



Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Milhatun Zannah

Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung, Indonesia

Email: milha@upi.edu

Nurdinah Hanifah

Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung, Indonesia

Email: nurdinah.hanifah@upi.edu

Isrok'atun

Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung, Indonesia

Email: isrokatun@upi.edu

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 04-12-2023

Revised : 22-01-2024

Accepted : 20-01-2024

Published : 01-02-2024

ABSTRACT

Based on the results of interviews with grade 6 teachers at SDN Kesambi Dalam 4 Cirebon City in social studies learning "ASEAN" material, it shows that the learning outcomes obtained by students are quite low. This research uses a quantitative type of research using quasi-experimental methods. The samples studied in this research were Class A (control) and Class B (experiment) using random sampling techniques. Research tools include validated questionnaires and multiple-choice tests whose content and level of difficulty have been reviewed by subject matter experts. Hypothesis testing using the t-test and n-gain test is the data analysis approach used. Posttest findings showed that the experimental class (80.1) was significantly different from the control class (53.7) at a significance level of 0.05 (Sig. 0.05). The resulting t_{count} value is also greater than t_{table} , namely $44.718 > 11.695$. Therefore, H_a is approved while H_o is not. The results of the n-gain test increased learning outcomes by 73.78% in the experimental group compared to only 42.55% in the control group. In this way, the implementation of Wordwall has proven to be effective in improving class VI social studies learning outcomes.

Keywords: *Wordwall; Learning Media; Learning Outcomes; Elementary School*

How to cite:

Zannah, M., Hanifah, N., Isrok'atun, I. (2024). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 8(1), 54-65. Artikel DOI: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i1.126292>

Corresponding E-mail: milha@upi.edu

1. PENDAHULUAN

Era digital ditandai dengan adanya kemajuan perkembangan teknologi yang akan terus berjalan maju seiring dengan adanya revolusi *industry* 4.0. yang secara berangsur-angsur mengambil alih peran yang begitu besar bagi hidup manusia (Aeni et al., 2022). Salah satu peran yang dinilai membantu dalam kehidupan manusia tersebut yaitu teknologi dalam bidang pendidikan. Pendidikan menjadi peran penting yang dilaksanakan oleh manusia sebab pendidikan sebagai kebutuhan dasar manusia untuk mendapatkan ilmu, pendidikan juga dilakukan secara kompleks di mana kegiatan tersebut saling

berkaitan erat dengan yang lainnya. Berlandaskan pernyataan tersebut maka, pendidikan perlu dilakukan secara terencana baik secara mikro maupun makro. Menurut Sadikin & Hakim (2019) mengemukakan bahwa dengan adanya teknologi yang maju dapat mendukung siswa dalam menerima sebuah informasi yang lebih banyak. Dengan begitu, guru sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran yang dilakukan dikelas mengharuskan guru tersebut untuk menguasai dan mampu memanfaatkan teknologi dengan membuat atau mengaplikasikan media pembelajaran interaktif dikarenakan guru sebagai pilar utama dalam sistem pendidikan nasional (Rahim et al., 2017).

Media pembelajaran adalah satu aspek yang dapat berpengaruh dalam aktivitas kegiatan pembelajaran (Habibi et al., 2023). Media mempunyai dua keutamaan yakni sebagai sarana bantu belajar serta sebagai sumber belajar (*learning sources*) yang dilaksanakan oleh siswa. Dengan digunakannya media pembelajaran yang sesuai tentu saja akan mendapatkan respon positif dari siswa alhasil, dapat mempengaruhi hasil belajar yang sebelumnya telah dimiliki siswa. (Nurdyansyah, 2019). Menurut Arsyad (2020) menyatakan bahwasanya adanya penggunaan media pembelajaran merupakan segala upaya dalam meningkatkan proses kegiatan belajar siswa agar menghasilkan suatu proses belajar yang didapat siswa dapat jauh lebih baik dari sebelumnya. Pendapat lain juga mengatakan bahwa hasil belajar yang dicapai memegang peran penting oleh sebab itu, adanya hasil belajar yang diterima siswa. seorang guru dapat mengetahui dan paham mengenai perkembangan dan pengetahuan kognitif yang telah dimiliki oleh siswanya dalam suatu usaha untuk mencapai tujuan dari pembelajaran melalui proses belajar yang akan datang (Wibowo et al., 2021).

