



Gemi Gustiani<sup>1</sup>  
 Annisa Nurfitriani<sup>2</sup>  
 Asep Nurhuda<sup>3</sup>  
 Ihsan Rizali<sup>4</sup>  
 Atep Lesmana<sup>5</sup>  
 Hany Hadayani<sup>6</sup>

## PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI WORD WALL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

### Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan yang terjadi di SDN Cikondang 06 Garut diantaranya adalah permasalahan motivasi dan rendahnya hasil belajar siswa. Hal itu dapat dilihat dari kurangnya minat belajar siswa dan hasil siswa terhadap pembelajaran. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran wordwall di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode Pre-Experimental Design. Dengan bentuk One-Group Pretest-Posttest Designs. Adapun hasil penelitian (1) Penggunaan media pembelajaran wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas IV Sekolah Dasar. Hal tersebut dibuktikan dengan Uji Wilcoxon bahwa  $z = -4,940$  dan nilai Asym.Sig (2-tailed)-0,000 karena nilai Asym.Sig (2-tailed) yang dihasilkan lebih kecil dari alpha yang digunakan, yaitu 0,05 maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima, (2) penggunaan media pembelajaran wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV Sekolah Dasar. Hal tersebut dibuktikan dengan Uji Wilcoxon nilai  $z = -4,939$  dan nilai Asym.Sig (2-tailed) = 0,000 karena nilai Asym.Sig (2-tailed) yang dihasilkan lebih kecil dari alpha yang digunakan, yaitu 0,05 maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima. dengan demikian, penggunaan media wordwall, efektif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Cikondang 06 Garut.

**Kata Kunci:** Wordwall, Motivasi, Hasil Belajar

### Abstract

The research was motivated by the problems that occurred at SDN Cikondang 06 Garut, including motivation problems and low student learning outcomes. This can be seen from the lack of student interest in learning and student outcomes regarding learning. The aim of the research is to determine the increase in student motivation and learning outcomes by using wordwall learning media at SDN Cikondang 06 Garut. This research uses the Pre-Experimental Design method. With the form of One-Group Pretest-Posttest Designs. The research results are (1) The use of wordwall learning media is effective in increasing students' learning motivation in class IV at SDN Cikondang 06 Garut. This is proven by the Wilcoxon Test that  $z = -4.940$  and the Asym.Sig (2-tailed) value is -0.000 because the resulting Asym.Sig (2-tailed) value is smaller than the alpha used, namely 0.05, so  $H_0$  is rejected or  $H_a$  accepted, (2) the use of wordwall learning media is effective in improving student learning outcomes in class IV SDN Cikondang 06 Garut. This is proven by the Wilcoxon Test,  $z$  value = -4.939 and Asym.Sig (2-tailed) = 0.000 because the resulting Asym.Sig (2-tailed) value is smaller than the alpha used, namely 0.05, so  $H_0$  is rejected or  $H_a$  accepted. Thus, the use of wordwall media effectively has a significant influence on the motivation and learning outcomes of class IV students at SDN Cikondang 06 Garut.

**Keywords:** Wordwall, Motivation, Learning Outcomes

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>STKIP Purwakarta

email:gemigustiani @stkip-purwakarta.ac.id, annisanurfitriani@stkip-purwakarta.ac.id,  
 asepnurhuda@stkip-purwakarta.ac.id, ihsanrizali@stkip-purwakarta.ac.id,  
 ateplesmana@stkip-purwakarta.ac.id, hanyhandayani@stkip-purwakarta.ac.id

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada manusia untuk mengembangkan bakat serta kepribadiannya agar mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang semakin pesat. Para pendidik memegang peranan yang sangat penting dalam upaya mencapai tujuan, baik tujuan pendidikan nasional secara umum maupun tujuan pembelajaran secara khusus. Para pendidik dituntut untuk menguasai dan menciptakan model pembelajaran serta menggunakan media interaktif yang mampu mengefektifkan pembelajaran sehingga tercipta Pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan gembira dan berbobot. Dalam pembelajaran guru mendorong siswa untuk berkreasi dalam pembelajaran dan guru menginformasikan materi pembelajaran, siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi (menggali) materi yang sedang dipelajari.

