

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR

Khoffah Indra Sukma<sup>1\*</sup>, Trisni Handayani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

<sup>1</sup>khoffahis1@gmail.com

### Abstract

Low learning outcomes are a problem in the learning process. The low learning outcomes can be caused by several factors that influence during the learning process, one of which is the lack of innovation in the selection of learning media. This can cause learning to be less interesting and boring, resulting in a lack of motivation of students in participating in the learning process, which has an impact on decreasing learning outcomes. Therefore, researchers are interested in conducting research using interactive media based on wordwall quizzes to improve student learning outcomes in science subjects. The purpose of this study was to determine the effect of using interactive media based on wordwall quizzes on science learning outcomes for class IV at SDN Pasir Putih 03. The research method used was experimental quantitative research with a quasi-experimental design type Post-test only control group design. The population in this study were all fourth grade students at SDN Pasir Putih 03. The sampling technique in this study was saturated sampling with a total sample of 35 students as the experimental class and 34 students as the control class. Data collection techniques in the form of Post-test using test questions in the form of multiple choices. The results showed that the use of interactive media based on wordwall quizzes had a positive impact on student learning outcomes. The science learning outcomes of students who use interactive media based on wordwall quizzes are superior to conventional learning or without involving the media in it. Thus, it can be concluded that the use of interactive media based on a wordwall quiz has an effect on learning outcomes in science class IV at SDN Pasir Putih 03.

**Keywords:** learning media; learning outcomes, science; wordwall

### Abstrak

Hasil belajar yang rendah merupakan suatu masalah dalam proses pembelajaran. Rendahnya hasil belajar dapat disebabkan karena adanya beberapa faktor yang mempengaruhi selama proses pembelajaran berlangsung, salah satunya adalah kurangnya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran. Hal tersebut dapat menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan sehingga berakibat pada kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, yang berdampak pada penurunan hasil belajar. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian menggunakan media interaktif berbasis wordwall quiz untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN pasir putih 03. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *quasi experimental design* tipe *Post-test only control group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IV SDN Pasir Putih 03. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampling jenuh dengan jumlah sampel 35 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan 34 peserta didik sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data berupa *Post-test* menggunakan soal tes dalam bentuk pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz memberikan dampak yang positif bagi hasil belajar peserta didik. Hasil belajar IPA peserta didik yang menggunakan media interaktif berbasis wordwall quiz lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau tanpa melibatkan media didalamnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN pasir putih 03.

**Kata Kunci:** hasil belajar; IPA; media pembelajaran; wordwall

Received : 2022-06-29

Approved : 2022-10-10

Revised : 2022-10-08

Published : 2022-10-30



Jurnal Cakrawala Pendas is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak dapat lepas dari kehidupan manusia. Tanpa adanya Pendidikan yang baik, maka perkembangan bangsa kedepan tidak akan terwujud. Maju tidaknya suatu bangsa dapat diukur melalui pendidikan (Nugraha, 2022). Karena, dengan pendidikanlah nantinya akan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu generasi muda yang siap secara fisik, mental, dan sosial sebagai penggerak dan pelaksana pembangunan.

Dalam perkembangan saat ini, Pendidikan mengalami suatu tantangan dalam kehidupan. Dimana, pada awal tahun 2020, dunia dihadapkan dengan maraknya wabah Covid-19. Wabah ini membuat segala aspek dalam kehidupan perlahan mulai berubah. Aktivitas - aktivitas yang melibatkan kumpulan orang banyak kini mulai dibatasi, mulai dari kegiatan sosial, ekonomi, pariwisata, tak terkecuali bidang pendidikan (Baety & Munandar, 2021). Dengan berubahnya proses kegiatan pembelajaran, tentu menimbulkan berbagai kendala yang dihadapi, baik oleh peserta didik, guru, maupun orang tua. Hal tersebut membawa konsekuensi tersendiri, dimana peserta didik banyak yang mengalami kebosanan serta efek efek negatif lain yang berdampak pada penurunan kualitas hasil belajar, terutama pada mata pelajaran IPA yang merupakan salah satu ilmu dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan satu dari beberapa mata pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan nyata (Nahdi et al., 2018). Dalam proses pembelajaran IPA, tidak hanya menekankan pada produk akhirnya saja, tetapi juga berorientasi pada proses yang dapat diketahui melalui aktivitas pembelajaran di dalam kelas. (Sari & Yarza, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran IPA harus dibuat menarik dan mudah dipahami agar peserta didik tertarik dalam mempelajarinya (Raharjo & Kristin, 2019).

