

## Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keberagaman Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Pagar Air Aceh Besar

Tiara Afrilina<sup>1</sup>, Mislinawati<sup>2</sup>, Nurmasiyah<sup>3</sup>  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Syiah Kuala  
[tiara.afrlna04@gmail.com](mailto:tiara.afrlna04@gmail.com)

---

### Abstract

The process of learning activities in the science of science on the material the diversity of Indonesian culture still focuses on textbooks and memorization, making students feel bored and bored and having an impact on student learning outcomes which are below the minimum completion standard. The formulation of the problem in this study is "The influence of wordwall media on student learning outcomes on the material of Indonesian cultural diversity in grade IV of SDN 1 Pagar Air, Aceh Besar?". This study aims to determine the influence of wordwalls on student learning outcomes on the material of Indonesian cultural diversity in grade IV of SDN 1 Pagar Air, Aceh Besar. This study uses a quantitative approach to the type of research, namely Quasi Experimental Design with the type of Nonequivalent Control Group Design. Sampling using a total sampling technique, namely IVB students as an experimental class totaling 21 people and IVA as a control class totaling 23 people. The instrument used was a multiple-choice test of 10 questions. Data collection techniques using tests and data analysis techniques using SPSS Statistics 26 and hypothesis testing with paired sample T-Test. Based on the analysis of data from the results of hypothesis testing with paired sample T- Test statistics, a significance value (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$  was obtained. So the decision-making criteria are  $H_a$  accepted and  $H_0$  rejected. Thus it can be concluded that there is an influence of wordwall on student learning outcomes in the material on the diversity of Indonesian culture in grade IV of SDN 1 Pagar Air Aceh Besar.

---

### Abstrak

Proses kegiatan pembelajaran IPAS pada materi keberagaman kebudayaan Indonesia masih berfokus pada buku teks dan hafalan membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan serta berdampak pada hasil belajar peserta didik yang berada dibawah standar ketuntasan minimal.. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah " Pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi keberagaman kebudayaan Indonesia kelas IV SD Negeri 1 pagar air Aceh Besar?". Adapun enelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi keberagaman kebudayaan Indonesia kelas IV SD Negeri 1 pagar air Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis penelitian yaitu *Quasi Eksperimental Design* dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling total yaitu peserta didik IVB sebagai kelas eksperimen berjumlah 21 orang dan IVA sebagai kelas kontrol sejumlah 23 orang. Instrument yang digunakan berupa tes soal pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Teknik

---

### Article History

Submitted: 28 Agustus 2024  
Accepted: 2 September 2024  
Published: 3 September 2024

### Key Words

*Wordwall*, Indonesian Cultural Diversity, Learning Outcomes

---

### Sejarah Artikel

Submitted: 28 Agustus 2024  
Accepted: 2 September 2024  
Published: 3 September 2024

### Kata Kunci

*Wordwall*, Keberagaman Kebudayaan Indonesia, Hasil Belajar

---

pengumpulan data menggunakan tes dan teknik analisis data menggunakan SPSS *Statistic 26* serta pengujian hipotesis dengan uji *paired sample T-Test*. Berdasarkan analisa data hasil pengujian hipotesis dengan statistik uji *paired sample T-Test* diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Maka kriteria pengambilan keputusan yaitu  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi keberagaman kebudayaan Indonesia kelas IV SD Negeri 1 pagar air Aceh Besar.

---

## **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan sarana manusia untuk meningkatkan kepribadiannya. Menurut Prismawanti et al (2022) pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu. Pendidikan di Indonesia menurut Ki Hajar Dewantara terdiri atas tiga lingkungan yaitu informal (keluarga), formal (persekolahan), dan non formal (lingkungan masyarakat). Salah satu lembaga yang menyediakan pendidikan formal bagi masyarakat adalah Sekolah Dasar (SD).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan di jenjang sekolah dasar. IPAS adalah ilmu berisi mengenai kajian peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu atau masalah sosial. Nahdiah et al (2023) menjelaskan bahwa IPAS merupakan ilmu yang berkaitan dengan peristiwa alam dan sosial yang ditujukan agar siswa memperoleh wawasan, pikiran, dan konsep yang terorganisasi terkait alam dan sosial disekelilingnya. Menurut Ananda dalam Rifayanti (2021) menjelaskan bahwa Pembelajaran Sosial merupakan salah satu mata pelajaran pada jenjang Pendidikan dasar yang memfokuskan kajiannya pada hubungan antar manusia dan proses membantu pengembangan kemampuan dalam hubungan antar manusia.

