



## Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Media Word Wall

### Widya Novita Sari<sup>1</sup>

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Sains Al-Qur'an, Indonesia, Email: [nvtsrwidya@gmail.com](mailto:nvtsrwidya@gmail.com)

### Fatkhurrohman<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Sains Al-Qur'an, Indonesia, Email: [fath@unsiq.ac.id](mailto:fath@unsiq.ac.id)

### Ali Mu'tafi<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Sains Al-Qur'an, Indonesia, Email: [alimutafi@unsiq.ac.id](mailto:alimutafi@unsiq.ac.id)

**Abstrak.** Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) seringkali disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA setelah menggunakan media *wordwall* dan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media *wordwall* pada siswa kelas IV SD Takhassus Al-Qur'an Kalibeper. Media *Wordwall* dipilih karena menawarkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang interaktif dan menyenangkan, sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen, melibatkan dua kelompok yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media *Wordwall* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest, serta dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV A dan IV B yang masing-masing terdiri dari 15 siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai gain kelas eksperimen sebesar 0,63 termasuk dalam kategori sedang, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 0,11. Uji t menghasilkan thitung sebesar 3,1441 yang lebih besar dari ttabel pada taraf signifikansi 5% (2,1447) dan 1% (2,976), yang berarti terdapat perbedaan signifikansi antara kedua kelas. Dengan demikian, media *wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa dan dapat dijadikan alternative media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

**Kata Kunci:** hasil belajar, media pembelajaran, pembelajaran ipa, media *wordwall*

**Abstract.** Low student achievement in science subjects is often caused by the use of unengaging and non-interactive learning media. This study aims to examine the effectiveness of using *Wordwall* media to improve science learning outcomes among fourth-grade students. *Wordwall*, a game-based interactive platform, was selected as it offers a fun and dynamic approach that is expected to enhance students' motivation and understanding of the material. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design, involving two groups: an experimental class using *Wordwall* media and a control class using conventional methods. Data were collected through pretests and posttests, observations, interviews, and documentation. The study involved two classes, Grade IV A and IV B, with 15 students in each class. The data were analyzed using descriptive and inferential statistics, including a t-test. The findings indicate that the use of *Wordwall* media significantly improved students'

science learning outcomes. This is evidenced by the t-test results showing that the t-value exceeded the critical value at both the 5% significance level ( $3.1441 > 2.1447$ ) and the 1% level ( $3.1441 > 2.976$ ). Therefore, it can be concluded that Wordwall media is effective in enhancing science learning outcomes for fourth-grade students at SD Takhasus Al-Qur'an Kalibeber.

**Keywords:** learning outcomes, learning media, science learning, word wall media

Article History

Submitted: 27<sup>th</sup> May 2025

Accepted: 23<sup>rd</sup> October 2025

Published: 27<sup>th</sup> October 2025

## **A. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan bagian yang penting dalam kehidupan kita dan mungkin terkesan dipaksakan, tetapi jika mencoba mengikuti alur dan proses kehidupan manusia, maka tidak dapat kita pungkiri bahwa pendidikan telah mewarnai jalan panjang kehidupan manusia dari awal hingga akhir. Pendidikan menjadi pengawal sejati dan menjadi kebutuhan asasi manusia. Pendidikan merupakan satu bidang yang menjadi tanggung jawab negara. Pembukaan UUD 1945 sangat jelas mengamanatkan untuk "Mencerdaskan Kehidupan Bangsa". Amanat tersebut dituangkan kedalam berbagai undang-undang dan peraturan yang mengatur tentang pendidikan.

Pendidikan menjadi salah satu usaha yang tidak hanya untuk sebagai bentuk pemberian informasi, membentuk sikap serta kreatifitas saja, tetapi di perluas sampai mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan. Pendidikan juga memainkan peran penting dalam kehidupan individu dan masyarakat secara keseluruhan, kebutuhan serta kemampuan peserta didik dalam mengembangkan potesnsi yang dimiliki. Pendidikan adalah hal yang penting bagi setiap manusia dan di terapkan dalam kehidupan seseorang, keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk memahami dunia di sekitar mereka.

