PENGARUH GAME EDUKASI WORDWALL PADA HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SDN GALIH LUNIK

Andre Kusuma¹, Herpratiwi^{1,2}, Ali Mashari¹
¹STKIP Al Islam Tunas Bangsa, Bandar Lampung
²Universitas Lampung, Indonesia
email: andrekusuma@stkipalitb.ac.id

Abstract:

This research aims to determine the effect of using WordWall-based educational game media on the science learning outcomes of fourth grade students. The research uses quantitative methods with a pre-experimental design, pre-test, Post-Test Control Group. The research population of fourth grade students at SD Negeri 1 and SD Negeri 2 Galih Lunik, with a sample of 20 students each as the experimental and control classes, was taken through cluster random sampling. Data is collected using tests. Hypothesis testing was carried out using Independent Samples t-Test for different samples and different treatments. The results of the Independent Samples t-Test on the sample showed a significance value of $.000 < 0.05$ with a mean post-test value for the control class of 44.50 and the experimental class of 71.25. These results prove that there is a positive influence of using the WordWall educational game media on improving students' science learning outcomes.

Keywords: science learning outcomes, educational game media, WordWall

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game* edukasi berbasis *WordWall* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre-eksperimen Pre-test Post-test Control Group*. Populasi penelitian siswa kelas IV SD Negeri 1 dan SD Negeri 2 Galih Lunik, dengan sampel masing-masing 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan kontrol, diambil melalui *cluster random sampling*. Data dikumpulkan menggunakan tes. Uji hipotesis dilakukan dengan *Independent Samples t-Test* untuk sampel yang berbeda dan perlakuan yang berbeda. Hasil uji *Independent Samples t-Test* pada sampel menunjukkan nilai signifikansi $.000 < 0,05$ dengan nilai *mean post-test* kelas kontrol 44,50 dan kelas *eksperimen* 71,25. Hasil ini membuktikan adanya pengaruh positif penggunaan media *game* edukasi *WordWall* terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa.

Kata kunci: hasil belajar IPA, media *game* edukasi, *WordWall*

PENDAHULUAN

Pendidikan masih dianggap sebagai sarana yang penting membangun kecerdasan dan karakter masyarakat Indonesia. Pendidikan harus terus dikembangkan agar semakin mendalam implementasinya sehingga menghasilkan lulusan yang berprestasi dan berkualitas.

Pendidikan adalah faktor penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk masa depan. pendidikan merupakan upaya proses pengajaran kepada siswa dan meningkatkan kemampuan siswa seperti bakat yang telah dimiliki sehingga mampu membentuk pribadi yang lebih baik dan menjadi bekal yang berguna dimasa depan serta upaya dalam mempersiapkan kemampuan

siswa untuk menghadapi era globalisasi (Pristiwanti dkk., 2022).

Pendidik memiliki tugas untuk membimbing serta mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan manusia dari tahap ke tahap hingga mencapai kemampuan yang optimal. Pendidikan terus berkembang baik dari kurikulum, sarana dan prasarana, maupun mutu pendidik dan siswa. Sekolah harus bisa menjadi tempat yang dapat mewujudkan suatu tujuan pendidikan.

Kurikulum adalah faktor terpenting dalam pendidikan. Kurikulum Pendidikan dijadikan pedoman untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini adalah Kurikulum Merdeka. Pada kurikulum ini menekankan pada kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pembaruan kurikulum dilakukan agar menciptakan siswa untuk mengembangkan pengalaman belajar dan memperoleh kompetensi yang sudah ditetapkan. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPA dipadukan dengan IPS sehingga menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial), penggabungan IPA dan IPS bertujuan untuk mengembangkan kesadaran siswa terhadap lingkungan, baik dari aspek alam maupun sosial. Namun, di dalam prakteknya, tidak jarang ditemukan tantangan dalam proses pemahaman siswa terhadap materi ini.