Salah satu materi pada siswa kelas IV sekolah dasar adalah keberagaman kebudayaan Indonesia. Keberagaman budaya Indonesia adalah hasil interaksi dari berbagai individu dalam suatu daerah. Dari interaksi tersebut munculah sebuah budaya dalam bentuk tarian, rumah adat, pakaian adat, kuliner, alat musik dan lain sebagainya.

Berdasarkan observasi awal peneliti pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Pagar Air terdapat beberapa permasalahan yaitu: 1) Proses pembelajaran IPS yang masih monoton, yaitu pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang berpartisipasi aktif didalam pembelajaran, 2) Proses pembelajaran masih terfokus pada bacaan buku paket, 3) Guru belum menerapkan media pembelajaran berbasis digital, 4) Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS salah satunya pada materi keberagaman kebudayaan Indonesia.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, diperlukannya suatu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu, baik itu berupa alat, lingkungan, ataupun kegiatan yang direncanakan secara sengaja dapat disalurkan pesan pembelajaran yang berguna membentuk terjadinya proses pembelajaran pada siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

Media pembelajaran yaitu alat bantu pembelajaran untuk memikat fokus peserta didik, terlebih jika media tersebut berbasis aplikasi. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam

proses belajar menurut Kustandi dalam (Pertiwi, 2024). Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar yang inovatif dan lebih bervariasi adalah *Wordwall* (Putri, 2020).

Media *wordwall* adalah aplikasi interaktif yang digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi kreatif dan inovatif di zaman sekarang. *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak seperti kuis, menjodohkan, dan lain sebagainya (Aprinastuti, 2023). *Wordwall* adalah website yang menyediakan beragam game edukasi, game ini bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi yang menyenangkan bagi siswa (Nisa & Susanto, 2022). Media edukasi ini memiliki tampilan warna, gambar, dan suara yang digabungkan menjadi satu sehingga tampilannya menarik serta untuk mengakses media tersebut bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun dengan bantuan jaringan internet.

Manfaat menggunakan media pembelajaran *Wordwall* pada pelaksanaan pembelajaran antara lain : (1) membuat prinsip belajar sambil bermain, (2) memberikan ketertarikan siswa, (3) dapat digunakan dengan mudah oleh siswa, (4) menumbuhkan rasa senang belajar, (5) menumbuhkan daya ingat siswa, (6) membangkitkan kreativitas siswa dan, (7) memiliki kesesuaian dengan pembelajaran (Maghfiroh, 2018). *Wordwall* memiliki ciri khusus diantaranya mampu memberikan kesan yang menyenangkan bagi peserta didik karena pembelajaran didalamnya sangat menarik. Aplikasi *wordwall* direkomendasikan kepada pendidik sebagai media evaluasi penilaian kreatif, karena terdapat hal-hal yang menarik di *wordwall* seperti ; games dan lain-lain (Khosiyono,dkk, 2022).

*Wordwall* dalam pembelajaran bertujuan untuk agar siswa dapat menggunakan media sebagai bentuk implementasi dari perkembangan teknologi pendidikan dan untuk memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Maghfiroh (2018) *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan dari uraian-uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa materi keberagaman kebudayaan Indonesia kelas IV SD Negeri 1 Pagar Air Aceh Besar”.

## **Media Pembelajaran *Wordwall***

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan stimulus pada pikiran, perasaan dan minat, serta keterampilan peserta didik, sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran (Sun'iyah, 2020). Menurut Surahmawan dkk (2021) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim untuk penerima yang dapat memberikan rangsangan pada pikiran, perasaan, perhatian, dan minat dari peserta didik dalam proses pembelajaran”.