Berdasarkan hasil pra observasi di SDN Pasir Putih 03 tempat peneliti melakukan penelitian, didapati masih rendahnya hasil belajar IPA peserta didik. Hal tersebut diketahui dari presentase rata – rata penilaian tengah semester peserta didik yang masih berada dibawah KKM. Hasil belajar yang rendah, dipengaruhi oleh beberapa faktor selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun salah satu faktor yang memengaruhi proses pembelajaran IPA, yaitu kurangnya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran IPA menjadi kurang menarik dan membosankan sehingga berakibat pada kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang berdampak pada penurunan hasil belajar IPA. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh (Sudewiputri & Dharma, 2021) bahwa rendahnya motivasi belajar berdampak pada penurunan hasil belajar peserta didik, sehingga nantinya proses pembelajaran terkesan kurang optimal. Demikian juga yang diungkapkan oleh (Isnaeni & Hildayah, 2020) bahwa hasil belajar yang baik dihasilkan dari motivasi belajar yang tinggi. Hasil belajar adalah sebuah perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil dari proses belajar mereka (Irawati et al., 2021) yang nantinya dapat memberikan informasi mengenai sejauh mana peserta didik memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan.

Menghadapi permasalahan tersebut, maka perlu adanya langkah dalam membantu peserta didik guna meningkatkan hasil belajar IPA, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat (Atapukang, 2016). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dijadikan perantara penyampai pesan yang dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan serta

minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Surahmawan et al., 2021). Media Pembelajaran juga merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran yang berfungsi untuk membantu penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik maupun sebaliknya (Harsiwi & Arini, 2020). Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam membantu meningkatkan pemahaman peserta didik (Husniyah, 2022) dan berperan penting dalam tercapainya pembelajaran (Fakhrudin et al., 2021).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA adalah Media interaktif berbasis wordwall quiz. Media interaktif merupakan media pembelajaran yang digemari oleh peserta didik. Pengertian interaktif sendiri, merupakan komunikasi dua arah (Tarigan & Siagian, 2015). Media interaktif dikategorikan sebagai media konstruktivistik yang terdiri atas media pembelajaran, peserta didik, dan proses 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). Hal ini sejalan dengan pemikiran (Maghfiroh, 2018) dalam penelitiannya, bahwa media wordwall mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi peserta didik. Media wordwall dapat menjadikan suasana kelas lebih hidup yang nantinya akan membuat gairah peserta didik dalam pembelajaran meningkat dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Sinaga & Soesanto, 2022). Wordwall quiz merupakan sebuah media pembelajaran berupa permainan kuis, dimana nantinya disajikan beberapa pertanyaan dengan tampilan menarik dan variatif yang ditampilkan pada monitor kelas, dan secara bersama peserta didik menjawabnya sehingga terjadinya pembelajaran yang hidup. Dengan demikian, wordwall game quiz tidak hanya meningkatkan pemahaman dalam diri peserta didik saja tetapi juga membentuk sikap keilmiah dalam diri peserta didik (Arimbawa, 2021).

Penelitian mengenai penggunaan media wordwall di sekolah dasar sebelumnya telah dilaksanakan oleh beberapa peneliti terdahulu, penelitian yang dilakukan oleh (Gandasari & Pramudiani, 2021) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh aplikasi wordwall terhadap motivasi belajar siswa IPA SDN Bojong Rawalumbu VI. Berikutnya, hasil penelitian (Imanulhaq & Pratowo, 2022) menyimpulkan bahwa penggunaan media edugame wordwall pada pembelajaran matematika kelas II mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz, lebih berfokus pada game quiz untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Pasir Putih 03. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hal tersebut.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain *quasi experimental design* tipe *Post-test only control group design*. Dalam penelitian ini terdapat 2 kelompok kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan media interaktif berbasis wordwall quiz dalam pembelajarannya sementara kelas

kontrol tidak menggunakan media interaktif berbasis wordwall quiz dalam pembelajarannya. Adapun desain penelitian ini dapat dilihat dalam tabel 1.