Dalam tingkatan kelas 4 Sekolah Dasar, siswa mulai dikenalkan dengan pengenalan awal yang lebih kompleks. Oleh karena itu perlunya media pembelajaran yang menarik untuk memastikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini dikarenakan siswa sekolah dasar memiliki kecenderungan untuk melihat

sesuatu secara utuh dan terpadu serta hal-hal yang menyenangkan, sehingga guru dituntut agar mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan karena pendidikan sekolah dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk potensi dan kemampuan siswa untuk mencapai kesuksesan di masa depan.

Hasil dari observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Galih Lunik dan SD Negeri 2 Galih Lunik pada kelas IV yaitu, dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam guru belum menerapkan media pembelajaran yang menarik, guru masih banyak yang berpusat pada buku saja sehingga cenderung berlangsung satu arah, pembelajaran menjadi lebih monoton dan mengakibatkan siswa merasa jenuh dan cepat merasa bosan, serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang membuat siswa sulit memahami materi. Setelah melakukan observasi hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa, banyak nilai yang belum melebihi nilai 65 atau sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan minimal tersebut. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Pengaruh *Game* Edukasi *Wordwall* Pada Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Desa Galih Lunik.

Seiring berjalannya waktu maka perlu adanya perbaikan dari pembelajaran yang sebelumnya hanya berpusat pada guru diubah menjadi pembelajaran yang lebih menarik dengan penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa. Salah satu media pembelajaran yang dimaksud adalah media edukasi berbasis *WordWall*.

Media edukasi berbasis *WordWall* adalah salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif berbasis *Web Site* yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa pada saat pembelajaran berlangsung yang bertujuan meningkatkan partisipasi siswa dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran (Zulfa dkk., 2023).

Untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan guru diwajibkan untuk berkolaborasi dan membangun komunikasi dua arah yang bisa dilakukan dengan cara menggunakan media pembelajaran yang menarik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan Pre-Eksperimental. Penulis melakukan penelitian dengan desain *Pre-eksperimen Pre-test Post-test Control Group* karena adanya kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam *design* penelitian ini melibatkan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan pada dua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) untuk mengevaluasi efek dari perlakuan tersebut, sehingga dapat diketahui lebih akurat dengan membandingkan keadaan sebelum perlakuan *Pre-Test* dengan keadaan sesudah perlakuan *Post-Test*.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Desa Galih Lunik, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung. Penelitian ini akan dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024.

Populasi penelitian ini terdiri dari kelas IV SD Negeri 1 Galih Lunik dengan jumlah siswa 20 dan kelas IV SD Negeri 2 Galih Lunik dengan jumlah siswa 20, tahun ajaran 2023/2024. Sampel adalah bagian dari jumlah populasi yang akan dijadikan objek penelitian.

Sampel adalah populasi yang dipilih untuk diteliti (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini, sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 siswa yang diambil dari kelas IV SD Negeri 1 Galih Lunik dengan jumlah siswa 20 dan kelas IV SD Negeri 2 Galih Lunik dengan jumlah siswa 20. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling*.

Cluster Random Sampling adalah teknik pengambilan sampel di mana populasi dibagi menjadi kelompok-kelompok atau kluster, dan kemudian beberapa kluster dipilih secara acak untuk diambil semua anggotanya sebagai sampel. Teknik ini sering digunakan ketika populasi terlalu besar atau tersebar luas, sehingga lebih praktis dan efisien daripada *sampling individual* (Sugiyono, 2013). Pengambilan sampel ini dilakukan sesuai dengan teknik yang digunakan oleh peneliti, yaitu teknik *Cluster Random Sampling*.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes adalah serangkaian lembar kerja untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, dan kemampuan dalam mata pelajaran tertentu. Tes akan dilakukan pada kelas kontrol dan eksperimen dalam dua tahap, yaitu *Pre-Test* dan *Post-Test*, untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa (Safithry, 2018:1, 2-3). Pada penelitian ini menggunakan tes pilihan jamak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Desa Galih Lunik, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan dengan mengambil sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 siswa yang diambil dari kelas IV SD Negeri 1 Galih Lunik dengan jumlah siswa 20 dan kelas IV SD Negeri 2 Galih Lunik dengan jumlah siswa 20.

