



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME'S WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI KELAS V SD NEGERI NAHA

Daniel A. Karaeng, Roos M. S. Tuerah, Yusak Ratunguri

Universitas Negeri Manado

Email: karaengdaniel3@gmail.com, roostuerah@unima.ac.id, yusakratunguri0@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang berbasis teknologi serta mengetahui pengaruh metode pembelajaran berbasis *game's Wordwall* terhadap hasil belajar IPA di kelas V SD Negeri Naha. Jenis penelitian ini adalah penelitian Pre – Eksperimen, yaitu penelitian eksperimen yang dilakukan tanpa kelompok kontrol. Ini berarti hanya ada satu kelompok yang diberi perlakuan, dan hasilnya dibandingkan dengan hasil sebelum perlakuan (pre-test) dan setelah perlakuan (post-test) pada kelompok tersebut. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024 / 2025 di SD Negeri Naha. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri, sedangkan sampel penelitian adalah siswa kelas V SD dengan jumlah sebanyak 16 orang. Berdasarkan hasil analisis Uji *Paired Sample Test* dengan bantuan program SPSS, diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000, hal ini berarti kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil analisis yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar pre-test dengan pos-test, yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *game's Wordwall* terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: Pembelajaran berbasis *game's Wordwall*, Hasil Belajar



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari manusia. Mulai dari kandungan sampai beranjak dewasa dan kemudian tua manusia mengalami proses pendidikan yang didapatkan dari orang tua, masyarakat, maupun lingkungannya. Menurut Sujana (2019) Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending process*), sehingga dapat menghasilkan suatu kualitas yang berkesinambungan, yang ditunjukkan pada perwujudan sosok manusia untuk masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa dan Pancasila. Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan formal, secara sistematis merencanakan bermacam-macam lingkungan, yaitu lingkungan pendidikan yang menyediakan berbagai kesempatan bagi siswa untuk melakukan berbagai kegiatan belajar. Dengan berbagai kesempatan belajar itu, pertumbuhan dan perkembangan siswa diarahkan dan didorong ke pencapaian tujuan yang dicita-citakan. Lingkungan tersebut disusun dan ditata dalam suatu kurikulum, yang pada gilirannya dilaksanakan dalam bentuk

proses pembelajaran. Dalam suatu proses pembelajaran sudah tentu tak dapat dipisahkan dengan upayah yang harus dilakukan untuk mengembangkan suatu pola pikir siswa yang cerdas dan aktif.

Dalam proses belajar mengajar, guru memegang peran sebagai sutradara sekaligus aktor. Artinya pada gurulah keberhasilan proses belajar-mengajar, untuk itu guru merupakan faktor yang sangat dominan dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar disamping faktor-faktor yang lain. Untuk mencapai hal tersebut, guru harus memiliki kemampuan dasar yang merupakan karakteristik dan kompetensi kepribadian guru dalam proses belajar-mengajar (Timbuleng, N., Lengkon, J., & Dapa, A, 2023). Dengan demikian guru harus mampu memilih metode, pendekatan dan media yang tepat dalam penyajian materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi melalui kegiatan pre-tes di SD Negeri Naha ditemukan masalah, yaitu kurangnya minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPA yang berakibat pada capaian hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang menjadi penyebab kurangnya minat belajar dan



rendahnya capaian hasil belajar peserta didik adalah pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas masih bersifat konvensional dan belum mengintegrasikan teknologi pembelajaran.

Pada saat melakukan observasi di SD Negeri Naha, peneliti mendapati bahwa guru masih menggunakan metode pembelajaran seperti ceramah yang mengakibatkan peserta didik kurang berminat belajar IPA. Selain itu, bahan ajar dan sumber belajar yang dipakai guru masih menggunakan buku paket. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar dan capaian belajar peserta didik adalah dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *games Wordwall* sebagai *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran yang menggunakan teknologi pembelajaran yang di dalamnya peserta didik dapat belajar sambil bermain.

