

## EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI EKOSISTEM YANG SEIMBANG DI SDN BATUPLAT 1

Maxsel Koro<sup>1</sup>, Martha Khristin Kota<sup>2</sup>, Anselmus Banu<sup>3</sup>, Eka Putra Novrianto Katu<sup>4</sup>

<sup>1,2,4</sup>Universitas Nusa Cendana; <sup>3</sup>STKIP Surya Kasih Kefamenanu

maxselkoro18@gmail.com

### Abstract

*This research aims to determine the effectiveness of the Wordwall website-based learning media on the learning outcomes of class V students in science and science subjects on balanced ecosystems at SDN Batuplat 1. This type of research is quantitative research using a quasi-experimental research design. The form of quasi-experimental design used is Nonequivalent control group design. This research was located at SDN Batuplat 1 Kupang City. The subjects of this research were 60 class V students and were divided into 2 study groups or 2 classes, namely the experimental class and the control class. Data collection in this research was carried out using observation techniques and comprehension tests (pretest - posttest). The results of research conducted by researchers show that there is an influence of Wordwall website-based learning media on learning outcomes. This is proven by the t-test (independent sample t test) and obtained a sig (2-tailed) value of  $0.00 < 0.05$ , which means  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Then this wordwall website-based learning media is also quite effective in improving student learning outcomes. This was proven by the N-Gain Score test and obtained an average N-Gain score for the experimental class of 65.32 or 65% which was included in the quite effective category with a minimum N-Gain score of 30% and a maximum of 100%. So it can be concluded that the use of wordwall website-based learning media is quite effective in improving the learning outcomes of class V students in science and science subjects with balanced ecosystem material at SDN Batuplat 1.*

**Keywords:** *Wordwall Website, Learning Results*

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis website Wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem yang seimbang di SDN Batuplat 1. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian quasi eksperimental design. Bentuk desain quasi eksperimen yang digunakan adalah Nonequivalent control group design. Penelitian ini berlokasi di SDN Batuplat 1 Kota Kupang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang

berjumlah 60 orang dan terbagi dalam 2 rombongan belajar atau 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan Teknik observasi dan tes pemahaman (pretest – posttest). Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa ada pengaruh dari media pembelajaran berbasis website wordwall terhadap hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan uji-t (independent sample t test) dan diperoleh harga sig (2- tailed) sebesar  $0,00 < 0,05$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kemudian media pembelajaran berbasis website wordwall ini juga cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan uji N-Gain Score dan diperoleh nilai rata-rata skor N-Gain kelas eksperimen sebesar 65,32 atau 65% yang termasuk dalam kategori cukup efektif dengan skor N-Gain minimal 30% dan maksimal 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis website wordwall cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata Pelajaran IPAS materi ekosistem yang seimbang di SDN Batuplat 1.

**Kata Kunci:** Website Wordwall, Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal terpenting dalam kehidupan manusia karena pendidikan menghasilkan sumber daya manusia, yaitu pengetahuan yang membimbing seseorang untuk dapat mengatasi masalah yang akan datang. Pendidikan modern harus berhubungan dengan pembelajaran abad modern, yang mengharapkan pemikir kreatif dan kritis, serta kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi. Saat ini, teknologi juga memengaruhi pendidikan secara signifikan. Akibatnya, pendidikan saat ini harus mampu menggunakan teknologi.

Laksana (2018) mengatakan bahwa kualitas pendidikan tercermin dari seberapa besar sumber daya manusia yang tersedia untuk memenuhi kebutuhannya. Oleh karena itu, sistem pendidikan yang kuat diperlukan untuk menghasilkan siswa yang berkualitas secara intelektual dan moral, yang mampu menghadapi tantangan dan evolusi zaman. Pemenuhan standar pendidikan nasional akan menunjukkan peningkatan kualitas pendidikan. Dalam peraturan pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 tentang standar nasional pendidikan pasal 3 ayat 3 disebutkan bahwa standar nasional pendidikan merupakan acuan pengembangan kurikulum dan penyelenggaraan pendidikan nasional.

Perkembangan kurikulum Lembaga Pendidikan saat ini adalah kurikulum Merdeka. Dimanah kurikulum ini melengkapi penanaman karakter siswa dengan profil pelajar Pancasila yang terdiri dari 6 dimensi yaitu, 1) Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, 2) Berkebhinekaan global, 3) Gotong royong, 4) mandiri, 5) berpikir kritis, 6) Kreativitas.