Belajar mengajar berjalan beriringan keduanya sangat di perlukan untuk pengalaman dengan sistem pendidikan yang lebih efektif. Belajar mengajar menciptakan proses yang memungkinkan siswa mempelajari apa yang masih perlu mereka ketahui untuk mencapai tujuan mereka. Keberhasilan pembelajaran adalah ukuran sejauh mana tujuan dan sasaran pendidikan tercapai dalam proses belajar-mengajar. Faktor-faktor yang

mempengaruhi keberhasilan pembelajaran mencakup berbagai aspek, baik dari segi siswa, guru, metode pembelajaran, maupun lingkungan belajar.

Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah merupakan salah satu program pembelajaran yang bertujuan untuk menambahkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan sikap, dan nilai ilmiah kepada siswa serta rasa mencintai dan menghargai kebesaran Tuhan Yang Maha Esa.

Guru adalah fasilitator yang membantu siswa belajar dengan memberikan metode yang mudah di pahami oleh siswa. Metode ini harus digunakan dengan cara yang sesuai supaya memperoleh hasil yang lebih baik. Sebagai fasilitator, tugas guru bukan hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif. Saat menerapkan mode pembelajran penting untuk mempertimbangkan kebutuhan partisipasi dengan antusias dan memahami informasi yang diberikan oleh guru siswa.

Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pada dunia pendidikan, hal itu merupakan implikasi logis kemajuan teknologi informasi. Pada abad-21 ini, dunia pendidikan telah memasuki era baru yakni pembelajaran 4.0. Perkembangan tersebut membuat dunia pendidikan berkembang sangat pesat baik dari segi metodologi maupun dari segi penilaian. Penggunaan media pembelajaran dan penilaian berbasis internet banyak digunakan oleh guru di dalam kelas maupun sebagai tugas-tugas yang harus dikerjakan. Guru merupakan salah satu komponen belajar mengajar. Walaupun guru bukan satu-satunya komponen yang utama, namun guru harus terus berperan aktif dalam proses pembelajaran yang diselenggarakan, terlebih pada tingkat sekolah dasar.

Peningkatan hasil belajar siswa merupakan salah satu tujuan utama dalam proses pendidikan. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), pemahaman konsep dan peningkatan hasil belajar siswa sering kali menjadi tantangan tersendiri. Salah satu cara untuk mengatasi tantangan ini adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, seperti *wordwall*.

*Wordwall* merupakan suatu aplikasi yang menyediakan berbagai macam permainan interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan di SD Negeri Danurejo 1 menunjukkan bahwa penggunaan media permainan interaktif *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas 5. Dalam penelitian tersebut, persentase siswa yang mencapai skor ketuntasan meningkat dari 15% pada pra-siklus menjadi 40% pada siklus I, kemudian meningkat lagi menjadi 80% pada siklus II.

Selain itu, penelitian di SDN Ciracas 05 Pagi juga menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas IV. Media pembelajaran *wordwall* tidak hanya mudah digunakan dan murah, akan tetapi juga menyediakan banyak pilihan alternative dalam menyajikan materi dan soal, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bervariasi.

Penelitian lain yang dilakukan di SDN Bibis, Kabupaten Magetan, juga mendukung temuan ini. Dalam penelitian tersebut, penggunaan media pembelajaran *wordwall* berhasil meningkatkan pemahaman konsep IPA pada materi Suhu dan Kalor. Rata-rata persentase pencapaian indikator pemahaman konsep meningkat dari 60,8% pada siklus I menjadi 83,3% pada siklus II. Hasil tes pemahaman konsep IPA juga menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelas dari 65 pada siklus I menjadi 81 pada siklus II.