Pendidikan zaman sekarang haruslah mengintegrasikan teknologi karena peserta didik akan memiliki minat dalam belajar. Oleh karena itu pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Pembelajaran IPA banyak mengkaji

berbagai persoalan yang berkaitan dengan fenomena kehidupan dan selalu terkesan abstrak, sehingga diperlukan strategi yang tepat.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game’s Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Di Kelas V SD Negeri Naha”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian PreEksperimen, yaitu penelitian eksperimen yang dilakukan tanpa kelompok kontrol. Ini berarti hanya ada satu kelompok yang diberi perlakuan, dan hasilnya dibandingkan dengan hasil sebelum perlakuan (pre-test) dan setelah perlakuan (post-test) pada kelompok tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Naha kecamatan Tabukan Utara Kabupaten Kepulauan Sangihe. Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada Semester Genap Tahun pelajaran 2024 /2025. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik SD Negeri Naha Kecamatan



Tabukan Utara sedangkan sampel penelitian adalah satu kelas, yaitu kelas V dengan jumlah peserta didik sebanyak 16 orang.

Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji perbedaan dua rata-rata dengan beberapa tahap analisis, yaitu uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode One-Sample Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Uji hipotesis menggunakan uji t satu kelompok dengan rumus $t = (\bar{X} - \mu_0) / \sqrt{(S / n)}$. Kriteria pengujian adalah menolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% (Sugiyono, 2013). Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan tidak ada pengaruh signifikan metode pembelajaran berbasis Game's Wordwall terhadap hasil belajar, sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka terdapat pengaruh signifikan. Selain itu, dilakukan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa berdasarkan perbandingan nilai pretest dan posttest, dengan rumus $\langle g \rangle = (\langle Sf \rangle - \langle Si \rangle) / (100 - \langle Si \rangle) \times 100\%$ (Hake, 2002).

HASIL PENELITIAN

Data penelitian ini di ambil dari siswa di SD Negeri Naha, yaitu kelas V

dengan menggunakan metode pre eksperimen pada materi bumi dan tata surya menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Game's Wordwall*. Data yang diambil adalah data dari hasil pre-test dan post-test. Penelitian diawali dengan memberikan pre-test yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan dengan media pembelajaran berbasis *game's Wordwall* dalam proses pembelajaran. Setelah diberi perlakuan maka langkah selanjutnya adalah melakukan tes akhir yaitu memberikan Post-test untuk mengetahui ada perbedaan rata-rata hasil belajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Game's Wordwall* pada materi bumi dan tata surya.

Pengujian data dilakukan dengan menggunakan analisis uji t , maka terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas. Data yang digunakan dalam uji normalitas adalah data Post-test dan Pre-test yang bertujuan untuk mengetahui kenormalan dan keseragaman data sebagai syarat untuk melakukan analisis uji t. Hasil uji prasyarat analisis disajikan sebagai berikut :



UJI NORMALITAS

Uji normalitas data dilakukan dengan SPSS 22 menggunakan metode *One-Sample Kolmogorov Smirnov*.

Tabel 1. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		16
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.520043598
Most Extreme Differences	Absolute	.185
	Positive	.098
	Negative	-.185
Test Statistic		.185
Asymp. Sig. (2-tailed)		.144 ^c

Test distribution is Normal.

Uji normalitas data dengan menggunakan metode *One-Sample Kolmogorov Smirnov*, diperoleh nilai signifikansi adalah $0,144 > 0,05$, yang artinya bahwa data sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

UJI HIPOTESIS

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan bantuan Program SPSS. Untuk melihat hasil pengujian hipotesis,

maka dapat dipaparkan hasil analisis uji *paired sample test* (sig-2 tailed).

Tabel 2. Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-51,875	6,551	1,638	-55,366	-48,384	-31,674	15	,000

Berdasarkan hasil analisis Uji *Paired Sample Test* dengan bantuan program SPSS, diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000, hal ini berarti kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil analisis yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar pre-test dengan pos-test, yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *game's Wordwall* terhadap hasil belajar siswa.

UJI N-GAIN

Hasil dari perhitungan Uji N-Gain selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 4.4 di bawah ini.



