

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS MATERI SISTEM TATA SURYA KELAS VI SDN LAMKUNYET ACEH BESAR

¹ Mutiara Nabila, ² Mislinawati, ³ Suci Fitriani

¹²³PGSD FKIP Universitas Syiah Kuala

nabilatkn662@gmail.com

Abstract

This research is based on the learning results of students who are still classified as low. In addition to the problem of learning outcomes, the use of inappropriate methods and media in delivering learning materials is also the background of this research. This research aims to find out the influence of the use of wordwall-based interactive media on the learning results of IPAS Solar System material in class VI SDN Lamkunyut Aceh Besar. This research uses a quantitative approach to experimental methods with a Quasi Experimental Design research type with a Nonequivalent Control Group Design design. Sampling using purposive sampling technique with a sample number of 39 Lamkunyut Aceh Besar Elementary School students for the 2024/2025 academic year, namely 21 VIA students in the experimental class and 18 VIB students in the control class. Data was collected using 8 objective test questions to measure the learning results of the Solar System material. Data was collected using 8 objective test questions to measure the learning results of the Solar System material. The results of the study showed an increase in student learning outcomes after learning using wordwall-based interactive media with student learning outcomes based on the average posttest score for the experimental class of 57.4 and the control class of 31.4. As for the hypothesis test with a Sig result (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. This means that there is a significant difference in posttest values between the experimental class and the control class. It can be concluded that there is an influence on the use of wordwall-based interactive media on the IPAS learning results of the Solar System material in class VI of Lamkunyut Aceh Besar State Elementary School.

Abstrak

Penelitian ini di latarbelakangi oleh Hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah. Selain permasalahan hasil belajar, penggunaan metode dan media yang kurang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran juga menjadi latar belakang penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall terhadap hasil belajar IPAS materi Sistem Tata Surya di kelas VI SDN Lamkunyut Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen dengan jenis penelitian Quasi Eksperimental Design dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan jumlah sampel sebanyak 39 siswa SDN Lamkunyut Aceh Besar tahun ajaran 2024/2025 yaitu 21 siswa VIA kelas eksperimen dan 18 siswa VIB kelas kontrol. Data dikumpulkan menggunakan soal tes objektif sebanyak 8 butir soal untuk mengukur hasil belajar pada materi Sistem Tata Surya. Data dikumpulkan menggunakan soal tes objektif sebanyak 8 butir soal untuk mengukur hasil belajar pada materi Sistem Tata Surya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis wordwall dengan hasil belajar siswa berdasarkan rata-rata nilai posttest untuk kelas eksperimen sebesar 57,4 dan kelas kontrol sebesar 31,4. Adapun uji hipotesis dengan hasil Sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0,05$. Hal

Article History

Submitted: 4 September 2024

Accepted: 10 September 2024

Published: 11 September 2024

Key Words

Wordwall-based interactive media, IPAS Learning Results, Solar System.

Sejarah Artikel

Submitted: 4 September 2024

Accepted: 10 September 2024

Published: 11 September 2024

Kata Kunci

Media interaktif berbasis wordwall, Hasil Belajar IPAS, Sistem Tata Surya

ini berarti menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai posttest yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall terhadap hasil belajar IPAS materi Sistem Tata Surya di kelas VI SD Negeri Lamkunyut Aceh Besar.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Tanpa pendidikan yang mencukupi, perkembangan masa depan negara tidak dapat tercapai. Maju atau tidaknya suatu negara dapat diukur dari pendidikan (Nugraha, 2022). Berdasarkan kemendikbudristek No. 262/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran, hal yang penting diperbolehkan yaitu kebebasan pendidik dalam memilih metode, model, hingga media pembelajaran untuk mengembagkan potensi peserta didik sesuai dengan karakteristik abad 21. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan media pembelajaran adalah IPAS, karena peserta didik dihadapkan pada peristiwa-peristiwa alam yang dianggap sulit.