Berdasarkan berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih lanjut efektivitas penggunaan media *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV di SD Takhassus Al-Qur'an Kalibeber, Wonosobo.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen, melibatkan dua kelompok yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media Wordwall dan kelas kontrol yang menggunakan metode

konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest, serta dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV A dan IV B yang masing-masing terdiri dari 15 siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial menggunakan uji-t.

Metode penelitian quasi eksperimen adalah jenis penelitian yang mirip dengan eksperimen tetapi untuk menentukan kelompok kontrol dan kelompok perlakuan diambil secara acak. Metode quasi eksperimen merupakan desain yang digunakan untuk mengevaluasi pengaruh perlakuan atau intervensi tanpa pengacakan. Quasi eksperimen didefinisikan sebagai eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen namun tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisis Hasil Pretest

Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 20 Januari 2025 dengan memberikan soal pretest. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tahap pertama didapatkan nilai prestasi belajar siswa sebagai berikut.

Berikut ini adalah tabel hasil pretest kelas eksperimen yang diikuti oleh 15 responden. Berdasarkan data yang terkumpul, jumlah nilai yang diperoleh dari keseluruhan responden adalah 965, dengan rata-rata nilai sebesar 64,33. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 79, sementara nilai terendah adalah 42. Adapun persentase ketuntasan peserta dalam pretest ini adalah 13,33%.

**Tabel 1.1**  
**Analisis Hasil Pretest Kelas Eksperimen**

Jumlah Data	Jumlah Nilai	Rata-Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Ketuntasan (KKM) 75
15	965	64,33	79	42	13,33%

Berikut ini adalah tabel hasil pretest kelas kontrol yang diikuti oleh 15 responden. Berdasarkan data yang terkumpul, jumlah nilai yang

diperoleh dari keseluruhan responden adalah 983, dengan rata-rata nilai sebesar 65,53. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 79, sementara nilai terendah adalah 45. Adapun persentase ketuntasan peserta dalam pretest ini adalah 20%.

**Tabel 1.2**  
**Analisis Hasil Pretest Kelas Kontrol**

<b>Jumlah Data</b>	<b>Jumlah Nilai</b>	<b>Rata-Rata</b>	<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>Nilai Terendah</b>	<b>Ketuntasan (KKM) 75</b>
15	983	65,53	79	45	20%

## 2. Analisis Hasil Posttest

Analisis nilai hasil posttest yang diambil dari hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan media *wordwall* (kelas eksperimen dan tidak menggunakan media *wordwall* (kelas kontrol).

Berikut ini adalah tabel hasil posttest kelas eksperimen yang diikuti oleh 15 responden. Berdasarkan data yang terkumpul, jumlah nilai yang diperoleh dari keseluruhan responden adalah 1248, dengan rata-rata nilai sebesar 83,2. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 94, sementara nilai terendah adalah 75. Adapun persentase ketuntasan peserta dalam pretest ini adalah 100%.

**Tabel 1.3**  
**Analisis Hasil Posttest Kelas Eksperimen**

<b>Jumlah Data</b>	<b>Jumlah Nilai</b>	<b>Rata-Rata</b>	<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>Nilai Terendah</b>	<b>Ketuntasan (KKM) 75</b>
15	1248	83,2	94	75	100%

Berikut ini adalah tabel hasil pretest kelas eksperimen yang diikuti oleh 15 responden. Berdasarkan data yang terkumpul, jumlah nilai yang diperoleh dari keseluruhan responden adalah 1032, dengan rata-rata nilai sebesar 68,68. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 94, sementara nilai terendah adalah 36. Adapun persentase ketuntasan peserta dalam pretest ini adalah 40%.