Penelitian ini menerapkan Penggunaan Media *Game* edukasi berbasis *WordWall* pada materi sumber daya alam dan pelestariannya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan soal pilihan jamak berjumlah 25 butir soal, yang akan digunakan sebagai soal evaluasi kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sebelum digunakan, instrumen ini akan diuji validitas dan reliabilitasnya dimaksudkan untuk mendapatkan alat ukur yang tepat dan terpercaya dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab permasalahan yang diteliti.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes. Analisis data pada penelitian ini menggunakan Software SPSS For Windows untuk melakukan uji normalitas dan uji reliabilitas sebagai syarat untuk melakukan uji hipotesis.

Instrumen yang digunakan adalah tes. Instrumen ini bertujuan untuk mendapatkan alat ukur yang tepat dan andal guna mengumpulkan data yang diperlukan untuk menjawab permasalahan yang diteliti. Instrumen penelitian berupa tes soal pilihan ganda sebanyak 25 butir, yang nantinya akan digunakan sebagai alat evaluasi untuk kelas eksperimen. Sebelum

digunakan, instrumen ini akan diuji validitas dan reliabilitasnya.

a. Uji Validitas

Tabel 1. Hasil Uji Validitas *Pre-Test*

Nomor soal	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1.	0.453	0.432	Valid
2.	0.558	0.432	Valid
3.	0.473	0.432	Valid
4.	0.592	0.432	Valid
5.	0.411	0.432	Tidak Valid
6.	0.573	0.432	Valid
7.	0.440	0.432	Valid
8.	0.585	0.432	Valid
9.	0.440	0.432	Valid
10.	0.423	0.432	Tidak Valid
11.	0.411	0.432	Tidak Valid
12.	0.603	0.432	Valid
13.	0.731	0.432	Valid
14.	0.538	0.432	Valid
15.	0.544	0.432	Valid
16.	0.583	0.432	Valid
17.	0.425	0.432	Tidak Valid
18.	0.469	0.432	Valid
19.	0.510	0.432	Valid
20.	0.396	0.432	Tidak Valid
21.	0.723	0.432	Valid
22.	0.723	0.432	Valid
23.	0.723	0.432	Valid
24.	0.723	0.432	Valid
25.	0.723	0.432	Valid

Sumber : Pengolahan Data

Berdasarkan hasil uji validitas pada instrumen soal *Pre-Tes* dan *Post-Test* dapat di ketahui bahwa dari 25 butir soal yang di ujikan kepada siswa, terdapat 5 soal yang tidak valid sehingga 5 butir soal tersebut tidak digunakan dan 20 soal lainnya akan dilanjutkan ke tahap uji reliabilitas dan digunakan untuk penelitian.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas *Post-Test*

Nomor soal	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1.	0.540	0.432	Valid
2.	0.549	0.432	Valid
3.	0.548	0.432	Valid
4.	0.550	0.432	Valid
5.	0.540	0.432	Valid
6.	0.579	0.432	Valid
7.	0.564	0.432	Valid
8.	0.522	0.432	Valid
9.	0.564	0.432	Valid
10.	0.013	0.432	Tidak Valid
11.	0.730	0.432	Valid
12.	0.626	0.432	Valid
13.	0.681	0.432	Valid
14.	0.177	0.432	Tidak Valid
15.	0.643	0.432	Valid
16.	0.533	0.432	Valid
17.	0.611	0.432	Valid
18.	0.323	0.432	Tidak Valid
19.	0.666	0.432	Valid
20.	0.157	0.432	Tidak Valid
21.	0.669	0.432	Valid
22.	0.626	0.432	Valid
23.	0.639	0.432	Valid
24.	0.658	0.432	Valid
25.	0.377	0.432	Tidak Valid