Banyak faktor penyebab lemahnya kemampuan daya tangkap siswa, salah satu diantaranya adalah cara belajar siswa. Siswa dalam belajar kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Akibatnya siswa sulit untuk mengembangkan kemampuannya. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan proses pembelajaran yang diharapkan khususnya pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam diperlukan sosok guru yang memiliki kompetensi yang memadai dalam pembelajaran begitupun dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tidak terlepas dari fungsinya sebagai alat untuk membangkitkan motivasi belajar siswa serta kegairahan belajar siswa, memungkinkan interaksi langsung antara pembelajar dengan lingkungannya, dan memungkinkan pembelajar dapat belajar secara mandiri.

Menurut beberapa penelitian tentang penggunaan media pembelajaran wordwall dalam proses pembelajaran menunjukkan adanya perbedaan yang berarti antara pembelajaran dengan menggunakan media dengan yang tidak menggunakan media. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran tentunya disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dan konsep yang akan diajarkan, agar siswa lebih mudah memahami pelajaran yang diajarkan dan tidak menimbulkan kebosanan.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang bisa dimanfaatkan adalah aplikasi Word Wall. Menurut (P.M Sari & Yarza, 2021) Word Wall merupakan salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan sebagai media belajar dan alat penilaian yang dapat menumbuhkan daya tarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Aplikasi Word Wall menawarkan beragam pilihan permainan seperti, crossword, quiz, random cards (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dicetak dalam bentuk PDF, sehingga memudahkan bagi peserta didik yang mempunyai kendala pada jaringan.

Berangkat dari hal tersebut media pembelajaran wordwall dalam kelas dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih bermakna (menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya yang berbeda) maka motivasi peserta didikpun akan meningkat. Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi siswa adalah motivasi. Dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar pembelajaran. Dorongan motivasi dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran di sekolah.

Biggs dan Tefler (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006) mengungkapkan motivasi belajar siswa dapat menjadi lemah. Lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan, sehingga mutu prestasi belajar akan rendah. Oleh karena itu, mutu prestasi belajar pada siswa perlu diperkuat terus-menerus. Dengan tujuan agar siswa memiliki motivasi belajar yang kuat, sehingga hasil belajar yang diraihinya dapat optimal. Selain itu adapun Teori Maslow menyatakan bahwa pemberian motivasi yang berhasil harus berasal dari pemenuhan kebutuhan dasar siswa itu. Menurutnya apabila kebutuhan kebutuhan pada suatu tahap tertentu sudah dapat dipenuhi, maka kebutuhan kebutuhan berikutnya yang lebih tinggi akan menjadi sangat kuat ( Winataputra dan Rosita, 2006 : 110)

Tetapi pada kenyataannya motivasi dan hasil belajar masih jauh dari harapan. Hal tersebut terlihat dari Tes sumatif yang dilaksanakan guru dalam kelas dan perolehan nilai UTS/UAS yang masih jauh dari harapan, yaitu baru mencapai 60. Ini masih di bawah KKM, sedangkan

KKM IPS kelas IV yaitu sebesar 75. Yang masih jauh dari harapan, Begitu pula perolehan nilai tes yang dilakukan guru tiap kelas untuk pelajaran IPS masih jauh dari target yang ditetapkan. Disamping itu pada kenyataannya di Sekolah Dasar hingga kini secara umum guru cenderung masih menggunakan metode konvensional dalam arti guru senantiasa mendominasi dalam proses belajar mengajar. Hal ini berdampak semakin pasifnya siswa dalam proses pembelajaran. Situasi belajar dimana guru merupakan titik sentralnya, peranan murid menjadi sangat kecil yaitu hanya duduk, mendengarkan informasi yang diberikan guru, mencatat apa yang disampaikan guru dan menghafal apa yang dicatatnya. Strategi tersebut sudah tidak relevan dengan tujuan yang ingin dicapai. Sehingga Hasil pengamatan sementara di kelas IV sekolah dasar ditemukan permasalahan: 1) Kurangnya partisipasi siswa dan rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar dan pembelajaran tanpa media pembelajaran. 2) Rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran IPS tanpa media pembelajaran.