Tabel 4.4 Skor N-Gain

No	Responden	Skor		Skor N-Gain	Skor N-Gain %
		Pretest	posttest		
1	A	40	90	0,83	83,33
2	B	30	70	0,57	57,14
3	C	40	90	0,83	83,33
4	D	30	80	0,71	71,43
5	E	40	100	1,00	100,00
6	F	30	80	0,71	71,43
7	G	30	70	0,57	57,14
8	H	20	70	0,63	62,50
9	I	30	80	0,71	71,43
10	J	20	70	0,63	62,50
11	K	20	80	0,75	75,00
12	L	40	90	0,83	83,33
13	M	40	90	0,83	83,33
14	N	40	100	1,00	100,00
15	O	20	80	0,75	75,00
16	P	30	90	0,86	85,71
Rata-Rata				0,76	76,41 %

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain score di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score adalah sebesar 76,41 %, sehingga termasuk dalam kategori efektif. Melihat hasil yang diperoleh tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *game's Wordwall* sangat efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

PEMBAHASAN

Penelitian Pre-eksperimen yang dilaksanakan di SD Negeri Naha , dengan pokok bahasan bumi dan tata surya pada kelas V dengan menggunakan media

pembelajaran berbasis *game's Wordwall*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka diperoleh data hasil penelitian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mendapat suatu kesimpulan dari hasil penelitian. Analisis data yang dilakukan, yaitu analisis data *pre-test* dan analisis data *post-test*. Data *pre-test* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada mata pelajaran IPA, materi bumi dan tata surya. Data *post-test* digunakan untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan hasil belajar pada mata pelajaran IPA sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *game's Wordwall*.

Pada awal penelitian, langkah pertama yang dilakukan guru adalah memberikan pre-test yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Kegiatan yang dilaksanakan setelah pre-test adalah melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis *game's Wordwall*. Setelah melakukan pembelajaran, guru memberikan soal *posttest*, yaitu soal yang sama dengan *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran berbasis



game's Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan metode pembelajaran berbasis *game's Wordwall*. Penerapan media pembelajaran berbasis *game's Wordwall* dalam pembelajaran menuntut peran aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media pembelajaran berbasis *game's Wordwall* dapat menjadikan siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif untuk bekerja sama dalam aktifitas pemecahan masalah terhadap permasalahan yang diberikan.

Penggunaan *game's Wordwall* sangatlah mudah, peneliti hanya perlu memberikan link sehingga siswa dapat bergabung untuk mengerjakan soal. Siswa hanya perlu membuka link yang diberikan pada perangkat mereka yang sudah terkoneksi dengan internet. Mereka hanya perlu mengklik Start kemudian mengerjakan soal, setelah selesai mereka bisa memilih Leaderboard untuk menulis nama mereka. Untuk setiap jawaban yang mereka berikan akan ada umpan balik secara langsung

apakah jawaban mereka benar atau salah. Melalui Penerapan metode *game's Wordwall* akan membuat siswa lebih aktif berinteraksi secara langsung. Karena Wordwall memiliki kelebihan yang dapat membuat siswa secara langsung berinteraksi seperti dapat memutuskan hal - hal yang sulit bagi siswa selama proses belajar (Maghfiroh, 2018).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Aidah & Nurafni, 2022) yang menyatakan bahwa melalui penerapan pembelajaran *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa. Hasil tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Minarta & Pamungkas, 2022) yang menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji wilcoxon, pada pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah treatment pada kelas eksperimen yang dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis *game's Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.



Keuntungan dari penggunaan media pembelajaran berbasis *game's Wordwall* adalah memberikan nuansa baru untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif, efisien dan menarik, serta dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri dan tema yang ditampilkan dan didapatkan bisa disesuaikan dengan gaya belajar dan musik pengiringnya (Mujahidin dkk., 2021). Akses untuk metode pembelajaran berbasis *game's Wordwall* ini sangat mudah, bisa dilakukan dengan menggunakan perangkat ponsel pintar sendiri, laptop tanpa perlu mendownload aplikasi yang ada. Selain menampilkan soal, pembelajaran berbasis *game's Wordwall* ini juga bisa menampilkan fitur-fitur yang lain dalam bentuk games sehingga siswa bisa belajar sambil bermain games. Sedangkan untuk kelemahan dari penggunaan media ini adalah terkadang mengalami gangguan saat proses permainan berlangsung hal ini dikarenakan media ini membutuhkan jaringan yang stabil.

Media pembelajaran berbasis *game's Wordwal* menuntut siswa untuk belajar dengan cara bermain, dimana proses pembelajaran dilakukan melalui permainan yang dirancang sesuai tema sehingga

diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan prestasinya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh FD Pengambu, TM Tiwa, RMS Tuerah (2023) yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mengikuti pelajaran dengan bantuan media permainan Truth or Dare, dimana nilai posttest lebih tinggi dari pretest.