Untuk memperoleh sebuah informasi maka, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas VI. Berlandaskan wawancara dan menganalisis data nilai siswa yang sudah dilaksanakan oleh peneliti di SDN Kesambi Dalam 4 mengenai proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS termasuk pada materi "ASEAN" memperlihatkan hasil belajar yang telah didapat siswa cukup rendah dengan penilaian rerata yang telah dicapai hanya 55 dari nilai yang ditetapkan oleh sekolah berlandaskan kriteria ketuntasan mengajar atau KKM yaitu 70. Pernyataan hasil wawancara tersebut juga didukung dengan wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti untuk mengetahui penyebab rendahnya hasil belajar rendah. Dari wawancara siswa dan siswi kelas VI tersebut mengatakan bahwasanya pembelajaran IPS terkhusus pada materi ASEAN sangat sulit untuk dipahami, membosankan dan juga monoton yang menyebabkan hasil belajar cukup rendah. Berlandaskan wawancara tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilaksanakan oleh Sholikhah & Suprayitno (2022) mengenai pembelajaran IPS pada materi ASEAN bahwa mata pelajaran IPS materi ASEAN hanya menggunakan buku tematik dan buku pegangan guru saja dalam proses belajar. Alhasil, keadaan tersebut memunculkan sebuah masalah yang dihadapi oleh siswa karena adanya proses belajar mengajar yang tidak menarik perhatian siswa, pembelajaran terkesan tidak beragam karena hanya mengandalkan dari buku saja serta pemakaian metode pembelajaran yang hanya menggunakan sebuah metode ceramah. Keadaan tersebut menjadi penyebab munculnya permasalahan yang terurai di atas di antaranya dikarenakan keadaan dari guru, keadaan dari diri siswa, sarana dan

prasarana, dan keadaan lingkungan sekitar (Sanjaya, 2008). Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat yang diberikan oleh Kristin & Rahayu (2016) yang menyatakan pemicu tersebut bersumber dari diri siswa, guru ataupun sarana dan prasarana yang kurang mencukupi alhasil, berdampak pada proses pembelajaran yang menjadi kurang efektif dilakukan.

Karakteristik pada mata pelajaran IPS membahas dan mempelajari beberapa seperangkat kejadian yang terjadi, gambaran dan suatu kejadian yang berkaitan dengan masalah-masalah isu sosial yang tidak sekedar memberi bekal pengetahuan akan tetapi memberi bekal nilai keterampilan di segala aspek hidup bermasyarakat, bangsa dan juga negara (Aulia & Wandini, 2023). Pembelajaran IPS tujuannya supaya murid jadi masyarakat demokratis, dapat bertanggungjawab dan cinta damai (Sofiasyari et al., 2022). Sebab, pelajaran IPS memuat kehidupan sosial yang terjadi di masyarakat untuk dapat bertanggung jawab pada lingkungan masyarakatnya. Pada pembelajaran IPS materi ASEAN merupakan materi yang cukup kompleks karena menekankan kepada penguasaan bahan/materi yang terlalu banyak, lebih menekankan kepada pemahaman pengetahuan dan konsep daya ingat hafalan yang tinggi alhasil menjadi kelemahan yang menyebabkan rendahnya hasil belajar IPS alhasil, dalam pembelajaran IPS guru perlu nuansa baru dalam menggunakan media pembelajaran. Menurut Isrok'atun et al. (2019) bahwa pada rangkaian proses pembelajaran guru mempunyai peran yang besar dalam meningkatkan kemampuan siswa secara mandiri terutama dalam belajar menggunakan teknologi pada media pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran yang di dalamnya turut mengikut sertakan siswa ataupun menggunakan media interaktif pada setiap proses kegiatan belajar maka akan menarik siswa dikelas ketika belajar dan memudahkan guru ketika menyampaikan sebuah materi yang diajarkan (Nurfadhillah et al., 2021). Dari banyaknya semua media yang digunakan dalam pembelajaran tentunya akan dapat membantu guru ketika mengajar, membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar, menarik perhatian belajar siswa dengan cara bermain salah satunya dengan memanfaatkan sebuah media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall*. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat menurut Olisna et al. (2022) bahwasanya siswa di sekolah dasar sangat menyukai segala sesuatu yang berhubungan dengan permainan.