Keberhasilan akademik dapat dipengaruhi oleh fasilitas yang digunakan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam membantu meningkatkan pemahaman peserta didik (Husniyah, 2022) dan berperan penting dalam mencapai hasil belajar (Fakhrudin et al., 2021). Oleh karena itu, pendidik harus selalu kreatif dan inovatif dalam menggunakan media agar pembelajaran lebih mudah dan menunjang minat serta prestasi peserta didik ketika mengikuti pembelajaran (Rahma, 2019).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN lamkunyut Aceh Besar, selama ini kegiatan pembelajaran IPAS masih dianggap sebagai kegiatan tidak menyenangkan oleh peserta didik. Guru saat mengajar tidak menggunakan media pembelajaran yang inovatif, dimana guru hanya menjelaskan materi dan peserta didik mendengarkan, mencatat materi, tetapi peserta didik kurang mendapat kesempatan untuk terlibat langsung dalam menciptakan pemahamannya sendiri mengenai materi yang dipelajari. Pembelajaran yang demikian adalah pembelajaran yang kurang meningkatkan keaktifan peserta didik, sehingga dapat menurunkan hasil belajar peserta didik dan menyulitkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Salah satu cara mengatasi kesulitan peserta didik terkait hasil belajar peserta didik yang rendah pada materi tata surya adalah menggunakan media pembelajaran yang inovatif yaitu penggunaan media interaktif berbasis *wordwall*. Dengan adanya penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* ini, diharapkan peserta didik dapat memiliki rasa senang, adanya ketertarikan, menunjukkan perhatian dan ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Media interaktif merupakan sebuah media yang menggabungkan beberapa unsur didalamnya seperti teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi yang terintegrasi. Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu pendidik untuk berinovasi dalam mendesain pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif (Haryanto et al., 2015). Sedangkan *wordwall* merupakan aplikasi digital berbasis

web yang dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran serta menyediakan sumber belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik (Nenohai et al., 2021).

Sebagaimana penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini yakni penelitian oleh (Indra Sukma et al., 2022) dimana hasil penelitian mereka menunjukkan penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS sekolah dasar. Dan penelitian yang telah dilakukan oleh (Gandasari & Pramudiani, 2021) menyimpulkan bahwa hasil penelitian yang mereka lakukan terdapat pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa IPA SDN Bojong Rawalumbu VI.

Berdasarkan latar belakang dan beberapa penelitian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Sistem Tata Surya di Kelas VI SDN Lamkuyet Aceh Besar”**

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kuantitatif serta jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah *Quise Eksperimen Design* dengan model *Nonequivalent Control Group Design*. Lokasi penelitian di SD Negeri Lamkuyet dengan populasi yang diambil seluruh peserta didik kelas VI SDN Lamkuyet Aceh Besar tahun ajaran 2024/2025 serta sampel yang diambil yaitu peserta didik kelas VIA sebanyak 22 orang dan kelas VIB sebanyak 18 orang.

Teknik pengumpulan data menggunakan berupa tes. Tes adalah pengukuran kemampuan peserta didik dalam pembelajaran. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, dilakukan tes objektif dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choice*) yang terdiri dari 8 soal. Analisis data dalam penelitian ini melalui Analisis Deskriptif dan Analisis inferensial

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan peneliti mulai tanggal 19 Agustus 2024 hingga tanggal 20 Agustus 2024 di SD Negeri Lamkuyet Aceh Besar. Data yang dikumpulkan peneliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS peserta didik kelas VIA dan VIB pada materi Sistem Tata Surya Fase C. Data yang didapatkan peneliti berasal dari hasil tes yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung. Tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 8 soal pre-test dan 8 soal post-test. Pada kelas eksperimen dilakukan penelitian sebanyak 2 kali pertemuan. Pada kelas kontrol dilakukan penelitian sebanyak 1 kali pertemuan.

Pertemuan-1 dikelas eksperimen, peneliti memberikan soal *pre-test* kepada peserta didik. Setelah itu, dilanjutkan dengan peneliti melakukan pembelajaran tentang system tata surya menggunakan media interaktif berbasis *wordwall*. Dalam pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis *wordwall*, peneliti mengawali pembelajaran dengan meminta peserta didik untuk mengamati video yang di tayangkan oleh guru. Setelah mengamati peserta didik di minta untuk membuat kelompok sebanyak 4 kelompok yang berisi 6-7 siswa dan kelompok akan menulis apa yang telah mereka lihat dari video tersebut pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah disediakan. Pada pertemuan-2, peserta didik akan melanjutkan kembali

materi yang telah dipelajari sebelumnya dan memperkuat materi dengan menggunakan media game berbasis *wordwall* jenis *open the box*, kemudian diakhiri dengan pemberian soal *post-test* kepada peserta didik.