Media pembelajaran yang sangat kental dengan unsur permainan dapat meningkatkan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran, suasana pembelajaran yang lebih hangat, menyenangkan, serta tidak menegangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ratunguri (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran Talking Stick dapat membantu siswa menjadi lebih terlibat, kreatif, dan fokus. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas yang telah diperoleh mencapai peningkatan.

Melalui Pembelajaran berbasis *game's Wordwal* dapat merangsang emosi, kecerdasan dan kemampuan psikomotorik pada anak. Metode pembelajaran ini



memiliki beberapa kelebihan diantaranya siswa dapat berinteraksi dan berperan secara langsung dalam pembelajaran, mempermudah siswa dalam memahami materi dan menjadi lebih aktif, bertahan lama dalam ingatan siswa, guru dapat mengevaluasi kemampuan siswa secara langsung dan menimbulkan rasa senang serta gembira sehingga siswa menjadi lebih ceria. Penerapan metode pembelajaran berbasis *game's Wordwal* ini terbukti mampu membuat siswa lebih aktif, senang, ceria, mudah mengingat materi yang disampaikan dan guru lebih mudah dalam mengevaluasi kemampuan masing-masing siswa.

Penelitian ini semakin diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Charold Septiano Paulus, Soenandar M. T. Tengker dan Jeanne M. Tuerah, (2023). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran yang telah dibuat dinyatakan layak atau valid berdasarkan pada hasil validasi dari ahli media dan materi. Pada penerapannya para siswa di kelas merasakan perbedaan pada suasana dalam kelas, dimana kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik. Hal ini dibuktikan dengan hasil dari angket

re spon siswa dengan presentase sebesar 79,23%

Penelitian yang dilakukan oleh Rafilh, dkk dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di SMP Negeri 1 Tombulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai posttest kelas eksperimen dan kontrol. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmah, S., & Farhan Hadi, M (2023) dengan judul Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi tersebut memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan metode



pembelajaran berbasis Game's Wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Naha pada materi Bumi dan Tata Surya. Selain itu, terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara nilai pre-test dan post-test, di mana rata-rata pre-test sebesar 31,25 meningkat menjadi 83,12 pada post-test.

DAFTAR PUSTAKA

- Aidah, N., & Nurafni. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di SDN Ciracas 05 Pagi. *Jurnal Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka*, 11. file:///C:/Users/user/Downloads/14133-39630-1-SM%20(3).pdf
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), Art. 1. <https://doi.org/10.15294/jpk.v4i1.13742>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (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.
- Najoan, R. A., Lala, W. C., & Ratunguri, Y. (2023). PERAN GURU SEBAGAI MOTIVATOR DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(3).
- Paulus, Charold Septiano; Tengker, Soenandar M.T. Tuerah, Jeanne M.. Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Pada Pelajaran Kimia Materi Hukum Dasar Kimia di SMA Kr. Eben Haezar Manado. *Oxygenius: Journal Of Chemistry Education*, [S.l.], v. 5, n. 2, p. 92-97, dec. 2023. ISSN 2686-4649.
- Pengambu, Fifiana Debora; Tiwa, Tellma Monna; Tuerah, Roos Marie Stella. Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (TOD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Inpres Kakaskasen II. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 2023, 6.2: 205-212
- Rahmah, S., & Farhan Hadi, M. . (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 89-96. <https://doi.org/10.56854/tp.v2i1.223>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/1022342/jme.11.2.10744>
- Timbuleng, N., Lengkong, J., & Dapa, A. N. (2023). Kompetensi Kepribadian Guru Dalam Pembentukan Karakter Siswa di SDN Unggulan 1



Kabupaten Pulau Morotai Provinsi
Maluku Utara. *Jurnal Ilmiah
Wahana Pendidikan*, 9(21), 1080-
1096.

Yusak Ratunguri, Stelly Viane Manawan,
Deisye Supit . Penggunaan Model
Talking Stick untuk Memastikan
Hasil Belajar Bahasa Indonesia
Siswa Kelas Sekolah Dasar - DOI:
Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 5 No 6
Desember 202. [https://doi.org/10.
31004/edukatif.v5i6.5772](https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5772)