Sumber : Pengolahan Data

Berdasarkan hasil uji validitas pada instrumen soal *Pre-Tes* dan *Post-Test* dapat di ketahui bahwa dari 25 butir soal yang di ujikan kepada siswa, terdapat 5 soal yang tidak valid sehingga 5 butir soal tersebut tidak digunakan dan 20 soal lainnya akan dilanjutkan ke tahap uji reliabilitas dan digunakan untuk penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini peneliti menggunakan nilai acuan *Cronbach,S Alpha* 0.70, apabila nilai *Cronbach,S Alpha* >0.70 dinyatakan reliabel. Apabila nilai *Cronbach,S Alpha* < 0.70 dinyatakan tidak reliabel.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Soal *Pre-Tes*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.903	20

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Soal *Post-Tes*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.912	20

Berdasarkan analisis uji reliabilitas, di ketahui nilai *Cronbach`s Alpha Pre-Tes* .903 dan *Post-Tes* .912 sehingga masuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian hasil uji reliabilitas dari 20 item soal dinyatakan reliabel dan dapat dilanjutkan ke tahap pengujian selanjutnya uji normalitas dan uji homogenitas.

c. Deskripsi Nilai Prettes Dan Posttes

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas IV SD Negeri Desa Galih Lunik, diperoleh data berupa *Pre-Tes* dan *Post-Tes* pada kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen yang disajikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 5. Nilai *Pre-Tes* dan *Post-Tes* Kelas Kontrol

No.	Kode Responden	KKM			
		65			
		<i>Pre-Test</i>	Kriteria	<i>Post-Test</i>	Kriteria
1	AA	50	Belum Tuntas	40	Belum Tuntas
2	BB	60	Belum Tuntas	50	Belum Tuntas
3	CC	45	Belum Tuntas	45	Belum Tuntas
4	DD	55	Belum Tuntas	50	Belum Tuntas
5	EE	70	Tuntas	70	Tuntas
6	FF	65	Tuntas	55	Belum Tuntas
7	GG	40	Belum Tuntas	40	Belum Tuntas
8	HH	50	Belum Tuntas	45	Belum Tuntas
9	I	45	Belum Tuntas	40	Belum Tuntas
10	JJ	45	Belum Tuntas	30	Belum Tuntas
11	KK	30	Belum Tuntas	40	Belum Tuntas
12	LL	50	Belum Tuntas	50	Belum Tuntas
13	MM	40	Belum Tuntas	45	Belum Tuntas
14	NN	40	Belum Tuntas	35	Belum Tuntas
15	OP	45	Belum Tuntas	40	Belum Tuntas
16	PP	60	Belum Tuntas	50	Belum Tuntas
17	QQ	50	Belum Tuntas	45	Belum Tuntas
18	RR	40	Belum Tuntas	30	Belum Tuntas
19	SL	55	Belum Tuntas	50	Belum Tuntas
20	TR	50	Belum Tuntas	40	Belum Tuntas
Jumlah		985	-	890	-
Jumlah rata-rata		49.25	-	44.5	-
Nilai terendah		30	-	30	-
Nilai tertinggi		70	-	70	-
Median		50	-	45	-
Modus		50	-	40	-
Standar Deviasi		9.63	-	9.01	-

Tabel 6. Nilai *Pre-Tes* dan *Post-Tes* Kelas Eksperimen

No.	Kode Responden	KKM			
		65			
		<i>Pre-Test</i>	Kriteria	<i>Post-Test</i>	Kriteria
1	A1	45	Belum Tuntas	70	Tuntas
2	B2	50	Belum Tuntas	60	Belum Tuntas
3	C3	50	Belum Tuntas	70	Tuntas
4	D4	50	Belum Tuntas	60	Belum Tuntas
5	E5	55	Belum Tuntas	70	Tuntas
6	F6	55	Belum Tuntas	65	Tuntas
7	G7	40	Belum Tuntas	75	Tuntas