Sesuai dengan kurikulum Merdeka di sekolah dasar, salah satu disiplin ilmu yang dapat menjamin hasil belajar siswa sekolah dasar meningkat adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di mana memadukan ilmu alam dan ilmu sosial. Tujuannya untuk meningkatkan minat dan keingintahuan siswa untuk memahami alam dan hubungannya dengan kehidupan sosial masyarakat.

Rendahnya prestasi akademik siswa adalah salah satu masalah utama yang sering terjadi dalam pembelajaran di sekolah dasar. Meningkatkan kualitas pembelajaran berarti siswa menjadi pusat pembelajaran dan diminta untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal serupa juga ditemukan UPTD SD Negeri Batuplat 1 dimana hasil belajar siswa kelas V belum memenuhi syarat KKTP 70. Penyebabnya adalah kurangnya kolaborasi antara guru dan siswa. Siswa jarang mendapatkan kesempatan untuk mencari dan menemukan sendiri, sehingga pemahaman siswa dalam pembelajaran menurun dimana kemampuan berpikir kritis dan kinerja siswa menurun, 60% gagal dan siswa yang lulus hanya 40%.

Hasil belajar siswa kelas V yang rendah mengharuskan guru untuk menciptakan suasana belajar yang menarik untuk mempengaruhi siswa mencapai hasil belajar yang baik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian untuk menciptakan suasana belajar yang menarik maka harus menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan tepat. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempengaruhi siswa adalah media pembelajaran berbasis *website wordwall*. *Wordwall* merupakan *website* yang menarik dan dapat diakses kapan pun, oleh siapa pun, dan di browser mana pun dengan gratis. *Wordwall* dirancang untuk mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan (Imanulhaq & Pratowo, 2022). Lebih lanjut Mohammad Fikriansyah & Idzi' Layyinnati (2023) membuktikan media berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

*Wordwall* menjadi salah satu media belajar yang populer dalam pembelajaran di Indonesia, dan efektivitas dari media ini telah terbukti. Penelitian sebelumnya yang sejenis dan berkaitan dengan penelitian ini telah menunjukkan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *website wordwall* dalam pembelajaran yang memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian tersebut antara lain yang dilakukan oleh Arrosyad et al., (2023) membuktikan penggunaan media *Wordwall* efektif meningkatkan

hasil belajar siswa sekolah dasar. Kemudian, Usman et al., (2023) juga membuktikan efektivitas media *Wordwall* yang berbasis *game* terhadap hasil belajar siswa SDN 145 Barru.

## METODE

Penelitian ini dilakukan di UPTD SD Negeri Batuplat 1 yang beralamat di Jln. Untung Surapati, Batuplat Kecamatan Alak, Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur yang dilaksanakan pada tanggal 02 April 2024; dimana peneliti melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal pelaksanaan uji coba. Pelaksanaan uji coba kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tanggal 17 dan 18 April 2024. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif yang merupakan studi dari sistematis fenomena dengan mengumpulkn data yang dapat dianalisis menggunakan teknik statistik, matematika atau komputasistintik (Jannah, 2016). Metode *quasi eksperimental (kuasi eksperimen semu)* yang digunakan dalam penelitian ini. Eksperimen semu merupakan salah satu bentuk desain dua kelompok Dimana satu kelompok menjadi kelompok eksperimen dan kelompok lainnya menjadi kelompok kontrol (Rukminingsih, 2022). Desain penelitian menggunakan *non-equivalent control group design*, kedua kelompok diberikan *pretest* (tes awal), kemudian di berikan perlakuan dan terakhir dilakukan *posttest* (tes akhir). Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi perlakuan berbeda dan hasilnya dibandingkan (Rukminingsih, 2022). Berikut tahapan penelitiannya:

**Tabel 1.** Desain Penelitian

Kelompok	Tes Awal ( <i>Pretest</i> )	Variabel Terikat	Tes Akhir ( <i>Posttest</i> )
E	T1	X	T2
K	T1	-	T2

Keterangan:

- E : Kelompok Eksperimen
- K : Kelompok Kontrol
- X : Diberikan perlakuan khusus (menggunakan *website wordwall*)
- Y : Tidak diberikan perlakuan khusus (tidak menggunakan *website wordwall*)
- T1 : Tes awal sebelum pembelajaran
- T2 : Tes akhir setelah pembelajaran

Dalam penelitian ini, ada dua variabel yang digunakan yaitu variabel independen (media pembelajaran berbasis *website wordwall* (X)) dan variabel dependen (hasil belajar siswa (Y)). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPTD SD Negeri Batuplat 1 yang berjumlah 60 orang yang terbagi dalam 2 rombongan belajar yaitu kelas VA dan VB. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh dimana semua populasi dijadikan sebagai sampel (Amin et al., 2023). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan teknik tes. Analisis data yang digunakan adalah uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas sedangkan uji hipotesis menggunakan uji t-tes dan uji *n-gain score*.