Berdasarkan kenyataan atau realitas di atas adapun solusinya yang dapat kita lakukan berkaitan dengan terlihatnya masih rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran aplikasi Word Wall untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi langsung pada peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar sehingga motivasi dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas maka peneliti menentukan judul untuk penelitian ini yaitu “Penggunaan Media Pembelajaran aplikasi Word Wall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar”.

**METODE**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian yang disebut penelitian Pre Experimental Designs (nondesigns). Bentuk metode eksperimen yang digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest Designs, yaitu suatu metode penelitian untuk melihat suatu hasil.

Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang ada di SDN Cikondang 06 Garut yang berjumlah 32 orang. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu instrumen berupa angket dan soal tes hasil belajar. dalam penelitian ini pengolahan data dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun metode analisis data yang digunakan untuk menguji objek penelitian yaitu statistik parametris. Statistik parametris digunakan untuk menguji parameter populasi melalui statistik, atau menguji ukuran populasi melalui data sampel.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini di lakukan di SDN 6 Cikondang. Peneliti mengambil sampel data dari sampel yang berjumlah 32 siswa kelas IV. Tujuan daai penelitian ini untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VI.berikut hasil penelitian yang telah di lakukan:

Tabel 1. Rekapitulasi Motivasi Sebelum Menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall

|        | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|--------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Rendah | 6         | 18.8    | 18.8          | 18.8               |
| Sedang | 26        | 81.3    | 81.3          | 100.0              |
| Total  | 32        | 100.0   | 100.0         |                    |

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa motivasi sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall rendah dan sedang, terdapat 6 siswa yang memiliki motivasi rendah dan 26 yang memiliki motivasi sedang. Hal ini menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar mengajar agar motivasi belajar siswa meningkat.

Motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall mengalami peningkatan, terlihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Motivasi Setelah Menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall

|        | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|--------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Sedang | 14        | 43.8    | 43.8          | 43.8               |
| Tinggi | 18        | 56.3    | 56.3          | 100.0              |
| Total  | 32        | 100.0   | 100.0         |                    |

Perubahan motivasi belajar pada tabel 2 sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall masih rendah dan sedang, sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall mengalami peningkatan menjadi sedang 14 siswa dan tinggi 18 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall sangat efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Motivasi belajar siswa antara sebelum dan setelah media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall dapat dideskripsikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hubungan Motivasi Sebelum dan Setelah Menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall

|               |        |            | Motivasi_akhir |        | Total  |
|---------------|--------|------------|----------------|--------|--------|
|               |        |            | Sedang         | Tinggi |        |
| Motivasi_awal | Rendah | Count      | 1              | 5      | 6      |
|               |        | of Total   | 3.1%           | 15.6%  | 18.8%  |
|               | Sedang | Count      | 13             | 13     | 26     |
|               |        | % of Total | 40.6%          | 40.6%  | 81.2%  |
| Total         |        | Count      | 14             | 18     | 32     |
|               |        | % of Total | 43.8%          | 56.2%  | 100.0% |

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa terdapat seorang siswa yang memiliki motivasi rendah di awal pembelajaran, setelah akhir pembelajaran meningkat menjadi sedang, serta ada siswa yang memiliki motivasi rendah sebanyak 15,6 % naik motivasi belajarnya menjadi tinggi di akhir pembelajaran. Untuk motivasi siswa yang sedang, tetap tidak mengalami peningkatan motivasi yaitu sebesar 40,6 %, ini sebanding dengan kenaikan motivasi sedang ke tinggi yaitu 40,6 % juga. Motivasi akhir sedang pada Count 1 ditunjukkan dengan jumlah siswa 1 dari 32 memiliki motivasi sedang, dan motivasi akhir tinggi pada Count 5 ditunjukkan dengan jumlah siswa 5 dari 32 siswa memiliki tinggi. Hanya dilihat perubahan yang rendah ke sedang yang rendah ke tinggi, yang sedang ke tinggi, sangat efektif, dikatakan efektif.

Untuk memastikan peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall, maka dilakukan pengujian efektivitas peningkatan motivasi belajar, sebagai berikut:

**Uji Efektivitas Peningkatan Motivasi Belajar**

Untuk pengujian efektivitas peningkatan motivasi belajar, peneliti menggunakan Uji Wilcoxon. Uji Wilcoxon yaitu uji yang digunakan untuk menguji signifikansi hipotesis perbandingan dua sampel yang saling berkorelasi bila persyaratan distribusi normal tidak terpenuhi; atau jika data yang diolah termasuk data berbentuk ordinal (Sundayana, 2014 hlm 129).

