
PENGARUH MEDIA INTERAKTIF *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS

Cindy Fazira¹, Emi Sulistri², Zulfahita³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Sains dan Bisnis Internasional Singkawang, Indonesia
Korespondensi. E-mail: cindyfazira5@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah penggunaan media interaktif *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan pendekatan jenis kuantitatif dengan metode *quasi experiments*. Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 1 Singkawang. Sampel penelitian adalah siswa kelas IV yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif *Wordwall* dan kelompok kontrol dengan model pembelajaran konvensional. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas dengan menggunakan rumus Chi-kuadrat dan dilakukan uji homogenitas untuk melihat kesamaan varian pada kedua kelompok. Untuk pengujian hipotesis digunakan uji independent sample t-test. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji independent sample t-test menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,678 > 2,008$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga adanya perbedaan maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh media interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: Media Interaktif, *Wordwall*, Hasil Belajar, IPAS

THE EFFECT OF WORDWALL INTERACTIVE MEDIA ON STUDENT COGNITIVE DOMAIN LEARNING OUTCOMES IN IPAS SUBJECTS

Abstract

The purpose of this study was to determine whether the use of Wordwall interactive media has an effect on student cognitive learning outcomes in IPAS subjects. This research uses a quantitative type approach with quasi experiments method. The research design used was nonequivalent control group design. The population in this study were fourth grade students at SDN 1 Singkawang. The research sample was fourth grade students who were divided into two groups, namely the experimental group using Wordwall interactive media and the control group with a conventional learning model. The prerequisite test carried out is a normality test using the Chi-squared formula and a homogeneity test is carried out to see the similarity of variants in the two groups. For hypothesis testing, independent sample t-test was used. In this study it was found that there were differences in the learning outcomes of the cognitive domain of students between the experimental class and the control class using the independent sample t-test showed that $t_{count} > t_{table}$, namely $6.678 > 2.008$, meaning that H_0 was rejected and H_a was accepted, so that the difference can be said that there is an effect of Wordwall interactive media on the learning outcomes of the cognitive domain of students in IPAS subjects.

Keywords: *Interactive Media, Wordwall, Learning Outcomes, IPAS*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan manusia. Tanpa pendidikan, pembangunan masa depan bangsa tidak akan maju. Kemajuan suatu bangsa dapat diukur melalui kualitas pendidikan (Nugraha, 2022). Pendidikan sekolah dasar adalah tingkat jenjang pendidikan yang paling dasar bagi siswa dalam menempuh pendidikan. Pada tingkat sekolah dasar, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam hal membangun pengetahuan dasar bagi siswa untuk digunakan pada jenjang pendidikan selanjutnya, sehingga proses pembelajaran yang dilakukan pada tingkat sekolah dasar harus berjalan dengan optimal. Satu diantara mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa pada tingkat sekolah dasar ialah pelajaran IPAS.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berdasarkan Kemendikbudristek Tahun 2022 merupakan suatu disiplin ilmu yang mengkaji secara komprehensif mengenai makhluk hidup serta benda mati yang ada di alam semesta beserta interaksinya. Selain itu, IPAS juga mempelajari mengenai kehidupan manusia sebagai makhluk individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Kemendikbud, 2022). IPAS merupakan integrasi dari mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). IPS merupakan satu diantara mata pelajaran pokok yang diajarkan di tingkat pendidikan dasar dan termasuk dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Dalam konteks IPS, siswa mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi berdasarkan fakta-fakta serta konsep-konsep yang berkaitan dengan kondisi lingkungan sosial dan isu-isu yang relevan (Lilasari, 2019).

Pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar memiliki peranan yang sangat signifikan dalam membangun pemahaman dasar peserta didik mengenai aspek-aspek sosial yang akan menjadi fondasi bagi pembelajaran IPS yang lebih mendalam dan spesifik pada tingkat

pendidikan selanjutnya. Proses pembelajaran IPS di jenjang ini harus mampu memberikan bekal yang komprehensif kepada siswa, mencakup berbagai kemampuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk mengenal diri peserta didik sendiri serta lingkungan sekitar. Hal ini juga bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan yang akan muncul di masa depan (Sudirman, 2016).