Pada kelas kontrol, pertemuan-1 peneliti memberikan soal *pre-test* kepada peserta didik. setelah itu, dilanjutkan dengan peneliti melakukan pembelajaran tentang system tata surya. Dalam proses pembelajaran, peneliti memberikan penjelasan tentang materi tanpa menggunakan media apapun. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung lebih banyak peran peneliti dibandingkan dengan peserta didik. peserta didik lebih banyak menerima dan mencatat materi yang dijelaskan oleh guru. Hal ini menyebabkan peserta didik lebih banyak diam dan terlihat kurang aktif. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti memberikan soal *post-test* kepada peserta didik. Adapun data yang di terkumpul pada penelitian ini, dapat dilihat sebagai berikut:

Data Penelitian

Data penelitian ini didapatkan dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 8 butir soal dengan skor maksimal 100. Berikut merupakan data hasil belajar peserta didik kelas VIA dan VIB SD Negeri Lamkumet Aceh Besar.

Tabel 1 Nilai Rata-rata Pre-test dan Post-test kelas Eksperimen (VIA)

No	Nama	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
1	Siswa 1	15	40
2	Siswa 2	15	40
3	Siswa 3	25	50
4	Siswa 4	25	55
5	Siswa 5	25	45
6	Siswa 6	25	55
7	Siswa 7	30	60
8	Siswa 8	30	50
9	Siswa 9	30	45
10	Siswa 10	35	75
11	Siswa 11	35	60
12	Siswa 12	35	50
13	Siswa 13	35	50
14	Siswa 14	35	55
15	Siswa 15	35	50
16	Siswa 16	40	55
17	Siswa 17	40	80
18	Siswa 18	50	100
19	Siswa 19	50	75
20	Siswa 20	50	75
21	Siswa 21	50	75
Σ		710	1240
Nilai rata-rata		33.8	59.0

Sumber: Data Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa kelas eksperimen berjumlah 21 orang peserta didik memperoleh nilai keseluruhan *pretest* sebesar 710 dan nilai rata-rata sebesar 33,8 sedangkan pada nilai *posttest* memperoleh nilai keseluruhan sebesar 1240 dan nilai rata-rata sebesar 59,0. Dapat disimpulkan bahwa, nilai *posttest* peserta didik mengalami peningkatan dari nilai *pretest*.

Tabel 2 Nilai Rata-rata Pre-test dan Post-test kelas Kontrol (VIB)

No	Nama	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
1	Siswa 1	15	10
2	Siswa 2	15	10
3	Siswa 3	25	15
4	Siswa 4	25	10
5	Siswa 5	25	10
6	Siswa 6	25	30
7	Siswa 7	25	30
8	Siswa 8	25	30
9	Siswa 9	30	15
10	Siswa 10	30	45
11	Siswa 11	40	50
12	Siswa 12	40	45
13	Siswa 13	40	40
14	Siswa 14	40	40
15	Siswa 15	40	40
16	Siswa 16	60	45
17	Siswa 17	60	50
18	Siswa 18	60	50
	Σ	620	565
	Nilai rata-rata	34.4	31.4

Sumber: Data Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa kelas kontrol berjumlah 18 orang peserta didik memperoleh nilai keseluruhan *pretest* sebesar 620 dan nilai rata-rata sebesar 34,4. Sedangkan pada nilai *posttest* memperoleh nilai keseluruhan sebesar 565 dan nilai rata-rata sebesar 31,4. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* peserta didik mengalami penurunan dari nilai *pretest*.

Analisis data Penelitian

Hasil analisis data deskriptif

Berdasarkan hasil tes yang telah diperoleh dikelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat dianalisis secara deskriptif yaitu dilihat dari rata-rata hasil belajar peserta didik dan jumlah ketuntasan peserta didik. Peneliti menggunakan rata-rata hasil belajar siswa untuk melihat perbandingan hasil perlakuan pada kedua kelas menggunakan media interaktif berbasis *wordwall* dan pembelajaran konvensional. Berikut tabel rata-rata hasil belajar peserta didik.