Wordwall merupakan aplikasi edukatif menggunakan jaringan internet yang dapat diakses melalui *website* resmi yang dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar dan alat penilaian yang menarik bagi siswa (P. M. Sari & Yarza, 2021). Di dalamnya terdapat berbagai macam fitur pada *games* dan juga kuis yang dapat dipilih sesuai keinginan seperti fitur Quiz (kuis), *Crossword* (teka-teki silang), *find the Match* (mencari padanan), *Random Wheel* (roda acak) *True or False* (benar atau salah), *Gameshw Quiz*, *Ballon Pop*, *Open the Box*, dan masih banyak lagi (Sun'iyah, 2020). Dengan begitu, guru akan mudah memberikan evaluasi dengan pilihan *games* dan kuis yang tersedia pada web *wordwall* alhasil, diharapkan pemberian media pembelajaran ini agar ketika belajar siswa tidak akan merasakan kebosanan, selalu antusias dan semangat selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan akan menganggap bahwa belajar hal yang menyenangkan alhasil hasil belajar yang didapatkan oleh siswa

lebih baik. Di samping itu, bisa memberi peningkatan minat belajar siswa (Zaenatun et al., 2021). Oleh sebab itu, maka perlu bagi peneliti untuk melakukan penelitian eksperimen dalam rangka mengetahui efektivitas peningkatan menggunakan aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar dengan keterbaruan yang terdapat cooperative learning pada pembelajaran IPS siswa kelas VI.

Berlandaskan hasil penelitian terdahulu yang sudah dilaksanakan oleh Kasa et al. (2021) dimana dengan memanfaatkan aplikasi *wordwall* dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai media pembelajaran IPS memperlihatkan adanya hasil rerata penilaian belajar siswa yang meningkat. Menurut Fidya et al. (2021) dengan adanya pembelajaran menggunakan sebuah media belajar *game* interaktif *wordwall* terdapat peningkatan hasil belajar IPS. Tidak hanya itu saja, penggunaan *wordwall* juga dapat menimbulkan minat serta motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa dengan ketertarikannya terhadap pembelajaran pada media *game*. *Wordwall* termasuk media pembelajaran kuis dalam bentuk *game* edukatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Surahmawan et al., 2021).

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian

Pada pengolahan yang dilakukan, peneliti melakukan metode pengolahan kuantitatif dengan menerapkan sebuah metode eksperimen semu atau disebut dengan *quasi-experimental*. Populasi dalam riset ini yaitu SD N Kesambi dalam 4 dan sampel yang digunakan yaitu kelas A (kontrol) sebagai suatu kelas yang sama sekali tidak dilakukan penelitian dengan aplikasi *Wordwall* dan kelas B (eksperimen) sebagai suatu kelas penelitian yang menggunakan aplikasi *Wordwall*. Bentuk rancangan penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design*. Adapun bentuk rancangannya yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Bentuk Rancangan *Non-Equivalent Control Group Design*

Kelompok Uji	Pre-test	Perlakuan	Post-test
K. eksperimen	O ₁	X	O ₂
K. kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber: (Sugiyono, 2009)

Sebelum dilakukannya proses pembelajaran kelompok uji sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol terlebih dahulu diberikan tes awal berupa *pretest* dengan bentuk soal yang sama agar mengetahui kemampuan awal yang sudah dimiliki oleh siswa. Kemudian setelah itu, pada kelas eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) khusus yaitu mengerjakan soal menggunakan aplikasi *Wordwall*. Sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan mengerjakan soal tes seperti biasanya tanpa menggunakan aplikasi *Wordwall*. Setelah kedua kelas diberi materi yang sama, dari kedua kelas tersebut di tes berlandaskan soal tes yang sama pula sebagai bentuk penilaian tes akhir (*post-test*). Dari tes yang sudah diambil dari kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian diperbandingkan oleh peneliti agar peneliti dapat mengetahui peningkatan hasil belajar dari masing-masing kedua kelas. Demikian pula

hasil tes awal dan hasil tes akhir pada tiap kelas uji yang diteliti yaitu kelas eksperimen yang di uji cobakan menggunakan aplikasi *Wordwall* dan kelas kontrol yang sama sekali tidak menggunakan aplikasi *Wordwall*. hasil *posttest* tersebut dapat dikatakan baik apabila kelas eksperimen mendapatkan peningkatan dan perbedaan nilai secara signifikan.

