



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS WORD WALL OPEN BOX TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
IPAS KELAS V SD. NEGERI 101816
PANCUR BATU T.P 2024/2025**

***THE INFLUENCE OF USING INTERACTIVE MEDIA BASED
ON WORDWALL OPEN BOX ON STUDENT LEARNING
OUTCOMES IN THE SUBJECT OF SCIENCE FOR
GRADE V AT SD. NEGERI 101816 PANCUR BATU
ACADEMIC YEAR 2024/2025***

Gita Karibna Br Gintings⁽¹⁾, Vera Dewi Kartini Ompusunggu⁽²⁾, Firdaus⁽³⁾, ¹⁾²⁾³⁾
Universitas Quality (Universitas Quality, Jl. Ringroad-Ngumban Surbakti No.
18 Medan, Kode Pos 20132, Indonesia)

Penulis Korespondensi: ⁽¹⁾gita.haga@gmail.com,

⁽²⁾nasranidua_ompusunggu@yahoo.com, ⁽³⁾rechtraz@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif "WordWall Open Box" terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 101816 Pancur Batu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimental semu (*Quasi Ekperimental*) dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata nilai yang hampir sama antara kedua kelas rata-rata pre-test 50,44 pada kelas control dan 50,21 pada kelas eksperimen, namun setelah perlakuan, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata post-test 91,80, dibandingkan dengan 74,09 pada kelas kontrol. Uji hipotesis menggunakan t-test menunjukkan t-hitung 7,84, yang lebih besar dari t-tabel 2,00, sehingga hipotesis alternatif diterima. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *WordWall Open Box* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, dengan 97% siswa di kelas eksperimen memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kata Kunci: Media Interaktif, WordWall, Hasil Belajar, IPAS

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of the interactive media "WordWall Open Box" on the learning outcomes of class V students at SD Negeri 101816 Pancur Batu in Natural and Social Sciences (IPAS) subjects. This type of research is quantitative research with a quasi-experimental method (Quasi Experimental) with a Pretest-Posttest Control Group Design research design. The pre-test results showed that the average score was almost the same between the two classes, the pre-test average was 50.44 in the control class and 50.21 in the



experimental class, but after treatment, the experimental class showed a significant increase with a post-test average of 91.80, compared to 74.09 in the control class. Hypothesis testing using the t-test shows a t-count of 7.84, which is greater than the t-table of 2.00, so the alternative hypothesis is accepted. This research concluded that the use of interactive media WordWall Open Box had a positive effect on student learning outcomes, with 97% of students in the experimental class meeting the Minimum Completeness Criteria (KKM).

Keywords: Interactive Media, WordWall, Learning Results, Science

PENDAHULUAN

IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial, yang mana materi pembelajaran IPAS sendiri mencakup tentang alam dan sosial, dalam proses pembelajaran IPAS akan lebih menarik di ragami dengan penggunaan media di karenakan visualisasi serta interaksi dalam belajar mampu meningkatkan serta menarik minat belajar siswa, jika hanya menggunakan media pembelajaran melalui buku saja, dan kurang interaksi dalam proses belajar membuat siswa mudah untuk cepat bosan hal ini selarasi melalui teori yang dikemukakan oleh Rahman (2014) bahwa motivasi dan minat belajar merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi hasil belajar karena adanya dorongan yang timbul untuk melakukan perubahan. Pemilihan media untuk proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa hal yang benar memiliki beberapa pertimbangan antara lain aksesibilitas, jenis penilaian, desain media, anggaran biaya, dan fitur-fitur yang disediakan dalam platform tersebut (Damayanti, 2020:72).

Media belajar adalah salah satu alat atau metode yang digunakan dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran yang mana merupakan semua alat yang berbentuk fisik. Selain itu, bisa berupa media yang dimutakhirkan seperti komputer, DVD, CDRoom, internet, video secara interaktif dan juga Aplikasi Games Pembelajaran seperti Kahoot, Quizizz, Hoop, EdApp, Wordwall dan lain sebagainya (Yaumi, 2018, hlm. 7).

Berdasarkan Observasi pada SDN Pancur Batu 101816 tempat peneliti melakukan penelitian, mendapati masih belum adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran IPAS. Hal ini diketahui melalui hasil minat belajar siswa yang kurang serta cara mengajar guru yang hanya menggunakan media buku dan metode ceramah dalam proses belajar. Hal ini dikarenakan kurangnya ragam media dalam proses pembelajaran yang mana hal tersebut membuat siswa lebih cepat bosan dalam belajar dan menurunnya minat belajar dalam pelajaran IPAS sehingga membuat penurunan hasil belajar siswa, namun hal tersebut bukan hanya karena kurang penggunaan media saja namun hal ini juga karena metode mengajar guru menggunakan metode ceramah yang membuat siswa cepat bosan karena kurangnya variasi pembelajaran dalam proses belajar. Oleh karena itu hal tersebut di atasi dengan media interaktif yang lebih menarik minat belajar siswa pada pelajaran IPAS yaitu media interaktif WordWall.