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test Eksperimen	21	35	15	50	33,81	10,477
Post-test Eksperimen	21	60	40	100	59,05	15,380
Pre-test Kontrol	18	45	15	60	34,44	14,234
Post-test Kontrol	18	40	10	50	31,39	15,700
Valid N (listwise)	18					

Tabel 3 Hasil Analisis Deskriptif

Sumber: Output SPSS 26

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu sebesar 75. Berdasarkan data yang terdapat pada tabel di atas, diperoleh nilai minimum atau nilai terendah *pretest* pada kelas eksperimen adalah 15 dan pada kelas kontrol adalah 15. Sedangkan nilai minimum *posttest* pada kelas eksperimen adalah 40 dan pada kelas kontrol memperoleh 10. Nilai maksimum atau nilai tertinggi *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 50 dan pada kelas kontrol sebesar 60. Nilai maksimum *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 100 dan pada kelas kontrol adalah 50. Adapun nilai mean atau rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 33,81 dan pada kelas kontrol adalah 34,44. Dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh kedua kelas tersebut tidak tuntas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh sekolah. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 59,05 dan di kelas kontrol sebesar 31,39. Berdasarkan nilai rata-rata *post-test* pada kedua kelas tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dibandingkan kelas kontrol.

N-Gain Score

N-gain score adalah metode yang umum digunakan untuk mengukur efektifitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. metode ini memberikan landasan yang kuat untuk mengevaluasi sejauh mana suatu program pembelajaran telah memberikan kontribusi terhadap pemahaman peserta didik. Untuk menghitung skor N-Gain, dapat menggunakan rumus dibawah ini:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Untuk melihat kategori besarnya peningkatan skor N-Gain, dapat mengacu pada kriteria Gain ternormalisasi.

Tabel 4 Kriteria N-Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Sumber : Sukarelawan, I., 2024

Untuk menentukan tingkat keefektifan penerapan intervensi, dapat mengacu pada tabel 4.5 sebagai berikut.

Tabel 5 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif

40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Sukarelawan, I., 2024

Dalam penelitian ini *Uji N-Gain Score* digunakan untuk mengetahui ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *posttest* eksperimen dan rata-rata nilai *posttest* kontrol. Berikut merupakan hasil perhitungan uji *N-Gain Score* yang dilakukan:

Tabel 6 Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score %

Siswa	N-Gain Score (%) Eksperimen	N-Gain Score (%) Kontrol
1	29.41	-5.88
2	29.41	-5.88
3	33.33	-13.33
4	40	-20
5	26.67	-20
6	40	6.67
7	42.86	6.67
8	28.57	6.67
9	21.43	-21.43
10	61.54	21.43
11	38.46	16.67
12	23.08	8.33
13	23.08	0
14	30.77	0
15	23.08	0
16	25	-37.5
17	66.67	-25
18	100.00	-25
19	50	
20	50	
21	50	
Rata-rata	396,832	-59,777
Minimum	21,43	21,43
Maximum	100,00	100,00

Sumber : Data Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel n-gain score (%) di atas, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen yang berjumlah 21 peserta didik dan kelas kontrol yang berjumlah 18 peserta didik. Adapun nilai rata-rata N-Gain Score (%) yang diperoleh pada kelas eksperimen mencapai sebesar 396,832 sedangkan nilai rata-rata n-gain score (%) pada kelas kontrol sebesar -21,43.

Analisis Data Inferensial

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji perbedaan dua rata-rata (uji-t). Uji-t dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh sebelum atau sesudah perlakuan. Sebelum melakukan Uji-t, terlebih dahulu melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal maka proses analisis data akan menggunakan uji-parametrik. Namun apabila data tidak berdistribusi normal, maka data akan diolah menggunakan uji-non parametrik. Materi soal *pretest* dan *posttest* masing- masing terdiri dari 8 butir soal berbentuk pilihan ganda. Nilai *pretest* diperoleh dari evaluasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan nilai *posttest* diperoleh dari evaluasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Nilai *pretest* dan *posttest* dianalisis secara statistik dengan menggunakan uji normalitas dan uji parametrik karena data berdistribusi normal.