Dalam implementasinya, pembelajaran IPS di SD terkadang cenderung lebih banyak menghafal materi pelajaran, hal ini mengakibatkan peserta didik cenderung bersikap pasif dan merasa bosan selama proses pembelajaran. Guru sering menerapkan metode ceramah untuk menjelaskan materi pelajaran IPS dari awal hingga akhir, hal tersebut tidak salah namun tanpa menghadirkan media pembelajaran akan menyebabkan peserta didik menjadi cenderung pasif selama kegiatan belajar mengajar. Kondisi pembelajaran IPS saat ini masih jauh dari kondisi pembelajaran yang ideal, hal ini disebabkan oleh banyaknya ditemukan guru yang menyampaikan materi pembelajaran IPS secara konseptual dan metode ceramah sehingga pendekatan pembelajaran seperti ini mengakibatkan peserta didik menjadi pasif dan berdampak negatif terhadap hasil belajarnya (Sulistiyosari et al., 2022).

Sejalan dengan hasil *pra riset* yang peneliti lakukan dengan mewawancarai guru kelas IV di SDN 1 Singkawang, bahwa didapati hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Hal tersebut dilihat dari data nilai ulangan IPAS siswa kelas IV B, didapati hanya ada 8 siswa yang berhasil memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 60. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS diakibatkan oleh berbagai faktor yang terjadi selama proses pembelajaran. Salah satu faktor utama adalah rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengingat kembali materi yang

sudah diajarkan sehingga menyebabkan pada saat ulangan berlangsung peserta didik menjadi kesulitan dalam mengingat materi pembelajaran yang diajarkan sebelumnya. Selain itu, kurangnya inovasi terbaru dalam penggunaan media selama proses pembelajaran berlangsung misalnya guru hanya menggunakan media berupa barang-barang yang ada di sekitar kelas atau bahkan hanya dengan memberikan penjelasan materi tanpa menghadirkan media. Akibatnya, pembelajaran IPS menjadi kurang menarik dan berakibat pada pemahaman yang dimiliki siswa sehingga berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar yang diperoleh.

Berdasarkan temuan permasalahan di atas, perbaikan mengenai proses pembelajaran perlu dilakukan untuk memperbaiki kualitas hasil belajar siswa, menjadikan siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, serta menjadikan materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami. Satu di antaranya adalah dengan memperbaiki proses pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran (Rahmaniati, 2015).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian informasi ataupun materi pelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dijadikan sebagai perantara pesan yang dapat merangsang pikiran, perhatian, emosi, serta minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Ardis Nur et al., 2021). Penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik sehingga akan berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar. Satu di antara media yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan bervariasi adalah dengan menggunakan media interaktif *Wordwall*.

Wordwall merupakan jenis media interaktif berbasis *platform* yang didalamnya mencakup banyak variasi permainan seperti

kuis, kartu acak, dan *crossword*. *Wordwall* dapat diakses melalui situs <https://wordwall.net>. *Wordwall* merupakan situs pembelajaran yang dapat membantu guru dalam membuat berbagai template pembelajaran menjadi bentuk permainan (Rosdiani et al., 2021). Kelebihan dari *wordwall* yaitu mempunyai berbagai jenis template kuis berbentuk game, hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan minat siswa sehingga proses pembelajaran menjadi interaktif serta menambah pengalaman belajar siswa sehingga akan berdampak pada hasil belajarnya.

Wordwall juga dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dan evaluasi yang menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran (Nisa & Susanto, 2022). Media *wordwall* memiliki tampilan yang menarik dari segi warna, gambar, dan suara yang tergabung menjadi satu kesatuan sehingga menciptakan tampilan yang menarik serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan bantuan jaringan internet. *Wordwall* menyediakan berbagai fitur template yang dapat digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan inovatif bagi peserta didik. Fitur-fitur yang terdapat pada *wordwall*, seperti: *quiz*, *random cards*, *crossword*, dan lain sebagainya yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Fitur-fitur *Wordwall*

Beberapa temuan terdahulu mengenai media *Wordwall* pada tingkat sekolah dasar juga telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh (Arifah et al., 2023) menyatakan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* terhadap hasil

belajar IPS siswa kelas V di SDN 14 Biru. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Fidya & Oktaviana, 2021) juga menyimpulkan bahwa penggunaan media game interaktif *Wordwall* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPS kelas V SDN 09 Pekayon. Demikian juga penelitian yang dilakukan oleh (Nadia & Desyandri, 2022) bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian mengenai penggunaan *Wordwall* dinilai dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan belum diterapkannya media interaktif *Wordwall* dalam proses pembelajaran di SDN 1 Singkawang, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Interaktif *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPAS”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Secara khusus, metode eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis *Quasi Experiments* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*.