WordWall merupakan platform media interaktif digital yang dapat di akses oleh semua kalangan tanpa berbayar pada jejaring internet, seperti halnya platform yang di gunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa yang mempengaruhi



pemahaman serta hasil belajar siswa secara baik maka WordWall juga bertujuan untuk meningkatkan minat serta hasil belajar dengan cara bermain namun juga belajar, dengan bantuan WordWall diharapkan siswa mampu lebih semangat dalam belajar serta lebih kreatif dalam belajar dan bisa juga bermain dengan media interaktif WordWall dalam proses pembelajaran.

Materi pembelajaran dalam hal ini adalah Teknologi Untuk Kehidupan, yang mana materi ini akan membahas mengenai teknologi dalam kehidupan yang memengaruhi kehidupan sehari-hari manusia, seperti smartphone, Internet of Things (IoT), dan transformasi teknologi buatan manusia seperti AI Artificial Intelligence. Dalam materi pembelajaran akan di jelaskan kegunaan serta kekurangan dari Teknologi Untuk Kehidupan yang memengaruhi kehidupan sehari-hari manusia, entah teknologi itu mampu mempermudah atau mempersulit kehidupan manusia itu sendiri serta sejarah dari beberapa perkembangan teknologi yang ada di masa kini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode Quasi Eksprimen (eksperimen semu). Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan data dalam bentuk angka yang bersifat kuantitatif, yang memungkinkan adanya generalisasi untuk hasilnya, yang nantinya akan diukur dengan angka dan di analisis dengan prosedur statistic (Mukhid, 2021, hlm. 14).

Penelitian ini menggunakan metode Quasi Eksprimen (eksperimen semu). Experimen semu merupakan bentuk desain yang melibatkan dua kelompok dimana salah Satu kelompok sebagai kelompok eksperimen dan satu kelompok lainnya sebagai kelompok control (Rukminingsih dkk., 2020, hlm. 50). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pretest posttest with control group design. Pada desain penelitian eksperimen semu, rancangan penelitian pretest posttest with control group design ini tidak dilakukan randomisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari pretest dianalisis menggunakan perhitungan nilai rata-rata, uji normalitas data, dan uji homogenita data. Setelah dilakukan perbandingan, diketahui kedua kelas memiliki kualitas yang sama.

Tabel 1 Hasil Rata-rata Pre-test Siswa Kelas V

Kelas	Nilai Pre-test
VA	50,44
VB	50,21

Dari Tabel 1 di atas diperoleh nilai rata-rata Pre-test siswa kelas VA = 50,44 dan 5B = 50,21. Dari hasil rata-rata Pre-test siswa kelas VA dan VB relative setara sehingga data dinyatakan kemampuan yang setara. Setelah kedua kelas diberikan pretes, selanjutnya peneliti melaksanakan pembelajaran terhadap kedua kelas. Kelas VA selaku kelas kontrol yang diberi perlakuan berupa pembelajaran tanpa menggunakan media interaktif berbasis word wall open box,



sedangkan kelas VB sebagai kelas eksperimen menerima pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis word wall open box. Untuk mengetahui pengaruh dari media interaktif Wordwall Open Box terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 2 Hasil Rata-rata Posttest Siswa Kelas V

Kelas	Nilai Posttest
VA	74,09
VB	91,80

Data hasil posttes yang terkumpul dari kedua kelas diperoleh nilai rata-rata posttes kelas VA selaku kelas kelas kontrol yang diberi perlakuan berupa pembelajaran tanpa menggunakan media interaktif berbasis word wall open box yaitu 74,09.

Sedangkan hasil posttes kelas VB selaku kelas eksperimen yang menerima pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis word wall open box adalah 91,80. Sebelum menghitung pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian analisis data.

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Uji Normalitas Pretest dan Posttest Kelas VA

Normalitas	Pretest	Posttest	Kesimpulan
Rata-rata	50,44	74,09	Jika x^2 hitung $<$ x^2 tabel maka data berdistribusi normal
Std.dev	13,24	9,60	
x^2_{hitung}	6,266	5,704	
x^2_{tabel}	7,815	7,815	
n	33	33	

Tabel diatas menjelaskan bahwa nilai harga dari x^2 hitung untuk hasil belajar pretest kelas VA (sebelum diberikan perlakuan) adalah 6,266. Sedangkan untuk nilai x^2 tabel diperoleh sebesar 7,815. Berdasarkan kriteria yang digunakan yaitu data berdistribusi normal jika harga x^2 hitung lebih kecil dari x^2 tabel ($6,266 < 7,815$), maka data hasil belajar pretest kelas VA (sebelum diberi perlakuan) dapat dikatakan berdistribusi normal. Sedangkan x^2 hitung untuk hasil belajar posttest kelas VA (setelah diberi perlakuan) yaitu 5,704. Sedangkan untuk nilai x^2 tabel diperoleh sebesar 7,815.. Harga x^2 hitung lebih kecil dari x^2 tabel ($5,704 < 7,815$) sehingga dapat dikatakan hasil belajar posttest siswa kelas VA (setelah diberi perlakuan) berdistribusi normal.