1.1.1.1 Uji Normalitas

Tabel 7 Hasil Perhitungan Uji Normalitas
Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Stati stic	df	Sig.	Stati stic	Df	Sig.
Hasil Belajar MIBW	Pre-test Eksperimen (MIBW)	,169	21	,120	,924	21	,105
	Post-test Eksperimen (MIBW)	,223	21	,008	,884	21	,018
	Pre-test Kontrol (Konvensional)	,191	18	,082	,871	18	,019
	Post-test Kontrol (Konvensional)	,208	18	,038	,851	18	,009

Sumber : Output SPSS 26

Berdasarkan tabel uji normalitas data di atas, peneliti menggunakan hasil uji normalitas data *Shapiro-Wilk* untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas data *Shapiro-Wilk*, yaitu sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (sig) > 0,05 maka data penelitian dinyatakan berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi (sig) < 0,05 maka data penelitian dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Dari tabel di atas terlihat bahwa hasil uji normalitas nilai *pretes* kelas eksperimen sebesar 1,05 lebih besar dari 0,05. Uji normalitas nilai *post-test* pada kelas eksperimen sebesar 0,18 lebih besar dari 0,05. Sedangkan hasil uji normalitas nilai *pre-test* pada kelas kontrol sebesar 0,19 lebih besar dari 0,05. Dan hasil uji normalitas nilai *post-test* pada kelas kontrol sebesar 0,09 lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas data ini digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok populasi itu bersifat homogen yaitu memiliki varians yang sama atau tidak. Untuk menguji homogenitas, peneliti menggunakan uji *homogeneity of variances* pada program SPSS dengan taraf signifikan 5% yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 8 Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,306	1	37	,583
	Based on Median	,594	1	37	,446
	Based on Median and with adjusted df	,594	1	33,886	,446
	Based on trimmed mean	,406	1	37	,528

Sumber : Output SPSS 26

Dasar pengambilan keputusan dalam Uji Homogenitas yaitu :

1. Jika signifikansi (sig) pada Based on Mean $> 0,05$ maka data homogen.
2. Jika signifikansi (sig) pada Based on Mean $< 0,05$ maka data tidak homogen.

Maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi (sig) pada *Based on Mean* adalah $0,583 > 0,05$ yaitu data penelitian bersifat homogen.

Uji Independent Sample T- Test

Adapun hasil uji independent sample t-test yang diperoleh sebagai berikut.

Tabel 9 Hasil Uji Independent Sample T-Tes

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differ ence	Std. Error Differ ence	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil_Bel ajar	Equal variances assumed	,306	,583	5,5 45	37	,000	27,65 9	4,988	17,55 3	37,76 5
	Equal variances not assumed			5,5 36	35, 851	,000	27,65 9	4,996	17,52 5	37,79 2

Sumber: Output SPSS 26

Kriteria pengambilan keputusan uji independent sampe t- test berdasarkan nilai signifikansi (2- tailed), adalah :

1. Jika nilai signifikansi (2- tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima
2. Jika signifikansi (2- tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima H_a ditolak

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, dapat disimpulkan bahwa sig *Lavene`s Test for Equality of Variances* memiliki nilai sebesar $0,583 > 0,05$, maka data penelitian bersifat homogen atau sama. Dikarenakan datanya bersifat sama, maka dasar pengambilan keputusan sig (2- tailed) dilihat pada *Equali Variances Assumed* yaitu sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar materi System Tata Surya kelas VI SDN Lamkunyet Aceh Besar.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas VI pada materi sistem tata surya di SD Negeri Lamkunyet Aceh Besar. Sebagaimana diketahui media interaktif berbasis *wordwall* adalah salah satu media pembelajaran kooperatif, dimana pembelajaran ini dilakukan dengan menjawab pertanyaan yang ditampilkan oleh guru dan peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan yang di tampilkan oleh guru di depan kelas sehingga terjadi kelas yang interaktif, jika peserta didik dapat menjawab pertanyaan dengan benar guru memberikan reward kepada peserta didik tersebut.

Hasil siswa kelas VI SD Negeri Lamkunyet Aceh Besar diperoleh dari hasil test yang diberikan pada pertemuan pertama dan pertemuan terakhir. Test berupa soal *pretest* dan *posttest*, di mana *pre-test* dilakukan sebelum diberi perlakuan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah dilakukan *pretest* kemudian diberi perlakuan berupa media interaktif berbasis *wordwall* kepada siswa kelas eksperimen, sedangkan siswa kelas kontrol diberi perlakuan berupa model konvensional. *Posttest* dilakukan setelah diberi perlakuan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dilihat dari hasil penelitian tampak bahwa nilai rata – rata *pretest* yang diperoleh siswa di kelas eksperimen sebesar 38,8 dan nilai rata – rata *pretest* yang diperoleh siswa di kelas kontrol sebesar 34.4, dimana nilai tersebut belum mencapai atau melebihi KKTP.