## HASIL

Penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diterapkan media pembelajaran berbasis *website wordwall* dalam pembelajaran, sedangkan pada kelas kontrol pembelajarannya menggunakan metode konvensional. Setiap kelas mendapatkan perlakuan yang berbeda-beda dan diawasi selama proses pembelajaran serta pada saat sebelum dan sesudah pengujian. Kelas VA ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas VB ditetapkan sebagai kelas kontrol. Berikut data yang diperoleh dalam penelitian ini yang diinterpretasikan dalam uji prasyarat dan uji hipotesis.

### 1. Uji Prasyarat

Uji prasyarat merupakan uji yang dilakukan sebelum uji hipotesis (Noor et al., 2020). Dalam penelitian ini, uji prasyarat yang digunakan meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak (Rahayu et al., 2020). Berikut hasil uji normalitas data *pretest-posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 2.** Uji Normalitas

Statistik	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	<i>Posttest</i> Kelas Kontrol
N	30	30	30	30
A	0,05	0,05	0,05	0,05

Sig (2-tailed)	0,074	0,200	0.141	0,200
Kesimpulan	Normal	Normal	Normal	Normal

berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) pada data *pretest-posttest* kelas eksperimen dan kontrol  $>$  taraf signifikansi 0,05. Hal ini membuktikan bahwa semua data pada penelitian ini berdistribusi normal.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari populasi yang mempunyai karakteristik yang sama atau dapat diwakili oleh populasi yang berbeda (Nayanti et al., 2023). Berikut hasil uji homogenitas data *pretest-posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 3.** Uji Homogenitas

Statistik	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol
N	30	30
A	0,05	0,05
Sig ( <i>Based On Mean</i> )	0,685	0,172
Kesimpulan	Homogen	Homogen

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai sig (*based on Mean*) yang didapatkan  $>$  dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini membuktikan bahwa data *pretest-posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang homogen.

## 2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan salah satu cabang statistic inferensial yang menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistic dan menarik kesimpulan apakah suatu pernyataan diterima atau ditolak (Gangga et al., 2021). Dalam penelitian ini, uji hipotesis yang digunakan adalah uji t-tes dan uji *n-gain score*.

#### a. Uji-t

Uji-t adalah prosedur yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua variabel dalam satu kelompok atau menguji dua sampel terkait atau dua sampel berpasangan yang merupakan sampel dari subjek yang sama namun dengan

suatu perlakuan atau pengukuran yang berbeda, yaitu pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan (Palimbong et al., 2022). Berikut hasil uji-t *pretest-posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 4.** Uji-T

Statistik	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol
N	30	30
A	0,05	0,05
Sig (2-tailed)	0,209	0,000
Kesimpulan	Tidak terdapat pengaruh	Terdapat pengaruh

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) pada data *pretest* sebesar  $0,029 >$  taraf signifikansi  $0,05$ . Artinya tidak terdapat pengaruh. Sedangkan nilai sig (2-tailed) pada data *posttest* sebesar  $0,000 <$  taraf signifikansi  $0,05$ . Artinya terdapat pengaruh.

b. Uji *N-Gain Score*

Uji *n-gain score* merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan (Oktavia et al., 2019). Berikut hasil perhitungan uji *n-gain score* sebagai berikut:

**Tabel 5.** Uji *N-Gain Score*

Statistik	Kelas Eksperime	Kelas Kontrol
N	30	30
Rata-Rata	65,32	38,89
Maximum	100	72
Minimum	30	3
Kesimpulan	Cukup Efektif	Tidak Efektif

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil perhitungan uji *n-gain score* yang dilakukan dan dapat diketahui bahwa rata-rata skor *n-gain* kelas eksperimen adalah 65,32 dengan skor tertinggi 0,100 dan skor terendah 0,30. Sedangkan rata-rata skor *n-gain* kelas kontrol adalah 38,89 dengan skor tertinggi yaitu 0,72 dan skor terendah yaitu 0,03. Berdasarkan perolehan data tersebut dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata skor *n-gain* kelas eksperimen lebih tinggi

dibandingkan kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *website wordwall* berhasil.