No.	Kode Responden	KKM			
		65			
		<i>Pre-Test</i>	Kriteria	<i>Post-Test</i>	Kriteria
8	H8	45	Belum Tuntas	80	Tuntas
9	I9	40	Belum Tuntas	85	Tuntas
10	J10	30	Belum Tuntas	70	Tuntas
11	K11	40	Belum Tuntas	75	Tuntas
12	L12	50	Belum Tuntas	55	Belum Tuntas
13	M13	70	Tuntas	80	Tuntas
14	N14	35	Belum Tuntas	85	Tuntas
15	O15	40	Belum Tuntas	75	Tuntas
16	P16	50	Belum Tuntas	60	Belum Tuntas
17	Q17	45	Belum Tuntas	65	Tuntas
18	R18	30	Belum Tuntas	75	Tuntas
19	S19	50	Belum Tuntas	70	Tuntas
20	T20	40	Belum Tuntas	80	Tuntas
Jumlah		910	-	1425	-
Jumlah rata-rata		45.5	-	71.25	-
Nilai terendah		30	-	55	-
Nilai tertinggi		70	-	85	-
Median		45	-	70	-
Modus		50	-	70	-
Standar Deviasi		9.30	-	8.56	-

HASIL UJI PRASYARAT ANALISIS DATA

a. Uji normalitas

Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk data *Pre-Tes* dan *Post-Tes*. Apabila nilai Sig. >0,05 maka data dapat dinyatakan berdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji normalitas :

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Pretes dan Posttes

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pre-Test Kelas Kontrol	0.962	20	0.591
Post-Test Kelas Kontrol	0.910	20	0.064
Pre-Test Kelas Eksperimen	0.931	20	0.162
Post-Test Kelas Eksperimen	0.954	20	0.432

Berdasarkan hasil uji tersebut, dapat dilihat bahwa data *Pre-Tes* dan *Post-Test* memenuhi syarat yang menunjukkan data berdistribusi normal karena nilai sig. > 0,05. Dengan demikian akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya uji homogenitas.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kecocokan dari ke empat data pre-test dan post-test pada kelas kontrol dengan pre-test dan post-test pada kelas eksperimen homogen atau tidak homogen yaitu dengan membandingkan nilai Sig. Hasil dari uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 8. Uji Homogenitas Post-Test kelas Kontrol dan Post-Test Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	0.035	1	38	0.85
	Based on Median	0.019	1	38	0.89
	Based on Median and with adjusted df	0.019	1	37	0.89
	Based on trimmed mean	0.026	1	38	0.87

Berdasarkan uji yang telah dilakukan dengan menggunakan spss didapat hasil perhitungan hasil belajar IPAS khususnya pada mata pelajaran IPA adalah 0,85. Dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas adalah jika nilai Sig. < 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen.

Jika nilai Sig. > 0,05 maka dengan demikian data tersebut dinyatakan homogen dan akan dilanjutkan untuk pengujian hipotesis.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah inti pengujian untuk memperoleh kesimpulan penelitian. Pengujian ini bertujuan mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar pada sampel. Peneliti menggunakan uji *Independent Samples t-Test* karena ada dua kelompok berbeda yaitu kontrol dan eksperimen. Dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Samples t-Test* yaitu :

1. Jika nilai Sig. (2 tailed) <0,05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima.
2. Jika nilai Sig. (2 tailed) >0,05, maka H₀ diterima dan H_a ditolak.

Hasil dari data yang dianalisis dengan melakukan pengujian *Independent Samples t-Test* adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.035	.852	9.619	38	.000	-26.750	2.781	-32.380	-21.120
	Equal variances not assumed			9.619	37.900	.000	-26.750	2.781	-32.380	-21.120

Tabel 10. Group Statistics Hasil Uji Hipotesis

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Post Test Kelas Kontrol	20	44.50	9.018	2.016
	Post Test Kelas Eksperimen	20	71.25	8.565	1.915

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan bantuan software SPSS, dapat dilihat bahwa nilai Sig. (2-tailed) pada *Equal variances assumed* $.000 < .05$, nilai T_{hitung} 9.619, nilai T_{tabel} 1.725, nilai mean pada post-test kelas kontrol 44.50, nilai mean pada kelas eksperimen 71,25, sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o di tolak, dengan demikian apat dijelaskan bahwa ada pengaruh penggunaan media *game* edukasi berbasis *WordWall* dalam pembelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Desa Galih Lunik.