Uji efektivitas peningkatan motivasi belajar dengan Uji Wilcoxon ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Pengujian Efektivitas Peningkatan Motivasi Belajar

|                   |                | N               | Mean Rank | Sum of Ranks |
|-------------------|----------------|-----------------|-----------|--------------|
| Pascates – Prates | Negative Ranks | 0 <sup>a</sup>  | .00       | .00          |
|                   | Positive Ranks | 32 <sup>b</sup> | 16.50     | 528.00       |
|                   | Ties           | 0 <sup>c</sup>  |           |              |
|                   | Total          | 32              |           |              |

a. Pascates < Prates

b. Pascates > Prates

c. Pascates = Prates

Tabel 4 mendeskripsikan bahwa kolom pertama terdapat pascates dikurangi prates, tabel kolom Mean Rank dan sum of rank, yaitu membandingkan antara awal dan akhir, sehingga pasca dan prates yang dibandingkannya. Negatif itu N nya 0, itu berarti tidak ditemukan skor pascatesnya lebih rendah dibandingkan prates, negative rank artinya N nya 0 jadi jumlah siswanya tidak ada, positif rank artinya tidak ditemukan berarti jumlah siswa tidak ada. Kemudian positif rank 32. Pasca tes lebih rendah dari pada prates, pascates lebih tinggi dari prates, pascates dan prates sama tidak ada perubahan. Meskipun ada 45,6 % dari sedang ke sedang tetapi dari skornya meningkat awalnya skornya 60, setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall kemudian dites motivasinya menjadi 69, sama-sama sedang tetapi tingkatan sedangnya berbeda. skor awal 60, setelah pembelajaran motivasinya mengalami peningkatan menjadi 69.

Uji perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dapat dideskripsikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Uji Perbedaan Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Pembelajaran

|                        |                     |
|------------------------|---------------------|
|                        | Pascates – Prates   |
| Z                      | -4.940 <sup>b</sup> |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .000                |

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Tabel 5 menggunakan uji perbedaan dua kelompok data yang saling berpasangan serta jenis data motivasi termasuk data ordinal, maka digunakan uji Wilcoxon. Dari hasil pengujian diperoleh nilai  $z = -4,940$  dan nilai  $Asym.Sig (2-tailed) = 0,000$ . Merujuk pada kriteria pengujian hipotesis, karena nilai  $Asym.Sig (2-tailed)$  yang dihasilkan lebih kecil dari alpha yang digunakan, yaitu 0,05 maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa: “Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di Kelas IV SDN 6 Cikondang.

Tabel 6. Statistika Deskriptif Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Mendapatkan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall

|                | Prates  | Pascates |
|----------------|---------|----------|
| Mean           | 46.1250 | 82.7813  |
| Median         | 46.0000 | 84.5000  |
| Mode           | 46.00   | 84.00    |
| Std. Deviation | 8.05926 | 11.92648 |
| Minimum        | 30.00   | 55.00    |
| Maximum        | 64.00   | 98.00    |

Dari tabel 6. diperoleh informasi sebanyak 50 % siswa memperoleh nilai di bawah 46, Sebanyak 50 % siswa memperoleh nilai di atas 46. Data yang paling sering muncul adalah skor 46 pada prates dan 84 pascates. Untuk hasil belajar pada prates siswa hanya memiliki nilai rata-rata 46,1250 dan memiliki nilai rata-rata pascates 82,7813, namun pada tes awal minimal siswa mendapatkan nilai 30 sedangkan pada tes akhir siswa mendapatkan nilai 55, siswa mendapatkan nilai maksimal pada tes awal 64 dan tes akhir 98. Dalam ketuntasan sebelum media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall

siswa belum ada yang sudah mendapatkan ketuntasan belajar. Meskipun 6 orang namun ketuntasannya tinggi 80 itu, pembelajaran dikatakan efektif apabila pembelajaran mencapai teori KKM mencapai 75 %. Seperti dijelaskan dalam pedoman Kriteria Ketuntasan Minimal bahwa target ketuntasan secara nasional diharapkan mencapai minimal 75, satuan Pendidikan dapat memulai dari kriteria ketuntasan minimal di bawah target nasional kemudian ditingkatkan secara bertahap (Depdikbud, 2008).

Peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan meningkatnya nilai ketuntasan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar

| Hasil Belajar | Tuntas    |        | Belum Tuntas |        |
|---------------|-----------|--------|--------------|--------|
|               | Banyaknya | Persen | Banyaknya    | Persen |
| Sebelum       | 0         | 0      | 32           | 100%   |
| Sesudah       | 28        | 81%    | 6            | 19%    |

Rekapitulasi ketuntasan belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall pada tabel 4.7 bahwa hasil belajar seluruh siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall belum tuntas, yaitu 32 dari jumlah keseluruhan siswa, sehingga 100 % siswa belum mencapai Kriteria ketuntasan Minimal. Sedangkan hasil belajar seluruh siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall, ditunjukkan dengan data 6 dari 32 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 19 %, dan 28 dari 32 siswa sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 81 % .

Tabel 8. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar

| Peningkatan | Banyaknya | Persen |
|-------------|-----------|--------|
| Rendah      | 5         | 16%    |
| Sedang      | 7         | 22%    |
| Tinggi      | 20        | 62%    |
| Total       | 32        | 100%   |

Rekapitulasi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan pada tabel 4.8 diperoleh informasi bahwa hasil belajar seluruh siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall adalah sebanyak lima siswa memperoleh peningkatan dengan interpretasi rendah 16 %, tujuh siswa memperoleh peningkatan dengan interpretasi sedang 22 %, dan dua puluh siswa memperoleh peningkatan dengan interpretasi tinggi 62 %, sehingga membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall sangat efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar.

**Uji Efektivitas Peningkatan Hasil Belajar**

1. Uji Normalitas Data

Sebelum dilakukan pengujian uji statistika mengenai efektivitas peningkatan belajar maka dilakukan uji prasyarat yaitu uji sebaran data. Setelah dilakukan pengujian normalitas maka dapat disajikan pada tabel berikut

Tabel 9. Uji Sebaran Data

|          | Shapiro-Wilk |    |       |
|----------|--------------|----|-------|
|          | Statistic    | Df | Sig.  |
| Prates   | 0.981        | 32 | 0.818 |
| Pascates | 0.850        | 32 | 0.000 |

Dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk, diperoleh nilai Sig. untuk sebaran data hasil belajar sebelum diberikan media pembelajaran sebesar 0,818 sedangkan pada data setelah pembelajaran adalah 0,000. Berdasarkan kriteria uji normalitas, yaitu jika nilai Sig lebih besar dari alpha yang digunakan yaitu 0,05 maka sebaran data berdistribusi normal. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa sebaran data hasil belajar sebelum pembelajaran berdistribusi normal, sedangkan sebaran data hasil belajar setelah diberikan media pembelajaran tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan uji normalitas tersebut, maka untuk pengujian efektivitas hasil belajar dilakukan dengan uji statistik non parametrik.

2. Uji Efektivitas Peningkatan Hasil Belajar

Setelah dilakukan uji normalitas data mengenai efektivitas peningkatan belajar maka dilakukan uji efektivitas peningkatan hasil belajar siswa. Dapat disajikan pada tabel berikut

Tabel 10. Pengujian Efektivitas Peningkatan Hasil Belajar

|  | N | Mean Rank | Sum of Ranks |
|--|---|-----------|--------------|
|--|---|-----------|--------------|

|                   |                |                 |       |        |
|-------------------|----------------|-----------------|-------|--------|
| Pascates – Prates | Negative Ranks | 0 <sup>a</sup>  | .00   | .00    |
|                   | Positive Ranks | 32 <sup>b</sup> | 16.50 | 528.00 |
|                   | Ties           | 0 <sup>c</sup>  |       |        |
|                   | Total          | 32              |       |        |