2.2. Subjek Penelitian

Penetapan populasi pada riset ini merupakan semua siswa dan siswi kelas VI se-kecamatan Kesambi Kota Cirebon yang berjumlah 926 siswa. Oleh karena itu, semua bagian dari anggota populasi dapat mempunyai sebuah peluang dan kesempatan yang serupa untuk dapat dijadikan sebuah sampel. Sampel adalah sebagian dari proses pemilihan populasi yang akan diteliti (Arikunto, 2006). Proses yang dilakukan untuk sampel yang diambil menggunakan teknik *simple random sampling* dengan cara acak tanpa memandang tingkatan tertentu dalam populasi, namun harus memenuhi syarat yaitu data dalam populasi harus bersifat homogen (Sugiyono, 2009). Alhasil, semua individu tersebut memiliki peluang yang serupa untuk dapat dijadikan sampel dan dari sampel tersebut terpilih yaitu satu sekolah dasar yakni SDN Kesambi Dalam 4 Kota Cirebon dimana jumlah siswa tersebut sebanyak 60 Orang yang terdapat kelas VI A dan VI B yang akan dibagi menjadi 2 kelompok yakni kelas A menjadi kelas kontrol dan kelas B menjadi kelas eksperimen. Berlandaskan uji homogenitas didapat $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka H_0 diterima dan populasi bersifat homogen.

2.3. Tempat dan Waktu Penelitian

Berkenaan dengan waktu dan tempat pelaksanaan yang dijadikan dalam proses riset ini yaitu SDN Kesambi Dalam 4 Kota Cirebon yang terdapat kelas VI A dan VI B. Pada riset ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024, pelaksanaan penyusunan riset ini dimulai pada tanggal 15 Agustus sampai 20 November 2023.

2.4. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Instrument yang dipakai pada saat proses penelitian yang dilakukan yaitu dalam bentuk lembar observasi yang di isi oleh guru, angket skala (*linkert*) untuk kelas eksperimen yang di isi oleh siswa eksperimen ketika telah selesai mengerjakan soal. Bentuk instrument soal yang dipakai ketika penelitian berlangsung berupa soal tes pilihan atau pilihan banyak dengan pilihan 4 alternatif jawaban yang digunakan yakni a, b, c dan d yang mencakup atas 15 butir soal menggunakan aplikasi *wordwall*. Soal tersebut dibuat berlandaskan indikator pembelajaran dari materi yang diajarkan. sebelum dijadikan sebagai instrumen, terlebih dahulu pada soal dilakukan tahap validasi yaitu validitas logis oleh ahli materi (validator) melalui penalaran dan juga validasi dengan mencobakan soal pada kelompok yang akan dijadikan sampel.

Telebih dahulu, peneliti melakukan uji coba soal yang dilakukan untuk dapat mengetahui seberapa layak soal tersebut untuk dijadikan sebagai instrumen penelitian. Kemudian, hasil uji coba intrumen pada soal tersebut dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas dan kesukaran terhadap isi soal tes. Kemudian, soal tersebut diberikan kepada kelas yang diamati yaitu kelas eksperimen dan juga kelas kontrol sebagai soal *pretest* (awal) dan *posttest* (akhir) pada saat penelitian berlangsung.

Pada saat proses pengumpulan sebuah data dilakukan dengan cara teknik tes yang dilaksanakan oleh siswa. Menurut Rapono et al. (2019) tes ialah metode atau prosedur yang dilakukan dalam dunia pendidikan yang dilaksanakan oleh guru dengan memberikan tugas kepada siswa agar memperoleh pencapaian hasil belajar siswa.

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Informasi yang telah didapatkan selama observasi riset ini yaitu *statistic deskriptif* serta *statistic inferensial*. Uji *statistic deskriptif* digunakan untuk dapat memaparkan suatu data yang telah didapat dalam bentuk tabel sementara *statistic inferensial* untuk dapat mengambil kesimpulan berlandaskan informasi yang didapat menggunakan rumus statistik melalui aplikasi *SPPS 25 for windows*.