Berdasarkan hasil dari pengolahan data yang telah dilakukan oleh penulis, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA dengan Penggunaan media *game* edukasi berbasis *WordWall*. *WordWall* adalah media *game* edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang mampu mengajak siswa untuk terlibat dalam belajar sambil bermain *games*, dengan menyesuaikan materi yang telah dipelajari untuk mengukur kemampuan siswa dengan cara yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan kerja sama.

Langkah-langkah pembelajaran yang penulis lakukan pada penelitian ini adalah pada hari pertama penulis memberikan *Pre-Test* pada siswa kelas V SD Negeri Desa Galih Lunik. Pada

hari kedua memberikan penjelasan Materi sumber daya alam dan pelestariannya di dalam yang diawali dengan salam kemudian siswa berdoa. Kemudian memberi pertanyaan pertanyaan, apakah siswa sudah mengetahui apa itu sumber daya alam, dilanjutkan dengan menjelaskan materi kepada siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, memberikan *games Maze Chase* berbasis *WordWall* tentang sumber daya alam pada kelas eksperimen.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media *game* edukasi berbasis *WordWall* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional di pada umumnya. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam berbagai keadaan pembelajaran. Hal ini menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mempermudah pemahaman terhadap materi yang akan disampaikan kepada siswa.

Penelitian sebelumnya oleh Wahyuni dkk., (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media *game* edukasi berbasis *WordWall* adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa meningkat setelah diberikan perlakuan. Hasil penelitian yang

dilakukan oleh Melianti dkk., (2023) dan Zulfa dkk., (2023) juga mendukung hasil penelitian ini dengan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa dengan pembelajaran yang membuat siswa senang untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran yang interaktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dengan *Independent Samples t-Test* maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara penggunaan *game* edukasi berbasis *WordWall* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Desa Galih Lunik, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, S. A., Mashari, A., Tohir, A., & Agung, P. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Banjar Negeri Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. *JURNAL PENDIDIKAN TUNAS BANGSA*,1(1), 9-12.
- Arfan, A., Qomario., Tohir, A. & Soraya, R. (2023). Analisis Peran Kepala Sekolah Dalam Upaya Meningkatkan Mutu Manajemen Sekolah Di SD Negeri Sukamenak 08 Kabupaten Bandung. *JURNAL PENDIDIKAN TUNAS BANGSA*, 1(2),41-46. <https://journal.bengkuluinstitute.com/index.php/jptunasbangsa/article/view/234>.
- Atika, F., Tohir, A., & Soraya, R. (2023). Pengaruh Penerapan Media Pohon Literasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V SDN 2 Way Lima Kabupaten Pesawaran. *Journal Of Dehasen Educational Review*,4(02), 145-148. <https://doi.org/10.33258/joder.v4i02.4330>
- Audine, N., Sulistianah, S., Dewantari, T., & Tohir, A. (2023). Peran Guru Dalam Menanamkan Perilaku Sopan Santun Pada Anak Usia Dini di TK Amarta Tani Bandar Lampung. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*,2(4), 689-692.
- Febriani, F., Tohir, A., Qomario, Q., & Mukhlis, H. (2023). Pengaruh penggunaan metode jigsaw terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas III SD negeri 1 Tanjung Agung Kecamatan Kedamaian Kota Bandar Lampung. *Nusantara Journal of Behavioral and Social Sciences*,2(2), 31-34.
- Hanjani, A., Mashari, A., Nureva, N., & Tohir, A. (2023). Analisis Strategi Belajar Siswa Dalam Menghadapi Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) di Kelas V SD Negeri 3 Rajabasa Kota Bandar Lampung. *JURNAL PENDIDIKAN TUNAS BANGSA*,1(1), 5-8.
- Herpratiwi, H., & Tohir, A. (2022). Learning Interest and Discipline on Learning Motivation. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(2), 424435.
- Herpratiwi, H., Maftuh, M., Firdaus, W., Tohir, A., Daulay, M. I., & Rahim, R. (2022). Implementation and Analysis of Fuzzy Mamdani