a. Pascates < Prates

b. Pascates > Prates

c. Pascates = Prates

Deskripsi pada tabel 10 bahwa kolom pertama terdapat pasca tes dikurangi prates, tabel kolom Mean Rank dan sum of rank, yaitu membandingkan antara awal dan akhir, sehingga pasca dan prates yang dibandingkannya. Negatif itu N nya 0, itu berarti tidak ditemukan skor pascatesnya lebih rendah dibanding prates, negatif rank artinya N nya 0 jadi jumlah siswanya tidak ada, positif rank artinya tidak ditemukan berarti jumlah siswa tidak ada. Kemudian positive rank 32. Pascates lebih kecil dari pada prates, pascates lebih besar dari pra tes, pascates dan dan prates sama tidak ada perubahan. Meskipun ada 45,6 persen dari sedang ke sedang tetapi dari skornya meningkat awalnya skornya 60, setelah dites motivasinya menjadi 69, sama-sama sedang tetapi tingkatan sedangnya berbeda. skor awal 60, setelah pembelajaran motivasinya mengalami peningkatan menjadi 69.

Dari uraian di atas, maka peneliti dapat menganalisis uji perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall berikut.

Tabel 11. Uji Perbedaan Hasil Belajar sebelum dan Sesudah Menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall

|                        |                     |
|------------------------|---------------------|
|                        | Pascates – Prates   |
| Z                      | -4.939 <sup>b</sup> |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .000                |

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Dengan menggunakan uji perbedaan dua kelompok data yang saling berpasangan statistika non parametric yaitu uji Wilcoxon, maka diperoleh nilai z = -4,939 dan nilai Asym.Sig (2-tailed) = 0,000. Merujuk pada kriteria pengujian hipotesis, karena nilai Asym.Sig (2-tailed) yang dihasilkan lebih kecil dari alpha yang digunakan, yaitu 0,05 maka Ho ditolak atau Ha diterima.

### SIMPULAN

Dari hasil penelitian di sekolah dasar, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil yang dicapai dari pelaksanaan penelitian terdapat perbedaan peningkatan motivasi, antara peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran wordwall dan setelah menggunakan media pembelajaran wordwall pembelajaran IPS di Kelas IV SDN Cikondang 6 Garut. Hal tersebut dibuktikan dengan Uji Wilcoxon bahwa z = -4,940 dan nilai Asym.Sig (2-tailed) = 0,000 karena nilai Asym.Sig (2-tailed) yang dihasilkan lebih kecil dari alpha yang digunakan, yaitu 0,05 maka Ho ditolak atau Ha diterima.
2. Hasil yang dicapai dari pelaksanaan penelitian terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar, antara peserta didik yang mendapat penggunaan media pembelajaran wordwall dengan peserta didik yang mendapat pembelajaran sebelumnya di Kelas IV SDN Cikondang 6 Garut. Hal tersebut dibuktikan dengan Uji Wilcoxon nilai z = -4,939 dan nilai Asym.Sig (2-tailed) = 0,000 karena nilai Asym.Sig (2-tailed) yang dihasilkan lebih kecil dari alpha yang digunakan, yaitu 0,05 maka Ho ditolak atau Ha diterima.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja rosdakarya.
- Arsyad. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aryani, Niken dan Hartono, Deny. ( 2010). *Pembelajaran Multimedia Sekolah*. Jakarta : PT. Pustaka Raya.

- Darmawan, D.(2014 : 4). Inovasi Pendidikan. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Hamalik. (2010). Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem.Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartono. (2010). SPSS 16.0 Analisis Data Statistik dan Penelitian Edisi Ke-2. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kunto Aribowo, Eric.Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, Wordsearch,hingga Anagram (<https://www.erickunto.com/2020/11/wordwall-media-pembelajaraninteraktif.html>)
- Mardi. (2016). Sistem Informasi. Surabaya: Gunung Anyar.
- Munir. 2012. Multimedia ( Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan). Bandung : Alfabeta.
- Munadi. (2008). Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Sudijono,(2003). Pengantar Evaluasi Pendidikan . Jakarta : Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2009). Statistik Nonparametris Untuk Penelitian. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung : Alfabeta
- Sukardi. (2010). Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sundayana, R2010). Statistika Penelitian Pendidikan. Garut : STKIP Press.
- Warsita, B (2008). Teknologi Pembelajaran (landasan dan aplikasinya). Jakarta : Rineka Cipta.