Berdasarkan hasil *post-test*, yang terdiri dari 8 soal setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *wordwall* di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol memiliki nilai terendah 40 dan 10, sedangkan nilai tertinggi kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 100 dan 50. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil *post-test* kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *wordwall*.

Berdasarkan hasil pengolahan analisis data menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26 di dapatkan dengan hasil uji hipotesis bahwa nilai signifikansi (2-tailed) yaitu sebesar $0,000 < 0,05$. Maka kriteria pengambilannya yaitu H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh yang positif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS materi Sistem Tata Surya Kelas VI SD Negeri Lamkunyet Aceh Besar.

Penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Makmur Nurdin (2023 : 77) berjudul Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas

V SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone dengan hasil penelitian Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif berbasis Wordwall terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 14 Biru, terbukti dengan hasil uji Independent Sample t-Test yaitu thitung (2,044) > ttabel (1.67528).

Penelitian Terdahulu Oleh Hilda Ainishifa. et., al (2023: 329) yang berjudul Pengaruh Media Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA Negeri 1 Kabun dengan hasil penelitian Terdapat pengaruh sebesar 60,28% penggunaan media wordwall terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kabun.

Berdasarkan data yang ditunjukkan di atas media interaktif berbasis *wordwall* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen yang pada awal sebelum penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* mendapatkan rata-rata 32,1, sedangkan setelah penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* meningkat menjadi 57,4. Menurut pengamatan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol media pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap partisipasi dan suasana kelas. Dalam kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif berbasis *wordwall*, peserta didik cenderung lebih aktif dan terlibat, sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Disisi lain, dalam kelas kontrol yang mungkin menggunakan metode pembelajaran konvensional, peserta didik lebih pasif, yang menyebabkan suasana kelas menjadi lebih kaku dan kurang aktif.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan setelah penelitian, diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh media interaktif berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS materi sistem tata surya Kelas VI SD Negeri Lamkuyet Aceh Besar. Meskipun demikian tidak membuat penelitian terlepas dari kelemahan. Selama melakukan penelitian, peneliti memiliki beberapa kendala dalam melaksanakan penelitian antara lain penjelasan materi dilakukan berulang kali dikarenakan peserta didik belum memiliki kemampuan awal sehingga memakan waktu lebih lama, terpakainya waktu saat mengontrol suasana kelas yang ribut sehingga ada beberapa kegiatan pembelajaran yang kurang maksimal dan terjadi kesalahan teknis pada saat menghubungkan laptop dengan proyektor, sehingga waktu terbuang lebih banyak.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Lamkuyet Aceh Besar, di peroleh hasil uji normalitas nilai pretes kelas eksperimen sebesar 0,105 lebih besar dari 0,05. Sedangkan hasil uji normalitas nilai post-test pada kelas kontrol sebesar 0,018 lebih besar dari 0,05. Sesuai dasar pengambilan keputusan uji normalitas data oleh Shapiro-Wilk, yaitu jika nilai sig < 0,05 maka data bersifat tidak normal dan jika nilai sig > 0,05 maka data bersifat normal.

Berdasarkan hasil pengolahan analisis data menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26 didapatkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall terhadap hasil belajar IPAS materi System Tata Surya kelas VI SDN Lamkuyet Aceh Besar.