- Logic Algorithm from Digital Platform and Electronic Resource. *TEM Journal*, 11(3), 1028-1033.
- Juliyanti, J., Tohir, A., Anggraini, H., & Qomario, Q. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Kelompok B TK Padma Mandiri Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 4(3), 187-192. <https://doi.org/10.33258/joder.v4i3.4073>
- Lestari, P. D., Tohir, A., Pamungkas, A., & Sulistianah, S. (2024). KOMPETENSI GURU PAUD DALAM MENGELOLA KELAS YANG MENYENANGKAN DI TK AL RIZKIKATA NATAR. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 6(1), 12-18. <https://doi.org/10.52647/jep.v6i1.129>
- Maharany, T.A., Qomario, Q., Soraya, R., & Tohir, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Tangram Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 3 Serdang Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan. *JURNAL PENDIDIKAN TUNAS BANGSA*, 1(2), 25-30. <https://journal.bengkuluinstitute.com/index.php/jptunasbangsa/article/view/205>
- Melianti, Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi *WordWall* Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3(2), 363-368.
- Prastyo, C., Tohir, A., & Mashari, A. (2024). THE INFLUENCE OF PRINCIPAL LEADERSHIP ON TEACHER MOTIVATION IN PUBLIC PRIMARY SCHOOL 11th TULANG BAWANG TENGAH. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 5(1), 103-114. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v5i1.1102>
- Prayuda, I. C., Agung, P., Mashari, A., & Tohir, A. (2022). Pengaruh Teknik Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas II SD. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1-5.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Qomario, Q., Tohir, A., & Mashari, A. (2020). The effect of realistic mathematical approaches towards the students' math learning outcomes. *Jurnal Prima Edukasia*, 8(1), 78-85.
- Qomario, Q., Tohir, A., & Prastyo, C. (2022). Math poster with augment reality to increase learning outcome of students' high school. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research*, 5(1), 69-73.
- Safithry, E. A. (2018). *Asesmen Teknik Tes dan Non Tes* (Vina A, Ed.; 1 ed., Vol. 1). VC IRDH Anggota IKAPI No. 159-JTE-2017.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif* (19 ed., Vol. 19). Alfabeta, CV.
- Sulistianah & Tohir, A. (2020). Pengaruh Metode show and tell terhadap keterampilan Berbicara Anak usia 5-6 tahun di TK

- Xaverius 3 Bandar Lampung. *SeBaSa: Jurnal Pendidikan Dan Sastra Indoesia*, 3(1), 19-24. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/sbs/article/view/2184>
- Sulistianah, S., & Tohir, A. (2020). Perkembangan Kemandirian pada Anak Usia Dini di TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(4), 179-186. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.54-05>
- Tohir, A. (2020). Efektivitas model pembelajaran inkuiri dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 27 Tegineneng. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 48-53.
- Tohir, A., Handayani, F., Sulistiana, R., Wiliyanti, V., Arifianto, T., & Husnita, L. (2024). ANALISIS PENERAPAN AUGMENTED REALITY DALAM PROSES PEMAHAMAN PEMBELAJARAN. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 8096-8102. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.30132>
- Tohir, A., Muslim, S., & Safira, N. A. (2021). Philosophy as The Foundation of Science in The Development of Chemistry. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, 10(3), 189-195.
- Wahyuni, S. E., Nisa, A. F., Widanti, U. R., & Putri, A. K. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 34-45.
- Widyastuti, L., Qomario, Q., Ahmad Tohir, & Rayahu Soraya. (2023). Pengaruh Motivasi Orang Tua terhadap Hasil Belajar IPA siswa Kelas IV SD Negeri 1 Kaliasin Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan. *JURNAL PENDIDIKAN TUNAS BANGSA* 1(2), 31-34. <https://journal.bengkuluinstitute.com/index.php/jptunasbangsa/article/view/206>
- Zulfa, E., Roshayanti, F., & Purnamasari, I. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *WordWall* Pada Pembelajaran PPKN Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4684-4692.