Uji normalitas dan uji homogen terlebih dahulu dilakukan saat sebelum data diolah untuk menguji kesamaan dua rerata dari data *pretest* dengan menggunakan parametrik apabila data berdistribusi normal dan uji-t. Pada uji normalitas dan homogenitas melakukan dengan cara uji *Shapiro-Wilk* dan uji *Lavene's* digunakan pada uji homogenitas. Kemudian, *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui keadaan ada ataupun tidaknya perbedaan rerata hasil belajar yang dihasilkan oleh kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Setelah semuanya sudah didapatkan kemudian, dapat diteruskan dengan melakukan uji *n-gain score* alhasil dapat mengetahui perubahan atau perbedaan hasil belajar yang telah didapatkan siswa ketika menggunakan aplikasi *wordwall* alhasil, akan nampak adanya keefektifan serta rerata peningkatan hasil belajar pada siswa kelas VI pada mata Pelajaran IPS pada materi ASEAN dengan menggunakan aplikasi *wordwall*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berlandaskan dari hasil penelitian yang telah didapatkan oleh peneliti dengan menerapkan desain penelitian *non-equivalent control group* desain. Melalui tahap ini, peneliti menemukan adanya peningkatan hasil *posttest* yang sudah dilakukan pada kelas eksperimen. Peningkatan tersebut dilihat berlandaskan perbedaan perolehan nilai yang didapat ketika melaksanakan *pretest* dan *posttest* oleh kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Temuan data tersebut berhasil memberikan adanya efektivitas dari diberikannya *treatment* yang dilaksanakan oleh kelas eksperimen menggunakan aplikasi *wordwall*. Pengolahan data yang telah dilaksanakan oleh peneliti diantaranya yaitu uji deskriptif *statistic*, uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t dan uji *n-gain score*. Guna melihat efektivitas dari penggunaan

aplikasi *wordwall*, peneliti memberikan angket yang di isi oleh siswa setelah mengisi soal *posttest* menggunakan aplikasi *wordwall*. Untuk lebih jelasnya peneliti lampirkan berikut:

Tabel 2. Angket Respon Siswa

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	ST	TS	STS
1	Membuat saya lebih mudah memahami materi pembelajaran.				
2	Penggunaan aplikasi <i>wordwall</i> jelas alhasil memudahkan untuk menggunakannya.				
3	Petunjuk aplikasi <i>wordwall</i> jelas dan mudah digunakan.				
4	Aplikasi <i>wordwall</i> dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran				
5	Soal kalimat yang digunakan pada aplikasi <i>wordwall</i> dapat dipahami.				
6	Menurut saya uraian soal yang terdapat pada aplikasi <i>wordwall</i> mudah dipahami.				
7	Dengan menggunakan sebuah aplikasi <i>wordwall</i> saya cepat dalam mengerjakan soal.				
8	Saya senang ketika mengerjakan soal menggunakan aplikasi <i>wordwall</i> .				
9	Saya menyukai media pembelajaran aplikasi <i>wordwall</i> .				
10	Saya setuju jika penyajian pembelajaran IPS dilakukan menggunakan aplikasi <i>wordwall</i> .				

Angket yang dipergunakan dalam riset ini agar mendapatkan sebuah informasi mengenai tanggapan siswa setelah menggunakan aplikasi *wordwall* pada pelajaran IPS materi ASEAN dalam buku tematik tema 4, subtema 2 di kelas VI. Angket tersebut mencakup atas 10 item pernyataan yang disebarkan kepada siswa dan diisi langsung oleh siswa setelah kegiatan pembelajaran selesai dilakukan. Berlandaskan angket tersebut maka, untuk dapat melihat hasil angket yang telah di isi oleh siswa menggunakan tingkat capaian responden siswa yang telah diolah oleh peneliti.