Tabel 1. Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Sampel	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	

Penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media interaktif *Wordwall* dalam proses pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol

menerapkan model pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media tersebut.

Penelitian ini melibatkan dua kelas yang kemudian dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas tersebut diberi test berupa *pre-test* untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, setelah diberikan perlakuan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberikan test berupa *post-test* guna mengevaluasi hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

Dalam penelitian ini, populasi yang diteliti mencakup seluruh siswa kelas IV SDN 1 Singkawang yang terdiri dari tiga kelas dengan total 77 siswa. Dari populasi tersebut, sebagian diambil untuk dijadikan sebagai sampel untuk dijadikan sebagai sumber data penelitian (Sugiyono, 2018). Pada pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan terdiri dari siswa kelas IV A sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 26 siswa dan siswa kelas IV B sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 26 siswa, sehingga total sampel dalam penelitian ini berjumlah 52 siswa.

Dalam penelitian ini, menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes melalui instrumen berbentuk lembar tes untuk mengukur pengaruh media interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa. Soal yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari soal *pre-test* dan *post-test* dengan masing-masing berjumlah 20 soal berbentuk pilihan ganda dengan empat pilihan (*option*).

Selanjutnya, setelah data terkumpul, maka dilakukan analisis data hasil penelitian yaitu dengan melakukan uji normalitas (Chi-kuadrat), uji homogenitas (uji F), dan dilanjutkan dengan menguji hipotesis menggunakan uji independent sample t-test untuk menarik kesimpulan.

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu H_0 = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif siswa antara kelas eksperimen

yang menggunakan media interaktif *Wordwall* dengan kelas kontrol pada mata pelajaran IPAS. Sedangkan, $H_a =$ Terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif *Wordwall* dengan kelas kontrol pada mata pelajaran IPAS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan data nilai *pre-test* dan *post-test* yang berkaitan dengan hasil belajar IPAS siswa, yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Rata-Rata (\bar{X})	Standar Deviasi (SD)	Varians (S^2)	Jumlah Siswa (n)
<i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	53,07	10,39	108,15	26
<i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	78,65	11,53	133,11	26
<i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	52,88	8,02	64,34	26
<i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	57,88	10,87	118,34	26

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 2, diketahui bahwa nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu pada kelas eksperimen nilai rata-rata *post-test* sebesar 78,65 sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai *post-test* sebesar 57,88. Selain itu, standar deviasi yang diperoleh pada kelas eksperimen adalah 11,53 sementara pada kelas kontrol sebesar 10,87. Varians yang dihitung menunjukkan nilai 133,11 untuk kelas eksperimen dan 118,34 untuk kelas kontrol.

Selanjutnya, dalam rangka menguji hipotesis, langkah awal yang dilakukan adalah uji prasyarat yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil dari analisis uji normalitas data terhadap *post-test* hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Statistika	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
x_{hitung}^2	4,746	6,302
Jumlah Siswa	26	26
A	5%	5%
x_{tabel}^2	7,814	7,814
Keputusan	H_0 diterima	H_0 diterima
Kesimpulan	Berdistribusi Normal	Berdistribusi Normal

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 3, diperoleh temuan bahwa hasil

perhitungan uji normalitas data dari kedua kelas tersebut yaitu data berdistribusi normal. Pada kelas eksperimen perhitungan statistik diperoleh x_{hitung}^2 sebesar 4,746 dan x_{tabel}^2 sebesar 7,814. Karena $x_{hitung}^2 < x_{tabel}^2$ yaitu $4,746 < 7,814$ maka disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh x_{hitung}^2 sebesar 6,302 dan x_{tabel}^2 sebesar 7,814. Karena $x_{hitung}^2 < x_{tabel}^2$ yaitu $6,302 < 7,814$ maka data pada kelas kontrol juga berdistribusi normal. Setelah data berdistribusi normal, maka dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah sampel dari populasi bersifat homogen atau tidak. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Statistika	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Varians (s^2)	133,11	118,34
F_{hitung}	1,124	1,124
Jumlah Siswa	26	26
A	5%	5%
F_{tabel}	1,95	1,95
Keputusan	H_0 diterima	H_0 diterima
Kesimpulan	Homogen	Homogen