*Wordwall* adalah sebuah aplikasi menarik yang dapat diakses dengan menggunakan browser, sehingga mudah untuk digunakan. Menurut (Mujahidin, dkk., 2021) mengatakan bahwa *wordwall* merupakan aplikasi yang digunakan sebagai sumber belajar, media pembelajaran serta alat penilaian bagi guru terhadap peserta didik. Sedangkan menurut Surahmawan, dkk (2021) mengatakan bahwasannya *wordwall* adalah aplikasi yang berbasis gamifikasi digital yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk mengevaluasi pembelajaran. Berdasarkan pada penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *wordwall* adalah sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi gamifikasi

digital yang dapat digunakan oleh guru selain sebagai media pembelajaran juga sebagai sumber belajar, dan mengevaluasi pembelajaran, serta alat penilaian.

Aplikasi web ini menawarkan berbagai jenis fitur yang cukup lengkap. Sinaga & Soesanto, (2022) menyebutkan beberapa fitur yang terdapat pada *wordwall* di antaranya : *Match Up, Quiz, Random Wheel, Missing word, Group Sort, Matching Pairs, Unjumble, Random Cards, Find the Match, Open the Box, Anagram, Labelled Diagram, Gameshow Quiz, Wach-a-mole, True or False, Ballon Pop, Maze Chase, dan Airplane.*

Dalam mengakses *wordwall* memerlukan jaringan internet agar dapat masuk. Adapun langkah yang dapat dilakukan dalam mengakses *wordwall*, di antaranya :

- a. Masuk ke alamat <https://wordwall.net/>
- b. Kemudian, klik “log in” atau “sign up” jika belum mempunyai akun *wordwall*
- c. Pilihlah create activity lalu pilihlah salah satu template yang ada.
- d. Tuliskanlah judul dan deskripsi permainan,
- e. Tulislah konten yang diinginkan sesuai dengan tipe permainan yang diinginkan,
- f. Pilih done, sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya.

## **Materi Keberagaman Kebudayaan Indonesia**

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya. Banyak suku bangsa dengan bahasa, pakaian, rumah, makanan, dan kesenian yang berbeda-beda. Keragaman ini salah satunya disebabkan karena tempat tinggal yang berbeda-beda. Setiap pulau di Indonesia mempunyai perbedaan keadaan alam. Bahkan, kondisi alam dalam satu pulau bisa saja berbeda-beda. Perbedaan kondisi alam ini memengaruhi cara hidup, kebiasaan, serta budaya penduduknya.

Keragaman budaya atau “*cultural diversity*” adalah keniscayaan yang ada di bumi Indonesia. Keragaman budaya di Indonesia adalah sesuatu yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya (Syahrowardi, 2021:95). Banyaknya jumlah pulau menjadi kekayaan bangsa Indonesia. Indonesia memiliki 38 Provinsi. Dengan demikian hal tersebut mempengaruhi budaya yang ada di Indonesia sangat beragam. Semakin banyak budaya yang ada di Indonesia, semakin banyak pula suku yang ada di Indonesia.

Setiap wilayah di Indonesia memiliki ciri khas budayanya masing- masing. Perbedaan inilah yang membuat Indonesia menjadi indah dan unik. Bentuk-bentuk keragaman yang ada di Indonesia sebagai berikut :

- a. Keragaman bahasa daerah
- b. Keragaman adat istiadat
- c. Keragaman rumah adat
- d. Keragaman pakaian adat
- e. Kesenian daerah
- f. Tarian tradisional
- g. Lagu daerah
- h. Senjata tradisional
- i. Makanan khas
- j. Alat musik

## **Hasil Belajar**

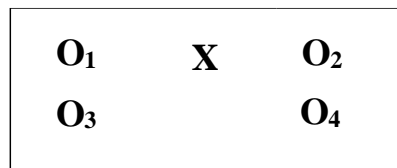
Untuk dapat memahami hasil belajar dengan jelas, terlebih dahulu perlu dirumuskan

mengenai hakekat belajar. Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari (Djamaluddin & Wardana 2019:6). Menurut Mustakim (2020 : 43) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya.

Dari uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan dalam diri seseorang yang menunjukkan **kemajuan** atau peningkatan dalam kepribadian. Kemampuan tertentu yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi keterampilan kognitif, afektif, atau psikomotorik dan diberi penilaian dalam bentuk angka maupun nilai.

## Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi Experimental design* dengan menggunakan teknik *Nonequivalent Control Group Design*. Sugiyono (2019:120) menjelaskan bahwa desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 1 Pagar Air Aceh Besar. Sampel yang digunakan adalah seluruh peserta didik kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan seluruh peserta didik kelas IV A sebagai kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis. Adapun desain dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Sumber: Sugiono (2017:116)

### Keterangan:

- O<sub>1</sub>** = Nilai *pretest* sebelum diberikan perlakuan (Kelas eksperimen)
- O<sub>3</sub>** = Nilai *pretest* sebelum diberikan perlakuan (Kelas kontrol)
- X** = *Treatment* atau perlakuan yang diberikan oleh peneliti.
- O<sub>2</sub>** = Nilai *posttest* sesudah diberikan perlakuan (Kelas eksperimen)
- O<sub>4</sub>** = Nilai *posttest* (Kelas kontrol)

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil Penelitian

Data yang dikumpulkan dalam peneltian ini adalah hasil belajar siswa kelas IV A dan IV B pada materi keberagaman kebudayaan Indonesia di SD Negeri 1 Pagar Air Aceh Besar. Data yang dikumpulkan berupa nilai tes yang diberikan sebelum dan sesudah proses pembelajaran pada materi keberagaman kebudayaan Indonesia.

**Tabel 1 Data Nilai Kelas Eksperimen**

NO	NAMA	NILAI PRETEST	NILAI POSTTEST
1	Siswa 1	40	70
2	Siswa 2	40	80
3	Siswa 3	20	90
4	Siswa 4	40	100
5	Siswa 5	30	80
6	Siswa 6	30	80
7	Siswa 7	40	90
8	Siswa 8	50	100
9	Siswa 9	10	80
10	Siswa 10	50	80
11	Siswa 11	20	70
12	Siswa 12	40	80
13	Siswa 13	30	80
14	Siswa 14	50	100
15	Siswa 15	30	80
16	Siswa 16	40	90
17	Siswa 17	20	70
18	Siswa 18	30	80
19	Siswa 19	30	80
20	Siswa 20	40	90
21	Siswa 21	20	80
<b>Rata-rata</b>		<b>32,61</b>	<b>83,48</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen berjumlah 21 orang siswa memperoleh nilai pretest rata-rata sebesar 32,61, sedangkan pada nilai posttest memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,48. Dapat disimpulkan bahwa, nilai posttest siswa mengalami peningkatan dari nilai pretest.

**Tabel 2 Data Nilai Kelas Kontrol**

NO	NAMA	NILAI PRETEST	NILAI POSTTEST
1	Siswa 1	50	70
2	Siswa 2	50	80
3	Siswa 3	40	60
4	Siswa 4	30	50
5	Siswa 5	30	60
6	Siswa 6	40	70
7	Siswa 7	20	40
8	Siswa 8	10	60
9	Siswa 9	50	70
10	Siswa 10	20	50
11	Siswa 11	40	60
12	Siswa 12	20	60
13	Siswa 13	30	50
14	Siswa 14	40	60
15	Siswa 15	50	70

NO	NAMA	NILAI PRETEST	NILAI POSTTEST
16	Siswa 16	30	70
17	Siswa 17	50	60
18	Siswa 18	10	50
19	Siswa 19	30	60
20	Siswa 20	40	60
21	Siswa 21	50	70
22	Siswa 22	40	60
23	Siswa 23	30	70
<b>Rata-rata</b>		<b>34,78</b>	<b>61,30</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol berjumlah 23 orang siswa memperoleh nilai pretest rata-rata sebesar 34,78, sedangkan pada nilai posttest memperoleh nilai rata-rata sebesar 61,30.

**Tabel 3 Normalitas (Tes of Normalitas)**

Tests of Normality							
	kelompok	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
n_ga in	Eksperimen	.160	21	.168	.947	21	.294
	Kontrol	.131	23	.200*	.960	23	.468
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan tabel di atas, pengujian normalitas data di dapatkan nilai Sig kelas eksperimen sebesar 0,294 dan nilai Sig kelas kontrol sebesar 0,468. Pada kriteria uji normalitas jika nilai Sig *Shapiro-Wilk* > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Karena data yang diperoleh berdistribusi normal, maka data dapat dianalisis dengan menggunakan uji *Independent Sample t Test*.

