

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh media interaktif *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS kelas V A SD Negeri 23 Kaur, maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari nilai rata-rata (mean) sebesar 62,12 dan nilai standar deviasi sebesar 14,343 untuk pretest hasil belajar IPAS siswa, sedangkan nilai rata-rata (mean) sebesar 84,04 dan nilai standar deviasi sebesar 12,651 untuk posttest hasil belajar IPAS siswa. Selain itu, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dan uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ dengan taraf signifikansi adalah 5%. yang berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, penggunaan media interaktif *wordwall* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, serta membantu pemahaman materi yang dipelajari secara lebih efektif. Penggunaan media interaktif *wordwall* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Fitur kuis interaktif pada media ini mendorong siswa lebih fokus dan termotivasi dalam menjawab pertanyaan,

sehingga pemahaman terhadap materi IPAS meningkat secara efektif. Dampak positif ini menunjukkan bahwa media *wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan kesiapan belajar siswa. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif seperti *wordwall* dapat digunakan sebagai strategi dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

B. Implikasi

1. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *wordwall* sebagai alternatif strategi pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS, khususnya melalui penggunaan fitur kuis untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Penggunaan media ini juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi serta melaksanakan evaluasi pembelajaran secara lebih interaktif.

2. Bagi Siswa

Penggunaan media *wordwall* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui fitur kuis interaktif, sehingga dapat meningkatkan fokus, antusiasme, serta pemahaman siswa terhadap materi.

3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *wordwall* sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mendorong penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini membuka peluang untuk kajian lanjutan dengan desain eksperimen yang lebih kompleks (misalnya dengan kelompok kontrol), cakupan materi yang lebih luas dan variabel lain seperti motivasi belajar, minat belajar, maupun keterampilan berpikir siswa.

C. Saran

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* dalam proses pembelajaran agar dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa. Guru juga disarankan untuk lebih kreatif dalam mengembangkan variasi kuis sesuai dengan materi yang diajarkan.

2. Bagi Siswa

Siswa disarankan untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Wordwall*, serta memanfaatkan media tersebut tidak hanya

sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

3. Bagi Sekolah

Sekolah disarankan untuk menyediakan fasilitas dan dukungan yang memadai dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, serta mendorong guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan variabel lain, materi yang berbeda, atau metode penelitian yang lebih bervariasi agar diperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Aleada, P. R. (2022). *Pengaruh aplikasi Wordwall dalam pembelajaran IPA terhadap pemahaman siswa SD*. Universitas Negeri Pasundan.
- ayu andini. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Periodik Unsur. *Jurnal Online Informatika*, 8(1), 189–2030.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Awalyah, N. (2024). *Pengaruh game interaktif Wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No.138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar*. Universitas Muhaimayah Makassar.
- Dimyati, & Mudjiono. (2020). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Fadilah, N., dkk. (2023). *Pengaruh media interaktif Wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 112–120.
- Haryanto, D., Prasetyo, A., & Nurhadi, Y. (2015). *Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(1), 45–56.
- Kemendikbudristek. (2023). *Laporan digitalisasi sekolah dasar tahun 2023*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

- Leba, S. (2025). *Teknologi digital dalam pembelajaran abad ke-21*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 9(1), 1–12.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Melinda, A. (2024). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Merbau Mataram* (Skripsi tidak dipublikasikan). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Nenohai, F., Suryani, I., & Purnama, D. (2021). Wordwall sebagai media pembelajaran digital interaktif. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 134–145.
- Nurpatini, & Hidayat, A. (2023). Efektivitas media Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 67–75.
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2022). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning worldwide*. OECD Publishing.
- Prasetyo, E. (2021). Pemanfaatan media interaktif Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 211–220.
- Putri, A., & Nurcahyono, B. (2021). Pengaruh metode ceramah dan media tradisional terhadap motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 54–63.
- Rahmawati, R. (2022). Pengaruh penggunaan Wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 77–85.
- Rusman. (2022). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. RajaGrafindo Persada.

Santrock, J. W. (2018). *Educational psychology* (6th ed.). McGraw-Hill.

SEAMEO. (2024). *Southeast Asia digital education report 2024*. Southeast Asian Ministers of Education Organization.

Sinaga, D., Hutapea, R., & Gultom, M. (2023). Pengaruh media Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 121–132.

Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.

Sopacua, E., Rahman, I., & Wulandari, S. (2022). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 98–107.

Sudjana, N. (2019). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.

Sukelayanti, Y. Z., dkk. (2023). Implementasi pembelajaran IPAS berbasis kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 88–96.

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sunarto. (2009). *Psikologi perkembangan anak didik*. Rineka Cipta.

Suparno, P. (2016). *Teori perkembangan kognitif Piaget*. Kanisius.

Tarigan, H. G., & Siagian, P. (2015). *Media pembelajaran interaktif*. Graha Ilmu.

Taryana. (2025). *Metodologi penelitian pendidikan*. Jurnal Penelitian, 12(1), 49–60.

UNESCO. (2023). *Technology in education: A tool on whose terms?* Global Education Monitoring Report.

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.

Widi, A., & Sulistiyowati, E. (2014). *Ilmu pengetahuan alam dan sosial: Konsep dasar dan aplikasinya*. Graha Ilmu.

World Economic Forum. (2023). *Future of jobs report 2023*. World Economic Forum.