**Tabel 4 Uji Normalitas Pretest dan Posttest Kelas VB**

Normalitas	Pretest	Posttest	Kesimpulan
Rata-rata	50,21	91,80	Jika x^2 hitung < x^2 tabel maka data berdistribusi normal
Std.dev	13,11	8,57	
x^2_{hitung}	6,876	6,190	
x^2_{tabel}	7,815	7,815	
n	35	35	

Tabel diatas menjelaskan bahwa nilai harga dari x^2 hitung untuk hasil belajar pretest siswa kelas VB (sebelum diberikan perlakuan) adalah 6,876. Sedangkan untuk nilai x^2 tabel diperoleh sebesar 7,815. Berdasarkan kriteria yang digunakan yaitu data berdistribusi normal jika harga x^2 hitung lebih kecil dari x^2 tabel ($6,876 < 7,815$), maka data hasil belajar pretest kelas VB (sebelum diberi perlakuan) dapat dikatakan berdistribusi normal. Sedangkan x^2 hitung untuk hasil belajar posttest (setelah diberi perlakuan) yaitu 6,190. Sedangkan untuk nilai x^2 tabel diperoleh sebesar 7,815.. Harga x^2 hitung lebih kecil dari x^2 tabel ($6,190 < 7,815$) sehingga dapat dikatakan hasil belajar posttest siswa kelas VB (setelah diberi perlakuan) berdistribusi normal.

Tabel 5 Uji Homogenitas

Data	F _{hitung}	F _{tabel}	Keterangan
Pre-test dan Posttest	1,029	1,783	Homogen

Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima, sehingga data hasil belajar pretes kelas VA dan VB mempunyai varians yang homogeny

Hipotesis diterima atau terima H_1 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ begitu sebaliknya $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis ditolak atau tolak H_1 dengan taraf kesalahan 5%. diperoleh nilai $t_{hitung} = 7,84$ (dibulatkan) dan $t_{tabel} = 2,00$ (dibulatkan) maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $7,84 > 2,00$. Sehingga diterima H_1 atau terdapat pengaruh penggunaan media interaktif word wall open box terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. Negeri 101816 Pancur Batu TP 2024/2025.

KESIMPULAN

1. Ada pengaruh terhadap Hasil belajar siswa hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan Media Interaktif Berbasis WordWall Open Box Pada Mata Pelajaran IPAS kelas VB SD. Negeri 101816 Pancur Batu T.P 2024/2025 diperoleh nilai rata-rata 91,80. Jika disesuaikan dengan kriteria keberhasilan proses pembelajaran berada pada tingkat keberhasilan keberhasilan 86-100% dengan predikat keberhasilan sangat tinggi.
2. Ada pengaruh terhadap Hasil belajar siswa yang tidak menggunakan Media Interaktif Berbasis WordWall Open Box Pada Mata Pelajaran IPAS kelas V A SD. Negeri 101816 Pancur Batu T. P 2024/2025 diperoleh nilai rata-rata 74,09.



Jika disesuaikan dengan kriteria keberhasilan proses pembelajaran berada pada tingkat keberhasilan 71 - 85% dengan predikat keberhasilan tinggi.

3. Terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan media interaktif word wall open box terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. Negeri 101816 Pancur Batu TP 2024/2025 dengan nilai thitung = 7,84 (dibulatkan) > ttabel = 2,00 (dibulatkan).

DAFTAR PUSTAKA

- A.Octavia, Shilphy. 2020. *Model - Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish Publisher.
- Abdullah Sani, Ridwan. (2019). *Pembelajaran Berbasis HOTS*. Medan : Tsmart
- Abdurrahman, Mulyono, (2018). *Anak Berkesulitan Belajar Teori, Diagnosis, dan*
- Azhar, Arsyad. 2019. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No .20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Fitriani, R. (2018). *Model Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasanah, U. (2019). *Desain Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Ihsana dan El Khuluqo. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jufri, Wahab. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.
- Rahman, A. (2017). *Inovasi Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. Remediasinya, Jakarta, Rineka Cipta.
- Setiawan, Usep, et al. "Media Pembelajaran (Cara belajar Aktif: Guru Senang Mengajar aiawa senang belajar)" (2022).
- Sudjana. (2017), *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widiasworo Erwin. (2017). *Strategi dan Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.