Berdasarkan analisis uji prasyarat yang telah dilakukan, diperoleh informasi bahwa data berdistribusi normal dan bersifat

homogen. Selanjutnya, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji t dua sampel dengan kriteria pengujian yaitu jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sebaliknya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil dari pengujian hipotesis menggunakan uji independent sample t-test dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

Statistika	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Dk	50	
A	5%	
t_{hitung}	6,678	
t_{tabel}	2,008	
Keputusan	H_a diterima	
Kesimpulan	Terdapat Perbedaan	

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis, diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,678 > 2,008$ dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = 50. Hal ini mengindikasikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif *wordwall* dengan kelas kontrol pada mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media interaktif *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan yang diungkapkan oleh (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022) yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall Quiz* terhadap hasil belajar IPA di Sekolah Dasar. Selanjutnya, Agusti dan Aslam (2022) juga menegaskan bahwa penerapan media interaktif *wordwall* terbukti efektif dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pernyataan ini diperkuat oleh Wahyuningtyas

dan Bambang Suteng Sulasmono (2020) yang menekankan bahwa media pembelajaran memiliki peran krusial dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, dengan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan inovatif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Harsiwi dan Arini (2020) juga menambahkan bahwa media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik selama proses pembelajaran yang pada akhirnya akan berdampak positif terhadap hasil belajar yang diperoleh.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, diperoleh temuan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif siswa yang terjadi bukan karena suatu kebetulan melainkan karena adanya perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing kelas, yaitu pada kelas eksperimen menggunakan media interaktif *Wordwall* sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Dalam praktiknya, penggunaan media interaktif *Wordwall* pada kelas eksperimen terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan semangat peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan adanya interaksi yang positif tersebut akan berpengaruh pada motivasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran sehingga pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh.

Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan media interaktif *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa serta mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dapat dilihat dari sikap yang ditunjukkan oleh peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan media interaktif *Wordwall* yang menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan model konvensional. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui penerapan media interaktif *Wordwall*.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS. Hal ini tercermin dari perbedaan hasil belajar ranah kognitif siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif *Wordwall* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional yang diperoleh dari hasil perhitungan data nilai *post-test* siswa didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,678 > 2,008$ sehingga adanya perbedaan hasil belajar yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, pada kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif *Wordwall*, menunjukkan tingkat keterlibatan dan semangat yang lebih tinggi selama proses pembelajaran. Sebaliknya, siswa dalam kelas kontrol yang tidak menggunakan media interaktif *Wordwall* terlihat lebih pasif dan kurang bersemangat selama proses pembelajaran, yang berdampak pada hasil belajar yang diperoleh.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800.
- Ardis Nur, I. S., Arumawati, D. Y., & Palupi, L. R. (2021). *Proceeding of Integrative Science Education Seminar Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem*. 1, 95–105.
- Arifah, A. N., Rahma, A. L., Savon, I. M., Mutiara, K., Sekarningrum, S. A., & Marini, A. (2023). Pembelajaran IPS Sekolah Dasar Dengan Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 115–122.
- Fidya, I., & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif *Wordwall*. 219–227.
- 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.
- Kemendikbud. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA*. Merdeka Mengajar. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas>
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall Quiz* Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Lilasari, Q. I. E. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Ips Materi Masalah Sosial Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(2), 1009–1018. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v5n2.p1009-1018>
- Nadia, D. O., & Desyandri. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08, 1924–1933.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nugraha, B. I. (2022). Pengembangan Media Komik Pengamalan Pancasila “KOMPAS” Untuk Siswa Sekolah Dasar. *IPGSD*, 10(1), 214–223.
- Rahmaniati, R. (2015). Penggunaan media poster untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas VB SDN 6 Langkai Palangka Raya. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, 10(2), 59–64.
- Rosdiani, L., Munawar, B., Dewi, R., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2021). *Pelatihan Membuat Game Edukasi Wordwall Untuk*

- Guru*. 2(2), 247–255.
- Sudirman. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *JURNAL PENDIDIKAN FISIKA*, 59–67.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiyosari, Y., Karwur, H. M., & Sultan, H. (2022). Penerapan Pembelajaran Ips Berdiferensiasi Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 7(2), 66–75. <https://doi.org/10.15294/harmony.v7i2.62114>
- Wahyuningtyas, R., & Bambang Suteng Sulasmono. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.