

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY* BERBANTUAN MEDIA
WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI WUJUD ZAT
DAN PERUBAHANNYA DI KELAS IV SD**

Elsa Humolungo¹, Gamar Abdullah², Kudus³, Rifda Mardian Arif⁴, Irvin Novita Arifin⁵

PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Univesitas Negeri Gorontalo^{1,2,3,4,5}

e-mail: elsahumolungo464@gmail.com¹, gamarabdullah.ung@gmail.com²,
kudustamburaka@ung.ac.id³, rifda@ung.ac.id⁴, irvin@ung.ac.id⁵

ABSTRAK

Penelitian ini secara komprehensif bertujuan untuk mendeskripsikan dan menginvestigasi secara kuantitatif apakah terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran inkuiri yang diintegrasikan dengan media interaktif Wordwall terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada materi wujud zat dan perubahannya, di lingkungan kelas IV SDN 10 Kabila, Kabupaten Bone Bolango. Metode penelitian yang diimplementasikan adalah *quasi experimental* dengan desain spesifik *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan perbandingan antara dua kelompok belajar yang telah ada sebelumnya, yaitu kelas eksperimen yang menerima perlakuan khusus berupa model pembelajaran inkuiri berbantuan media Wordwall, dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilaksanakan melalui tiga teknik utama: observasi untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran dan interaksi siswa, tes hasil belajar dalam format *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi sebelum dan sesudah intervensi, serta dokumentasi untuk mengumpulkan data pendukung yang relevan. Sampel penelitian terdiri dari 34 siswa kelas III SDN 10 Kabila. Analisis hasil belajar menunjukkan perbedaan yang jelas: pada *pre-test*, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 40, yang kemudian meningkat menjadi 56,47 pada *post-test*. Sementara itu, kelas eksperimen, yang menerapkan model inkuiri berbantuan media Wordwall, memulai dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 38,82 dan menunjukkan lonjakan capaian yang sangat signifikan pada *post-test* dengan nilai rata-rata mencapai 84,51. Berdasarkan hasil tersebut, dapat ditarik kesimpulan kuat bahwa terdapat pengaruh positif dan substansial dari pemanfaatan model pembelajaran inkuiri yang diintegrasikan dengan media interaktif Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV SDN 10 Kabila.

Kata kunci : Model Pembelajaran Inquiry, Media Wordwall, Hasil Belajar, Wujud Zat dan Perubahannya.

ABSTRACT

This comprehensive study aims to describe and quantitatively investigate whether there is a significant effect of the application of the inquiry learning model integrated with interactive Wordwall media on student learning outcomes, especially on the material of the state of matter and its changes, in the fourth grade environment of SDN 10 Kabila, Bone Bolango Regency. The research method implemented is quasi-experimental with a specific design of Nonequivalent Control Group Design. This design involves a comparison between two pre-existing learning groups, namely the experimental class that received special treatment in the form of an inquiry learning model assisted by Wordwall media, and the control class that followed conventional learning. Data collection was carried out through three main techniques: observation to directly observe the learning process and student interactions, learning outcome tests in pre-test and post-test formats to measure students' understanding of the material before and after the intervention, and documentation to collect relevant supporting data. The research sample consisted of 34 third grade students of SDN 10 Kabila. Analysis of learning outcomes

showed clear differences: in the pre-test, the control class obtained an average score of 40, which then increased to 56.47 in the post-test. Meanwhile, the experimental class, which implemented the inquiry model assisted by Wordwall media, started with an average pre-test score of 38.82 and showed a very significant spike in achievement in the post-test with an average score reaching 84.51. Based on these results, it can be concluded that there is a positive and substantial influence of the use of the inquiry learning model integrated with interactive Wordwall media on improving student learning outcomes on the material on the state of matter and its changes in class IV SDN 10 Kabila.

Keywords: *Inquiry Learning Model, Wordwall Media, Learning Outcomes, Matter States and Their Changes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam konteks ini, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ditingkat sekolah dasar memainkan peran penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang fenomena alam dan sosial serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis sejak dini. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar seharusnya mampu memberikan pemahaman yang mendalam serta menarik minat belajar siswa. Dalam pembelajaran yang ideal, siswa ditempatkan sebagai pusat proses belajar, dimana mereka aktif, kritis, dan kreatif dalam mengeksplorasi materi pelajaran. Namun, kenyataannya di SDN 10 Kabila, metode pembelajaran IPAS masih cenderung konvensional dan berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses penemuan konsep-konsep dasar IPAS.