**Tabel 1.4**  
**Analisis Hasil Posttest Kelas Kontrol**

<b>Jumlah Data</b>	<b>Jumlah Nilai</b>	<b>Rata-Rata</b>	<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>Nilai Terendah</b>	<b>Ketuntasan (KKM) 75</b>
15	1032	68,68	94	36	40%

### 3. Analisis Uji Hipotesis

**Tabel 1.5**  
**Hasil Analisis Uji Gain**

Jenis Kelas	Uji Gain	Hasil Uji Gain
Eksperimen	G	0,63
Kontrol	G	0,11

Hasil uji g pada kelas eksperimen diperoleh 0,63. Dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *wordwall* pada kelas IV SD Takhassus Al-Qur'an Kalibeber adalah sedang, karena  $0,30 \leq 0,63 \leq 0,70$ . Sedangkan hasil uji g pada kelas kontrol diperoleh 0,11. Dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media *wordwall* pada kelas IV SD Takhassus Al-Qur'an Kalibeber adalah rendah, karena  $0,00 \leq 0,11 \leq 0,30$ .

**Tabel 1.6**  
**Analisis Hasil Uji t**

Uji Hipotesis	Uji T	
	T Tabel	T Hitung
5%	2,1447	3,1441
1%	2,976	3,1441

Dari tabel diatas, dapat diketahui telah diperoleh  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  baik taraf signifikan 5% ( $3,1441 > 2,1447$ ) maupun 1% ( $3,1441 > 2,976$ ). Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kesimpulannya yaitu ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media *wordwall* dan siswa yang tidak menggunakan media *wordwall* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV SD Takhassus Al-Qur'an Kalibeber Wonosobo.

#### D. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan tentang penggunaan media *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Takhassus Al-Qur'an Kalibeber Wonosobo, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi media *wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV SD Takhassus Al-Qur'an Kalibeber Wonosobo berjalan dengan baik. Guru mampu mengintegrasikan *wordwall* dalam rencana pembelajaran, memanfaatkan fitur-fitur interaktif *wordwall* untuk menyampaikan materi, memberi latihan soal, dan melakukan evaluasi. Respon siswa terhadap penggunaan *wordwall* juga positif, terlihat dari antusiasme dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.
2. Terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas IV SD Takhassus Al-Qur'an setelah menggunakan media *wordwall*. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest, dimana memperoleh hasil uji g pada kelas eksperimen 0,63 dan hasil uji g pada kelas kontrol yaitu 0,11.
3. Ada perbedaan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam antara siswa yang belajar menggunakan media *wordwall* dan siswa yang belajar dengan tidak menggunakan media *wordwall*. Kelompok siswa yang menggunakan *wordwall* menunjukkan hasil dengan taraf 5% ( $3,1441 > 2,1447$ ) dan taraf 1% ( $3,1441 > 2,976$ ). Ini mengindikasikan bahwa *wordwall* memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar IPA siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di sekolah, peneliti mempunyai menyarankan agar Guru sebaiknya memanfaatkan media *wordwall* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar Siswa dan Sekolah sebaiknya memberikan dukungan kepada guru dalam bentuk pelatihan atau *workshop* tentang penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *wordwall*.

#### **E. Daftar Pustaka**

- Amiruddin, I. 2019. "Efektivitas Metode Pembelajaran Quantum Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di SMA N 1 Pundong." Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling 5, no. 10.
- Qorri'aina, Farro Durrotul, Samsi Haryanto, dan Sri Anitah. 2017. "Model Pembelajaran Terpadu Modifikasi Wolfinger di Sekolah Dasar." In Seminar Nasional Teknologi Pendidikan 2017. Sebelas Maret

University.

- Hafizhah, Indah, Ikhwan Aldi Wardana, dan Dede Indra Setiabudi. 2022. "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Quantum Learning Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Psikomotorik Pada Pelajaran Matematika." *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan* 1, no. 1.
- Yusuf, Munir. 2018. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.
- Sulistriani, Sulistriani, Joko Santoso, dan Srikandi Oktaviani. 2021. "Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar." *Journal Of Elementary School Education (JOuESE)* 1, no. 2.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Abraham, Irfan, dan Yetti Supriyati. 2022 "Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 3.