Referensi

- Andini, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Ayu, Erlina. 2014. *Pengetahuan Luar Angkasa Cuaca & Fenomena Alam (Yogyakarta: Istaba Media)*, h.4.
- Dakhi. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA. *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA*, 8, 468.
- Djamarah, Syaiful.B, (2006). *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Elyas Putri, E., Saleh, N., & Jufri. (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Phonologie : Journal of Language and Literature*, 2(1), 54–61.
- Erlina Ayu, Pengetahuan Luar Angkasa, Cuaca, dan Fenomena Alam (Yogyakarta:Istaba Media, 2014), h.4
- Fakhrudin, A. A., Firdaus, M., & Mauludiyah, L. (2021). Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 5(2), 217. <https://doi.org/10.29240/jba.v5i2.2773>.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>.
- Gulo, W. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Penerbit PT. Gramedia Widiasarana.
- Gulo,D. (1982). *Kamus Psikologi*. Cetakan I. Bandung: Tonis
- Harlina, Nor. Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad ke-21. *Seminar Serantau*, 627– 635.
- Haryanto, T. S., Dwiyoogo, W. D., & Sulistyorini. (2015). Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan Media Interaktif Di Smp Negeri 6 Kabupaten Situbondo. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 25(1), 123–128. <http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-jasmani/article/view/4908>
- Hilda Ainishifa, B. B. (2023).Pengaruh Media Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA Negeri 1 Kabun : *jurnal Pendidikan ilmu pengetahuan social Indonesia*, h.329.
- Husniyah, A. M. (2022). Media Aplikasi DORA (Dongeng Nusantara) pada Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 316–325.
- Indra Sukma, K., Handayani, T., & Muhammadiyah Hamka, U. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028.<http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i 2.2767>
- Iwan Falahudin, “Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran”, *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, Vol 1, No 4, 2014, h.108.
- Kemendikbudristek. (2022). *Satuan Pendidikan Pelaksana Implementasi Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan)
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.(2017). *Ilmu Pengetahuan Alam SMP MTs Kelas VII* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan,).

- Khamim. (2019). Menjelajahi Tata Surya. Sukoharjo: Graha Printama Selaras.
- Khamim. “Menjelajahi Tata Surya”, (Sukoharjo: Graha Printama Selaras, 2019), h. 38
- Kurniawan, Deni. 2014. Pembelajaran Terpadu Tematik. Bandung: Alfabeta
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. JPK : Jurnal Profesi Keguruan, 4(1), 64–70. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Mahfudz, I. L. (2023). Pengaruh Metode Tutor Sebaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Dengan Bilangan Dua Angka Di Kelas IV SD Negeri 2 Rantau Selamat Aceh Timur. *SKRIPSI*.
- Maisarah, Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Tadris Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65–75. <https://doi.org/10.30829/eunomia.v2i1.1348>
- Makmur Nurdin (2023). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone : jurnal ilmu pengetahuan social Indonesia, h.77.
- Meilisa Windi Astuti, Sri Hartini, dan Mastuang. (2018). Pengembangan Modul IPA Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Materi Suhu dan Kalor Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*. Vol 6 no.2
- Mendikbudristek. (2022). *Permendikbudristek RI No. 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah (pp. 1-72)*. Mendikbudristek
- Nasution. (2005). *Pengantar Psikologi Pendidikan Dasar*. Yogyakarta: Cemerlang Publishing.
- Nenohai, J. M. H., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Udil, P. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 101–110.
- Nugraha, B. I. (2022). Pengembangan Media Komik Pengamalan Pancasila “ KOMPAS ” Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD*, 10(1), 214–223.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 452–457.
- Pupuh Fathurroman dan M Sobry Sutikno. (2010). Strategi Belajar Mengajar, (Bandung:Refika Aditama), h. 65.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran. *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Risdiany, H., Putri, I., Salma N, P., Fitriani, R., Fatimah, S., & Istianti, T. (2022). Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Materi Keberagaman. *Journal on Education*, 5(1), 726-734. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.676>
- Rizkiawa, Ahmad G. (2019). Tata Surya : Selaksa media, Kelompok Intrans Publising Wisma Kalimetro. Jln Joyosuko Metro 42 Malang, Jatim.
- ROHMATIN, R. (2023). PENGGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN VOCABULARY SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79– 88.

- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- 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>
- Sudjana, Nana (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiarto, (2020), *E-Learning Berbasis Schoology Tingkat Hasil Belajar Fisika*, CV, Mine.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarelawan, I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain VS Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Yogyakarta: Suryacahya.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Tejo Nurseto. (2013) “Membuat Media Pembelajaran yang Menarik”, *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Vol 8, No 1, h. 20-21.
- Tiari, D. A., Nunuk, S., and Suharno, S. (2016). Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Materi Struktur Organ Tubuh Manusia Dan Fungsinya. *Teknodika*, 14(1), 22. doi: 10.20961/teknodika.v14i1.34696.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji homogen dan Uji Normalitas) . *Inovasi Pendidikan* , 59-62.
- Widodo, Wahono. (2017). *Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs Kelas VII Semester.wa kelas V SD se Gugus 3. Jurnal sekolah dasar*. 5: 27-29