Tabel 3. Tingkat Capaian Responden

Item Pernyataan	Frekuensi Jawaban Responden				Jumlah Skor	Maks Skor	TCR	Kategori
	Sangat Setuju (SS)	Setuju (ST)	Tidak Setuju (ST)	Sangat Tidak Setuju (STS)				
1	24	6	0	0	114	120	95,00	Sangat Efektif
2	21	9	0	0	111	120	92,50	Sangat Efektif
3	27	3	0	0	117	120	97,50	Sangat Efektif
4	24	6	0	0	114	120	95,00	Sangat Efektif
5	24	6	0	0	114	120	95,00	Sangat Efektif
6	22	8	0	0	112	120	93,33	Sangat Efektif
7	18	12	0	0	108	120	90,00	Sangat Efektif
8	30	0	0	0	120	120	100,00	Sangat Efektif
9	30	0	0	0	120	120	100,00	Sangat Efektif
10	30	0	0	0	120	120	100,00	Sangat Efektif
Rerata Skor					1150	120	95,83	Sangat Efektif

Berlandaskan perolehan tabel tingkat capaian skor responden tersebut, memberikan gambaran bahwa tingkat capaian responden siswa dengan rerata mencapai 95,83% yang artinya jawaban responden sangat efektif dalam menggunakan aplikasi *wordwall* selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung, hal tersebut mengindikasikan bahwa siswa aktif, fokus, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.. Alhasil, hal tersebut membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Tabel 4. Data Hasil Pret-test Kelompok Sampel

Kelompok Sampel	N	Minimum	Maksimum	Jumlah	Mean	Std. Deviasi	Varians
Eksperimen	30	20	66	1341	44,7	13,37	178,77
Kontrol	30	20	60	1188	39,6	10,06	101,21

Berlandaskan pada tabel 4 diatas dapat dilihat pada data hasil *pretest* kelompok sampel dari kelompok yang diteliti yaitu adanya sebuah perbedaan peningkatan antara kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Setelah dilakukannya uji prasyarat pada hasil *pretest*, didapatkan bahwa dari data tersebut berdistribusi normal dan juga homogen. Alhasil, dapat disimpulkan bahwasanya perlakuan yang sudah diberikan pada kedua kelas eksperimen sebagai kelas uji dan juga kelas kontrol mempunyai kondisi setara dengan perlakuan yang akan diberikan menggunakan aplikasi *wordwall* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan metode konvensional yang sama sekali tidak menggunakan aplikasi *wordwall* pada materi ASEAN pada buku tematik tema 4 “Globalisasi”, subtema 2 “Globalisasi dan Manfaatnya” pada pembelajaran ke-1.

Tabel 5. Data Hasil Post-test Kelompok Sampel

Kelompok Sampel	N	Minimum	Maksimum	Jumlah	Mean	Std. Deviasi	Varians
Eksperimen	30	60	93	2403	80,1	8,50	72,37
Kontrol	30	40	73	1611	53,7	9,01	81,25

Berlandaskan tabel 5 diatas dapat diketahui bahwasanya hasil *posttest* yang telah dilaksanakan oleh kelompok uji terdapat sebuah perbedaan nilai yang didapatkan berlandaskan kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Kemudian, data hasil *posttest* dilakukan uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas pada tabel 7 dan 8 dengan data harus berdistribusi normal alhasil, data tersebut dapat diteruskan dengan uji hipotesis analisis data menggunakan statistik parametrik untuk dapat membuktikan kebenarannya.

Tabel 6. Perbandingan Nilai Pret-test dan Post-test Kelompok Sampel

Kelompok Sampel	Nilai rerata	
	<i>Prettest</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	44,7	80,1
Kontrol	39,6	53,7

Berlandaskan pada tabel 6 perbandingan diatas dapat dilihat bahwasanya adanya pemerolehan perbedaan rerata nilai yang didapatkan dari peningkatan hasil belajar IPS yang telah dilaksanakan oleh siswa dan siswi kelas VI A dan VI B pada materi ASEAN pada saat sebelum dan setelah diberikan *treatment* ataupun tindakan pada kedua kelas teliti eksperimen dan juga kelas kontrol. Kemudian, setelah mendapatkan data hasil nilai *pretest* dan *posttest* terhadap kelompok kontrol dan eksperimen maka, diharuskan untuk uji asumsi agar lebih akurat. Data tersebut harus dapat dipastikan berdistribusi normal dan homogen (Sari et al., 2023). Alhasil, untuk mendapatkan hipotesis yang telah dilakukan dengan melakukan uji normalitas.