Studi pendahuluan menunjukkan bahwa hasil observasi di SDN 10 Kabila Kabupaten Bone Bolango yang dilaksanakan pada tanggal 10 Juni 2024 menunjukkan bahwa banyak siswa kelas IV kesulitan memahami materi IPAS, khususnya pada materi wujud zat dan perubahannya. Hal ini tercermin dari rendahnya hasil belajar mereka. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga kurang optimal, dengan banyak siswa yang pasif dan hanya menerima informasi dari guru tanpa berusaha mengeksplorasi lebih lanjut. Penyebab dari rendahnya hasil belajar ini yaitu metode pembelajaran yang digunakan Guru masih bersifat konvensional dan kurang inovatif. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang aktif dan interaktif. Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik juga menjadi salah satu penyebab utama kesulitan siswa dalam memahami materi. Hal ini menyebabkan pemahaman konsep siswa dangkal dan tidak mendalam. Jika kondisi ini dibiarkan, hasil belajar siswa pada materi IPAS akan semakin rendah.

Model pembelajaran *inquiry* merupakan salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS, khususnya pada materi wujud zat dan perubahannya. Model pembelajaran *inquiry* merupakan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan (Bahriah, 2021). Dalam pembelajaran *inquiry*, siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan melakukan investigasi, eksperimen, dan diskusi untuk menemukan jawaban dari pertanyaan yang mereka ajukan.

Penggunaan media pembelajaran yang efektif dan interaktif merupakan salah satu kunci untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam konteks ini, pendekatan gamifikasi, yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam lingkungan belajar, telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa secara signifikan. Menurut Nurjannah et al (2019), penerapan gamifikasi dalam pendidikan dapat mengubah persepsi siswa terhadap proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang, sehingga mendorong partisipasi aktif dan keinginan untuk berprestasi. Media pembelajaran seperti Wordwall, yang mengadopsi

prinsip gamifikasi, hadir sebagai solusi inovatif yang memungkinkan guru merancang pengalaman belajar yang dinamis dan tidak monoton, sejalan dengan kebutuhan generasi siswa saat ini yang akrab dengan teknologi digital.

Wordwall sendiri merupakan sebuah aplikasi berbasis *gamification* yang menyediakan beragam format permainan interaktif, yang dapat diadaptasi oleh guru untuk menyampaikan berbagai informasi atau materi ajar secara menarik (Minarta & Pamungkas, 2022). Keunggulan Wordwall terletak pada kemampuannya untuk memfasilitasi pembelajaran aktif, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, melainkan terlibat langsung dalam permainan edukatif yang dirancang untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Keterlibatan aktif melalui permainan ini, seperti kuis interaktif, pencocokan kata, atau anagram, memungkinkan siswa untuk menguji pemahaman mereka secara berulang dalam suasana yang menyenangkan, yang menurut penelitian oleh Handican et al (2021), berkontribusi pada peningkatan retensi memori dan pemahaman konsep yang lebih mendalam. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai materi, tetapi juga sebagai sarana evaluasi formatif yang memberikan umpan balik instan kepada siswa.

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengevaluasi efektivitas kombinasi model pembelajaran *inquiry* dan media *Wordwall* pada materi wujud zat dan perubahannya. Model pembelajaran *inquiry* dipilih karena mampu mendorong siswa berpikir kritis dan analitis, sementara media *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi siswa, dan pada akhirnya meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa. Media *Wordwall* dipilih karena dapat membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan berbagai permainan interaktif. Penelitian ini bertujuan menguji dampak kedua metode ini terhadap hasil belajar siswa dan memberikan pendekatan baru dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menduga bahwa model pembelajaran *inquiry* berbantuan media *Wordwall* dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya. Sehingga, peneliti tertarik melaksanakan penelitian yang berjudul: "Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV SDN 10 Kabila".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Ruang lingkup penelitian ini dilakukan di SDN 10 Kabila Kabupaten Bone Bolango. Dengan melibatkan siswa kelas kelas IIIA dan kelas IIIB yang berjumlah 34 siswa sebagai populasi penelitian. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode sampling jenuh dimana seluruh populasi menjadi sampel penelitian. Data penelitian dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Quasi Eksperimen* dimana terdapat *Pre-test* sebelum diberi perlakuan dan *Posttest* setelah diberi perlakuan. Validitas instrument diuji menggunakan rumus *Corelasi Point Biserial*. Koefisien korelasi (r_{pbi}) dihitung dan dibandingkan dengan nilai kritis (r_{tabel}) untuk menentukan kevalidan setiap butir instrument. Jika nilai $r_{pbi} > r_{tabel}$ maka butir dianggap valid, sedangkan jika nilai $r_{pbi} < r_{tabel}$ maka butir dianggap tidak valid. Uji reliabilitas yang digunakan adalah Kunder Dan Richardson ke-20 (KR-20). Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan metode *Kolmogorof-Smirnov* dengan bantuan perangkat lunak SPSS IBM Statistik 26 dengan tingkat signifikan 5% atau 0,05. Uji homogenitas dilakukan menggunakan metode *Kolmogorof-Smirnov* dengan bantuan perangkat lunak SPSS IBM 26 Statistik. Keputusan didasarkan pada perbandingan nilai signifikan alpha 0,05. Jika nilai signifikan $< \alpha$ 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sebaliknya, jika nilai signifikan $> \alpha$ 0,05 maka H_0 diterima.