**Tabel 1.** Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Post-test
Kelas Eksperimen	X	$Q_1$
Kelas Kontrol	-	$Q_2$

Keterangan:

$Q_1$  : *Post-test* pada kelas Eksperimen

$Q_2$  : *Post-test* pada kelas Kontrol

X : Perlakuan yang diberikan, yaitu penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz

- : Tidak diberikan perlakuan menggunakan media interaktif berbasis wordwall quiz

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Pasir Putih 03 pada bulan Mei semester genap tahun ajaran 2021/2022. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IV SDN Pasir Putih 03. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, artinya seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian (Sofyan et al., 2022). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas IV A yang berjumlah 35 orang sebagai kelas eksperimen dan IV B yang berjumlah 34 orang sebagai kelas kontrol.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes dalam bentuk pilihan ganda dengan teknik pengumpulan data berupa soal *post-test* yang diberikan di akhir pembelajaran. *Post-test* ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini meliputi tiga tahap, yaitu (1) Tahap persiapan, pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan dengan melakukan observasi, menyusun perangkat pembelajaran berupa RPP, LKPD dan media pembelajaran, menyusun instrumen penelitian, dan melakukan uji validitas instrumen; (2) Tahap pelaksanaan, pada tahap ini terdiri dari memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media interaktif berbasis wordwall quiz sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan media interaktif berbasis wordwall quiz, dilanjutkan dengan memberikan soal *post-test* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik; dan (3) Tahap akhir, pada tahap ini peneliti melakukan analisis data hasil penelitian yakni uji normalitas (liliefors) dan uji homogenitas (fisher), dilanjut dengan menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan.

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara yang perlu diuji kebenarannya (Sugiyono, 2019). Hipotesis dalam penelitian ini yaitu  $H_0$  = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA peserta didik. Sedangkan  $H_1$  = Terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA peserta didik.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian diperoleh dari nilai *post-test* hasil belajar IPA peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol yang kemudian ditampilkan secara deskriptif dalam tabel 2.

**Tabel 2.** Deskripsi Data

	Hasil Belajar Kelas Eksperimen	Hasil Belajar Kelas Kontrol
N	35	34
Mean	82,74	68,59
Median	83,33	67,64
Modus	84,00	63,83
Std. Deviation	6,91	7,51
Minimum	68	56
Maximum	96	84

Berdasarkan tabel 2, diperoleh perbedaan hasil belajar IPA kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai kelas kontrol yaitu 82,74 dan 68,59. Median yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 83,33 dan kelas kontrol 67,64. Modus yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 84,00 dan kelas kontrol 63,83 dengan standar deviasi kelas eksperimen sebesar 6,91 dan kelas kontrol 7,51. Nilai terendah yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen adalah 68 dan kelas kontrol 56. Sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen adalah 96 sedangkan kelas kontrol 84.

Selanjutnya, sebelum dilakukan analisis uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan homogenitas. Berikut hasil uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas.

**Tabel 3.** Hasil Perhitungan Uji Normalitas

No	Kelompok	$\alpha$	N	$L_{Hitung}$	$L_{tabel}$	Kriteria	Keterangan
1.	Kelas Eksperimen	0,05	35	0,143	0,150	$L_o < L_t$	Berdistribusi Normal
2.	Kelas Kontrol	0,05	34	0,150	0,152		

Berdasarkan tabel 3, pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Liliefors*. Hasil uji normalitas pada kelas eksperimen diperoleh  $L_{Hitung}$  sebesar 0,143. Jika dibandingkan dengan tabel liliefors pada taraf signifikan  $\alpha = 0.05$  dan  $n = 35$  diperoleh  $L_{tabel}$  sebesar 0,150. Karena  $L_o < L_t$  ( $0,143 < 0,150$ ), maka dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen berasal dari populasi berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji normalitas pada kelas kontrol diperoleh  $L_{Hitung}$  sebesar 0,150. Jika dibandingkan dengan tabel liliefors pada taraf signifikan  $\alpha = 0.05$  dan  $n = 34$  diperoleh  $L_{tabel}$  sebesar 0,152. Karena  $L_o < L_t$  ( $0,150 < 0,152$ ), maka dapat disimpulkan bahwa data kelas kontrol berasal dari populasi berdistribusi normal.

Setelah uji prasyarat normalitas dilakukan, maka pada uji selanjutnya yaitu uji homogenitas. Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui sampel dari populasi yang homogen atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan menggunakan uji *Fisher*. Data hasil *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut sudah berdistribusi normal, maka analisis data selanjutnya yaitu dengan uji homogenitas. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

No	Kelompok	N	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Kriteria Pengujian	Keterangan
1.	Kelas Eksperimen	35	1,18	1,78	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Populasi Homogen
2.	Kelas Kontrol	34				

Berdasarkan tabel 4, diperoleh  $F_{hitung} = 1,18$ ;  $F_{tabel} = 1,78$  pada derajat kebebasan (dk) pembilang ( $n_1 - 1$ );  $35 - 1 = 34$  dan derajat kebebasan (dk) penyebut ( $n_2 - 1$ );  $34 - 1 = 33$  dan taraf signifikan 0,05. Karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $1,18 < 1,78$ , maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen.