Tabel 7. Uji Normalitas Kelompok Sampel

Kelas	Statistic	df	Sig.
<i>pre-test</i> - eksperimen	.945	30	0.127
<i>post-test</i> – eksperimen	.932	30	0.057
<i>pre-test</i> – kontrol	.942	30	0.127
<i>post-test</i> – kontrol	.942	30	0.106

Berlandaskan hasil data uji normalitas pada kedua data diatas diketahui bahwasanya nilai yang didapatkan pada saat *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Bukti tersebut dapat dilihat berlandaskan nilai Sig. sejumlah 0,127 maka dapat disimpulkan Sig. > 0,05. Sedangkan diketahui bahwasanya nilai *pretest* pada kelas kontrol berdistribusi normal juga dibuktikan berlandaskan nilai Sig. sejumlah 0,127 maka dapat disimpulkan Sig. > 0,05. Kemudian, untuk hasil *posttest* pada kelas eksperimen berdistribusi normal dilihat berlandaskan nilai Sig. sejumlah 0,057 maka Sig. > 0,05. Sedangkan untuk nilai *posttest* pada kelas kontrol berdistribusi normal dilihat berlandaskan nilai Sig. sejumlah 0,106 maka dapat disimpulkan Sig. > 0,05.

Tabel 8. Uji Homogenitas

Kelas	Sig.	Keterangan </ >	T _{tabel}	Keterangan
Eksperimen	.125	>	0,05	Homogen
Kontrol	.706	>	0,05	Homogen

Berlandaskan tabel 8 telah dilakukan uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji homogenitas pada kelompok eksperimen sejumlah 0,125 yang artinya nilai tersebut melebihi dari taraf signifikansi α 0,05 dan juga kelas kontrol yang dinyatakan homogen berlandaskan taraf signifikansi kriteria pengambilan homogenitas yang ditentukan yaitu apabila α 0,05 yang mana nilai signifikansi 0,706 yang menunjukkan hasil α 0,05 maka dari itu, pengolahan data yang diambil dari kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

Sesudah memenuhi uji prasyarat, kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t pada taraf signifikansinya yang sudah ditentukan yaitu 0,05 Sig. < 0,05 didapatkan hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $44.718 > 11.695$. maka, hasil tersebut diambil kesimpulan yang didapatkan bahwa ada perbedaan rerata peningkatan hasil belajar yang dilaksanakan oleh kelas eksperimen ketika diberikan perlakuan menggunakan bantuan aplikasi *wordwall* dibandingkan kelas kontrol.

Peneliti juga memperkuat hasil uji hipotesis dengan melakukan *uji n-gain score* yang menunjukkan adanya rerata *score* terhadap presentase kenaikan yang signifikan terhadap hasil belajar kelas eksperimen sejumlah 73,78% yang artinya lebih besar dibandingkan oleh kelas kontrol yang hanya mendapatkan 42,55%, alhasil, dari data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar IPS di kelas VI cukup efektif digunakan.

Hasil riset ini juga di dukung oleh temuan peneliti sebelumnya yang sudah terlebih dulu dilaksanakan oleh Permana & Kasriman (2022) bahwa pemerolehan hasil belajar IPS berbantuan aplikasi *wordwall* pada kelas eksperimen nilai *posttest* dengan nilai rerata yang didapatkan sejumlah 57,3% dibandingkan pada kelas kontrol dengan perolehan nilai rerata sejumlah 28%. Selanjutnya, penelitian yang telah selesai dilaksanakan oleh Abdurrochim et al. (2022) dengan meningkatnya hasil belajar ketika melaksanakan *pretest* dan *posttest* oleh kelas eksperimen yang semula nilainya sejumlah 53,99% meningkat menjadi 73,78% setelah menggunakan aplikasi *wordwall* dan penelitian yang dilaksanakan oleh Rusdyani & Reinita (2023) yang telah melakukan uji *n-gain* dengan menunjukkan rerata presentase peningkatan signifikan terhadap hasil belajar kelompok eksperimen sejumlah 33,42% yang lebih besar daripada kelompok kontrol hanya 18,20%.

4. SIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan berlandaskan observasi dan hasil analisis data yang telah diselenggarakan alhasil berkesimpulan bahwasanya aplikasi *wordwall* bisa dijadikan sebagai suatu media pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam membantu guru meningkatkan hasil belajar IPS siswa di kelas VI di SDN Kesambi Dalam 4 Kota Cirebon dengan hasil *wordwall* masuk pada kategori efektif untuk digunakan. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil *posttest* kelas eksperimen (80,1) > kelas kontrol (53,7) pada taraf signifikansi 0,05 (Sig. 0,05), didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $44,718 > 11,695$. jadi H_a diterima dan H_o ditolak dan hasil uji *n-gain score* dengan rerata peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen sejumlah 73,78%, lebih besar daripada kelompok kontrol yang hanya memperoleh 42,55%, alhasil dengan menggunakan aplikasi *wordwall* dalam Hasil belajar IPS kelas VI cukup efektif.

DAFTAR RUJUKAN

Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3972–3981. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2749>

Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835–1852. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>

Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.

Aulia, R., & Wandini, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 4034–4040. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.13889>

Fidya, I., Romdanih, & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 219–227.

Habibi, M. . C., Zikri, A., Chandra, Suriani, A., & Azima, N. F. (2023). Media Papan Cerita Rumpang Berbasis Educational Mobile Game untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(1), 3004–3019. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8193>

Isrok'atun, Hanifah, N., Maulana, & Anggita, D. (2019). *Scaffolding dalam Situation-Based Learning*. UPI Sumedang Press.

Kasa, B., Taneo, S. P., Lehan, A. A. D., Benu, A. B. N., & Bulu, V. R. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran IPS Secara Daring (Online) di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Haumeni Journal of Education*, 1(2), 154–159. <https://doi.org/https://doi.org/10.35508/haumeni.v1i2.5902>

Kristin, F., & Rahayu, D. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 84–92. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p84-92>

Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Umsida Press.

Nurfadhillah, S., Tantular, L. D., Syafitri, H. A., Fauzan, M. I., & Universitas, A. S. H. (2021). Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point pada Pembelajaran. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 267–279.

Olisna, Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>

Permana, S. P., & Kasriman. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>

Rahim, F. R., Festiyed, Yohandri, Yulkifli, & Djamas, D. (2017). Studi Pengalaman Guru-Guru MTSN 6 Pesisir Selatan dalam Penulisan Karya Tulis Ilmiah guna Meningkatkan Iptek Masyarakat serta Mewujudkan Guru yang Profesional. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*, 1(2), 80–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jep.v1i2.64>

Rapono, M., Safrial, S., & Wijaya, C. (2019). Urgensi Penyusunan Tes Hasil Belajar: Upaya Menemukan Formulasi Tes yang Baik dan Benar. *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 11(1), 95–104. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v11i1.12227>

Rusdyani, D., & Reinita. (2023). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 274–285. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i2.122956>

Sadikin, A., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Media E-Learning Interaktif dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 pada Materi Ekosistem untuk Siswa SMA. *Biodik*, 5(2), 131–138. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/bio.v5i2.7590>

Sanjaya, W. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Prenada Media Group.

Sari, J., Feniareny, Hermansah, B., & Prasrihamni, M. (2023). Pengaruh Media Konkret terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 15–24. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120317>

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. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>

Sholikhah, A. R., & Suprayitno. (2022). Pengembangan Media Saku Unik Peran Indonesia (Superindo) Materi Peran Indonesia dalam ASEAN Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 1–14.

Sofiasyari, I., Kurniawati, I., & Guntur, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 174–183. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i2.119820>

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (1st ed.). Alfabeta.

Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi pada Mata Pelajaran PAI di Tingkat Pendidikan Dasar. *Dar El-Ilmi : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/dar%20el-ilm.v7i1.2024>

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.

Wibowo, D. C., Ocberti, L., & Gandasari, A. (2021). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 60–64.

Zaenatun, A., Setiani, A. A., Farrah, R., Widyastuti, R., & Aeni, A. N. (2021). Pengaruh Pembelajaran Terpadu terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 183–194. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v5i2.115170>

PROFIL SINGKAT

Penulis bernama lengkap Milhatun Zannah yang akrab dipanggil Milha. Lahir pada tanggal 19 Agustus 2001 di Kota Cirebon, Jawa Barat. Penulis memulai pendidikan dasar di SDN Argapura, kemudian melanjutkan pendidikan menengah di MTsN 2 Kota Cirebon, dan pendidikan menengah atas di SMAN 3 Kota Cirebon. Saat ini peneliti masih melanjutkan pendidikan di prodi PGSD Kampus daerah Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia.