kemampuan kognitif siswa terkait materi yang telah disampaikan sebelumnya. Pada dasarnya, penggunaan wordwalls tidak hanya untuk menunjang kegiatan pembelajaran, tetapi juga dapat digunakan sebagai alat asesmen kognitif yang dilakukan pada setiap proses pembelajaran.

### Simpulan

Berdasarkan hasil data penelitian kuantitatif di Sekolah Dasar Negeri Bukit Tiga, Kecamatan Birem Bayeun, Aceh Timur, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi Perubahan Wujud Alam. Hal ini berdasarkan hasil persentase nilai pretes kelas eksperimen sebesar 68% dan persentase nilai Postes Kelas Eksperimen sebesar 86%. Sehingga persentase kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 17%, artinya media permainan word wall dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pada kelas kontrol, persentase nilai pretes sebesar 74% dan persentase nilai postes sebesar 74%, sehingga persentase kelas kontrol tidak mengalami

peningkatan sebesar 0%. Hal ini berdasarkan hasil uji Man-Whitney Posttest, hasil Sig (2-tailed) sebesar  $0,003 < \alpha (0,05)$ , artinya terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan skor rata-rata Posttest kedua kelas, untuk kelas eksperimen adalah 85,71 dan untuk kelas kontrol adalah 73,75. Ini berarti bahwa kelas eksperimen yang belajar menggunakan media pembelajaran Word Wall memperoleh skor yang lebih tinggi daripada kelas kontrol yang belajar tanpa menggunakan media pembelajaran Word Wall (pembelajaran konvensional), sehingga penelitian ini membuktikan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

### Daftar Pustaka

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107.
- Anggraeni, I., Prasetyowati, D., & Ayu, A. A. S. C. (2024). Penerapan media Wordwall terhadap minat belajar pada pembelajaran IPAS siswa kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 34271–34275.
- Anggrainy, S. (2024). Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran interaktif pada mahasiswa UIN Raden Intan Lampung. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 1(2).
- Cahya, U. D. (2023). Implementation of English language using PGR metode. *Journal of Applied Language and Literacy Studies*, 2(2).
- Habsy, B. A., Ivonesa, A. A. S., Islami, I. F., & Yusel, M. S. (2024). Konsep guru sebagai profesi. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 2(6).
- Hulu, D. M., Pasaribu, K., Simamora, E., Waruwu, S. Y., Cici, & Bety, F. (2022). Pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 2580–2586.
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan media pembelajaran kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas

- pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23.
- Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., & Haryanto, A. D. (2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, 809–826.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa MAN 1 Lamongan. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 6(2).
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
- Pratiwi, S. N., Cari, C., & Aminah, N. S. (2019). Pembelajaran IPA abad 21 dengan literasi sains siswa. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika (JMPPF)*, 9(1), 34–42.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 7911–7915.
- Rajwa, J., Alviyani, N., Putri, F. E., Walliyana, & Kusumaningati. (2023). Pembelajaran materi IPA & edukasi pada siswa/i di SDIT An-Nuriyah Jakarta. *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMJ*, 1–7.
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1).
- Sari, A. P., & Setiawan, A. (2018). The development of internet-based economic learning media using Moodle approach. *International Journal of Active Learning*, 3(2).
- 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), 1–8.
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya membangun kedisiplinan melalui media pembelajaran Wordwall dalam pembelajaran daring pada siswa sekolah dasar. *Jurnal BASICEDU*, 6(2).
- Suprihartini, L., Rinaldi, H., Saputra, H. M., Sulaiman, Tandra, R., & Krisandi, S. D. (2023). Pelatihan penggunaan aplikasi dasar penelitian bagi mahasiswa sekota Pontianak. *Jurnal Publikasi Pengabdian pada Masyarakat Unit Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (UPPM) POLNEP*, 3(1), 2774–4736.
- Widiasanti, I., Ramadhan, N. A., Alfarizi, M., Fairus, A. N., Astrid, Oktafiani, W., & Thahur, D. (2023). Pemanfaatan sarana multimedia dan media internet sebagai alat pembelajaran yang efektif. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1365–1375.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Shofiah, T., Nurazizah, & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.