**Tabel 4 Hasil Uji Independent Sample t Test**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
n_gain	Equal variances assumed	1.151	.289	9.756	42	.000	.35873	.03677	.28452	.43293
	Equal variances not assumed			9.658	38.335	.000	.35873	.03714	.28355	.43390

Berdasarkan Tabel 4 hasil uji *Independent Sample t Test* didapatkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000. kriteria pengambilan keputusan uji hipotesis jika nilai Sig < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi keberagaman kebudayaan kelas IV SDN 1 Pagar Air Aceh

Besar.

## **Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi keberagaman kebudayaan kelas IV SDN 1 Pagar Air Aceh Besar. Hasil belajar peserta didik dilihat dari hasil tes yang diberikan pada awal dan akhir pertemuan. Tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda tentang materi keberagaman kebudayaan Indonesia yang berjumlah 10 soal. Peneliti mengajar menggunakan media *wordwall* pada kelas eksperimen.

Berdasarkan data Penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest peserta didik dikelas eksperimen yaitu 32,61 dan dikelas kontrol yaitu 34,78, artinya nilai tersebut masih tergolong pada kategori rendah. Pada nilai posttest yang diperoleh kelas eksperimen yaitu berada pada angka nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen adalah 83,48 artinya termasuk pada kategori sangat baik pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. Hal ini terlihat meningkat dibandingkan nilai posttest. Sama halnya dengan kelas eksperimen, kelas kontrol juga mengalami kenaikan nilai pada posttest walaupun hanya berada diangka 61,30. Berdasarkan analisa 1 peserta didik berada pada interval baik, 7 peserta didik pada interval cukup dan 15 peserta didik lainnya pada interval perlu bimbingan.

Kemudian data normalitas diuji untuk mengetahui data itu termasuk normal atau tidak, pada kelas eksperimen yaitu diperoleh  $0,294 > 0,05$  dan pada kelas kontrol yaitu  $0,468 > 0,05$ . Maka didapati kesimpulan yaitu data berdistribusi normal. Langkah selanjutnya yaitu uji Independent Sample T-test didapatkan hasil nilai signifikan (2-tailed) pada spss versi 26 sebesar  $0,000 < 0,05$ . Jadi kriteria pengambilan keputusannya yaitu  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan media *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi keberagaman kebudayaan Indonesia kelas IV SD Negeri 1 Pagar Air Aceh Besar.

Penelitian ini juga diperkuat oleh Tikhkamatul Khasanah, & Muha87mmad Prayito (2024). Pada penelitiannya yang berjudul pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi keberagaman budaya. Dimana hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi keberagaman budaya.

## **Kesimpulan**

Bedasarkan nilai analisis data nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Kriteria pengambilan keputusan yaitu  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik materi keberagaman kebudayaan Indonesia sebagai nilai kehidupan kelas IV SD Negeri 1 Pagar Air.

## **Referensi**

- Aprinastuti, C. (2023). *Special Book for Media Tutorial ICT-Based. Learning StilettoBook*.  
Djamaluddin & Wardana (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kaffah Learning Center.  
Khosiyono, dkk. (2022). *Teori dan pengembangan pembelajaran berbasis teknologi digital di sekolahdasar*. Deepublish.

- 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.
- Mujahidin, dkk. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (quizizz, sway, dan wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.
- Nahdiah, U., Sunaryo, H., & Susiani, R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Materi Perubahan energi Melalui Model Problem Based Learning Didukung Media Multimedia Interaktif Pada Kelas IV SD Negeri Cangkringan Nganjuk. *Pendas:Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1925–1938.
- Pertiwi, D. M. (n.d.). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Wordwallpada Pelajaran Ips Kelas Ivdidi Upt Sdn 16 Supayang. 2024, 36–43.
- Pristiwanti, dkk. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.  
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Putri, F. M. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daeing (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *JurnalBasicedu*, 6(2), 1845–1857.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitattif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media pembelajaran daring berorientasi evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran PAI di tingkat pendidikan dasar. *Dar El- Ilmi:Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18.
- Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. *PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 1(1), 95–105.
- Syahrowardi, M. Yasin Ibnu. (2021). Keragaman Budaya dalam Perspektif Sejarah dan Agama. *Journal Indonesian of Interdisciplinary*, 1(2).