Berdasarkan uji persyaratan analisis yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa populasi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t, dengan kriteria pengujian terima  $H_0$  jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dan sebaliknya tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

Kelas	N	Dk	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kriteria	Keterangan
Kelas Eksperimen	35	67	8,151	1,993	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Terdapat Pengaruh
Kelas Kontrol	34					

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA peserta didik.

$H_1$  : Terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA peserta didik.

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis pada tabel 5, dapat dilihat bahwa hasil perhitungan hipotesis dengan uji-t diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 8,151 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,993 pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan (dk) = 67 maka dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN Pasir Putih 03. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Maghfiroh, 2018) yang mengemukakan bahwa penggunaan media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Lebih lanjut, hasil penelitian (Isnaeni & Hildayah, 2020) mengemukakan dengan penggunaan media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar dan berintraksi dengan baik. Hal tersebut diperkuat pernyataan (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar, karena dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. lebih lanjut, dikemukakan bahwa media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Harsiwi & Arini, 2020).

Hasil pengujian membuktikan perbedaan hasil belajar IPA yang terjadi bukan suatu kebetulan, tetapi karena perbedaan perlakuan yang diterapkan pada masing-masing kelas, yaitu kelas eksperimen dengan menggunakan media interaktif berbasis wordwall quiz dan kelas

kontrol tanpa menggunakan media interaktif berbasis wordwall quiz. Dalam penerapan penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz pada kelas eksperimen, terlihat adanya perbedaan dari pada kelas kontrol. Di kelas eksperimen, peserta didik terlihat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, meningkatnya interaksi antar peserta didik dan guru, guru dan peserta didik, serta peserta didik dan peserta didik. Sehingga dengan meningkatnya interaksi positif antar sesama pembelajar maka tingkat kefahaman pun akan meningkat dan motivasi belajar pun baik, yang pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar yang meningkat.

Dalam hal ini, penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz dinilai berpengaruh terhadap hasil belajar IPA peserta didik dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Hal ini dapat terlihat dari sikap peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, minat dan antusias peserta didik yang lebih baik dari biasanya serta keaktifan peserta didik dalam diskusi pada proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi positif berupa penerapan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis wordwall quiz yang sebelumnya belum pernah diterapkan. Adapun keterbatasan dari penelitian ini yaitu penelitian ini hanya dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN Pasir Putih 03 sehingga belum dapat dilakukan generalisasi pada tingkatan kelas lainnya.

### Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, kelas yang diberi perlakuan menggunakan media interaktif berbasis wordwall quiz lebih unggul dari kelas yang tidak diberi perlakuan menggunakan media interaktif berbasis wordwall quiz. Hal tersebut terlihat dari hasil belajar peserta didik. Ketika media interaktif berbasis wordwall quiz diterapkan di kelas eksperimen, peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik lebih berani dalam mengungkapkan pendapatnya baik di depan kelas maupun saat berdiskusi dengan teman kelompok, serta meningkatnya interaksi antar sesama sehingga terjadinya kefahaman terhadap materi yang diajarkan yang berdampak pada peningkatan hasil belajar. Sebaliknya, di kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan menggunakan media interaktif berbasis wordwall quiz, peserta didik cenderung pasif dan kurang berani dalam mengungkapkan pendapatnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN pasir putih 03.

### Daftar Pustaka

- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Atapukang, N. (2016). Kreatif Membelajarkan Pembelajar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Berkomunikasi. *Jurnal Media Komunikasi Geografi*, 17(2), 45–52.
- Baety, D. N., & Munandar, D. R. (2021). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring dalam Menghadapi Wabah Pandemi COVID-19. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 880–889.
- Fakhruddin, 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>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- 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>
- 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.
- Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41.
- Irawati, I., Nasruddin, & Ilhamdi, M. L. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>
- 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.
- Nahdi, dede salim, Yonanda, D. afriyuni, & Agustin, N. F. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 9-1 6. <https://core.ac.uk/download/pdf/11715904.pdf>
- 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.
- Raharjo, W. T., & Kristin, F. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Make a Match Pada Kelas 4 Sd. *Jurnal Satya Widya*, 35(2), 168–174. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p168-175>
- 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 Berkemajuan*, 4(2), 195–199. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/4112>
- 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>

- Sofyan, D., Fauzi, R. S., Sahudi, U., Rustandi, E., Priyono, A., & Indrayogi, I. (2022). Alternatif Meningkatkan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar: Pendekatan Bermain. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 438–448. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2260>
- Sudewiputri, M. P., & Dharma, I. M. A. (2021). Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 428. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38900>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan. In *Bandung: Alfabeta*.
- 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.
- 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>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 26. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>