## PEMBAHASAN

Pembelajaran tentang ekosistem yang seimbang dalam mata pelajaran IPAS meningkat jika menggunakan media pembelajaran berbasis *website wordwall*, karena media pembelajaran ini memiliki banyak fitur game yang dapat digunakan untuk mengajak siswa belajar sambil bermain. Dalam hal ini, siswa akan lebih aktif dan berani dalam proses pembelajaran. (Khairunnisa, 2023) mengatakan bahwa media pembelajaran *wordwall* merupakan media interaktif yang efektif yang digunakan dalam pembelajaran. Membantu siswa belajar berpikir kritis dan menjawab pertanyaan dengan lebih santai karena mereka tidak terbebani dengan tugas menulis dan tidak takut salah (Wildan et al., 2023). Oleh karena itu, pembelajaran tentang ekosistem yang seimbang dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website wordwall* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *website wordwall* pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem yang seimbang di kelas V UPTD SD Negeri Batuplat 1. Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website wordwall* peneliti melakukan observasi awal dimana peneliti mendapatkan bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi KKTP 70. Berangkat dari masalah yang ada peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *website wordwall* dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem yang seimbang, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen yaitu kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website wordwall* dan kelas kontrol yaitu kelas yang tidak diberi perlakuan dengan media tersebut. Untuk melihat hasil belajar dari kedua kelas ini maka langkah awal yang dilakukan adalah memberikan *pretest* atau tes awal kemudian diberikan perlakuan dan terakhir adalah *posttest* atau tes akhir. Adanya *posttest* atau tes akhir adalah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem yang seimbang dengan mengerjakan 20 butir soal dan hasil atau jawaban dari siswa tersebut didapatkan hasil belajar.

Pada pertemuan di kelas kontrol peneliti memberikan *pretest* atau tes awal untuk mengetahui kemampuan kognitif mereka terkait dengan materi yang akan dipelajari,

kemudian peneliti memberikan materi tentang ekosistem yang seimbang dengan metode pembelajaran ceramah kemudian diakhir peneliti memberikan *posttest* untuk melihat hasil belajar dari kelas kontrol.

Pada pertemuan pembelajaran dikelas eksperimen peneliti memberikan *pretest* atau tes awal untuk mengetahui kemampuan kognitif mereka terkait materi yang akan dipelajari, kemudian peneliti memberikan materi tentang ekosistem yang seimbang dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website wordwall*. Dalam pembelajaran tersebut, peneliti melihat semangat siswa saat menggunakan media *wordwall* bahkan mereka terlihat lebih aktif dibandingkan dengan kelas kontrol yang terlihat cenderung kurang aktif. Dalam pembelajaran menggunakan media *wordwall* ini siswa dapat belajar dan juga bermain game yang telah didesain oleh peneliti contohnya game mencari kata. Permainan mencari kata ini disesuaikan dengan materi yang dipelajari yakni ekosistem yang seimbang. Dalam permainan ini, siswa dapat menggunakan *handphone* maupun laptop. Semangat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran itu yang memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Sehingga, dapat dikatakan bahwa siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya jika diberikan perlakuan sesuai dengan media yang tepat.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website wordwall* ini berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan harga sig (2-tailed) sebesar  $0,00 < 0,05$ , artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan kata lain, ada perbedaan yang signifikan antara selisih skor *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dari data yang diperoleh nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 83,70 dan kelas kontrol sebesar 71,50. Untuk mengetahui hasil kesamaan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol terlebih dahulu dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dengan menggunakan SPSS. Pengujian normalitas menggunakan uji deskriptif statistik dengan bantuan SPSS dan nilai signifikansinya untuk kelas eksperimen yaitu 0,141 dan kelas kontrol yaitu 0,200, karena nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal. Hasil analisis uji homogenitas menggunakan uji deskriptif statistik yang menunjukkan bahwa perbedaan yang terjadi pada uji statistik parametrik benar-benar terjadi adanya perbedaan antara kelompok bukan sebagai akibat perbedaan dalam kelompok. Nilai signifikansi data *posttest* yaitu 0,172. Karena nilai signifikansi dari uji statistik  $> 0,05$  maka dapat dikatakan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Oleh karena itu

dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji-t (*Independent sample t-test*) dan mendapatkan nilai 4,914. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis *website wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Setelah itu, untuk mengetahui keefektifan dari media *wordwall* ini maka dilakukan uji *N-Gain Score* sebagai uji lanjut setelah uji hipotesis. Dari hasil uji *N-Gain Score* menggunakan SPSS diperoleh nilai rata-rata skor *N-Gain* kelas eksperimen adalah 65,32 yang termasuk dalam kategori cukup efektif dan kelas kontrol sebesar 38,89 yang termasuk dalam kategori tidak efektif. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *website wordwall* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem yang seimbang di UPTD SD Negeri Batuplat 1. Sedangkan penggunaan metode pembelajaran konvensional tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem yang seimbang di UPTD SD Negeri Batuplat 1. Hal ini diperkuat dan didukung oleh penelitian lain yang dilakukan oleh peneliti Febrianti et al., (2023) dan Sinaga & Soesanto, (2022) membuktikan bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan dan kedisiplinan belajar siswa Sekolah Dasar. Meningkatnya keaktifan siswa tersebut dapat membantu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran sehingga meningkatkan hasil yang diperoleh siswa; selain itu, media ini juga dapat meningkatkan kedisiplinan siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *website wordwall* mampu membuat siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran karena diberikan kuis menarik maupun *game* mencari kata sehingga menarik siswa dalam menumbuhkan minat dan semangat dalam mengerjakan soal-soal dan guru diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran berbasis *website wordwall* yang bervariasi sesuai dengan materi pokok yang diajarkan (Rahayu et al., 2022).

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif eksperimen “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Website Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ekosistem Yang Seimbang di SD Negeri Batuplat 1” dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *website wordwall* ini cukup efektif diterapkan pada pembelajaran khususnya mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Selain itu, *website wordwall* ini memberikan dorongan akan minat

siswa dalam menyelesaikan soal baik dalam bentuk kuis atau game mencari kata, yang akan membantu dalam peningkatan hasil belajar secara keseluruhan bagi siswa yang menggunakannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., Balqis, M., Muhammadiyah, U., & Belitung, B. (2023). Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1, 414–423. <https://journal.csspublishing/index.php/ijm>
- Febrianti, R. E., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Web Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv Upt Sdn Kedawung 03 Kabupaten Blitar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 167–177.
- Gangga, A., Artanti, I., & Muhammad, A. (2021). Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistik Dasar dengan Software R. *Jurnal Budimas*, 2(1), 327–334.
- Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41.
- Jannah, B. P. dan L. miftahul. (2016). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *PT Rajagrafindo Persada* (Vol. 3, Issue 2).
- Khairunnisa. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Peserta didik Kelas IV SDN. *Seminar Nasional LPPM UMMAT*, 2(April), 353–361.
- Mohammad Fikriansyah, & Idzi' Layyinnati. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 4(2), 1–34. <https://doi.org/10.37286/jmp.v4i2.248>
- Nayanti, P. W., Miatur, A., & Kurniasih, M. D. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantu Software Geogebra Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik SMP Negeri 3 Babelan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(7), 733–747. <https://doi.org/10.59141/japendi.v4i7.2082>
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, November, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Online, I., & Print, I. (2020). *COUNSELING MILENIAL (CM)*. 1(Cm), 87–102.
- Palimbong, S. M., Pompeng, O. D. Y., & Widia, W. (2022). Pengaruh penerapan surat pemberitahuan elektronik (e-spt) masa pajak pertambahan nilai (ppn) terhadap kepatuhan wajib pajak. *Akuntabel*, 19(2), 475–481. <https://doi.org/10.30872/jakt.v19i2.11169>

- R, M. D., Rahayu, S., & Wahyudi, I. (2020). Pengaruh Kecukupan Modal, Risiko Kredit, Profitabilitas, dan Ukuran Bank Terhadap Likuiditas (Studi Pada Perusahaan Perbankan yang Terdaftar di BEI Tahun 2013 - 2018). *Jurnal Akuntansi & Keuangan Unja*, 5(2), 90–100. <https://doi.org/10.22437/jaku.v5i2.10260>
- Rahayu, P., Pangertika, R. R., & Anjarini, T. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Talkingstick Berbantuan Media Wordwall pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Teacher Education*, 4(1), 33–39.
- Rukminingsih. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan : Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas*. July, 178.
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>
- Usman, Musfirah, & Asti, A. F. (2023). Efektifitas Media Wordwall Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru. *LP2M Universitas Makassar Seminar Nasional Hasil Penelitian*, 385–402.
- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623–1634. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>