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan metode uji t, dengan bantuan perangkat lunak SPSS IBM 26 Statistik. Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dibuat butir soal yang diujicobakan pada kelas yang sama di sekolah lain yang bukan tempat penelitian. Selanjutnya dilakukan uji validitas untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen pengukuran seperti tes benar-benar mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur dan reliabilitas untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen pengukuran seperti tes menghasilkan hasil yang konsisten dan dapat dipercaya atau layak dipakai. Setelah uji validitas dan uji reliabilitas dilakukan selanjutnya pemberian *Pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang hasilnya akan dikomparasi dengan hasil *Posttest*. Sebelum *Posttest* dilakukan terlebih dahulu diberikan perlakuan pada kelas eksperimen berupa pemberian model pembelajaran *inquiry* berbantuan media *Wordwall* materi wujud zat dan perubahannya. Hasil *Pre-test* dan *Posttest* akan diuji normalitas datanya, untuk menentukan apakah distribusi data mengikuti pola distribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk menguji apakah variabilitas atau dispersi dari dua data berbeda atau sebanding. Terakhir dilakukan uji t untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dan mengidentifikasi apakah perbedaan antara rata-rata tersebut signifikan secara statistik atau tidak dengan kata lain apakah terdapat pengaruh dari Penerapan Model Pembelajaran *Inquiry* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Wujud Zat dan Perubahannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Uji Validitas

Setelah dilakukan uji validitas dengan menggunakan Microsoft office excel 2021, dari tiga puluh butir soal diperoleh hasil 20 nomor dinyatakan valid dan 10 nomor dinyatakan tidak valid (gugur), sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Validitas

No	rhitung	rtabel	Keterangan
1	0,601	0,468	Valid
2	-0,517	0,468	Tidak Valid
3	0,661	0,468	Valid
4	0,522	0,468	Valid
5	0,502	0,468	Valid
6	0,223	0,468	Tidak Valid
7	0,733	0,468	Valid
8	0,858	0,468	Valid
9	-0,122	0,468	Tidak Valid
10	0,844	0,468	Valid
11	0,328	0,468	Tidak Valid
12	0,681	0,468	Valid
13	0,473	0,468	Valid
14	0,287	0,468	Tidak Valid
15	0,645	0,468	Valid
16	0,731	0,468	Valid
17	0,789	0,468	Valid
18	0,341	0,468	Tidak Valid
19	0,535	0,468	Valid
20	0,204	0,468	Tidak Valid

21	0,789	0,468	Valid
22	0,858	0,468	Valid
23	0,362	0,468	Tidak Valid
24	0,661	0,468	Valid
25	0,577	0,468	Valid
26	-0,169	0,468	Tidak Valid
27	0,498	0,468	Valid
28	0,010	0,468	Tidak Valid
29	0,648	0,468	Valid
30	0,693	0,468	Valid

2. Uji Reliabilitas

Setelah uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan Microsoft office 2021 didapatkan hasil $0,948 \geq 0,468$ dapat dikatakan reliabel karena $r_{11} > r_{tabel}$.

3. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorof-Smirnov* dengan kriteria apabila nilai signifikan $\geq 0,05$ data dinyatakan normal. Dengan bantuan SPSS IBM 26 Statistik dengan taraf signifikan 5% diperoleh:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas data

Kelas	Nilai Signifikan
<i>Pre-test</i> kelas eksperimen	0,200
<i>Posttest</i> kelas eksperimen	0,107
<i>Pre-test</i> kelas kontrol	0,200
<i>Posttest</i> kelas Kontrol	0,145

4. Uji Homogenitas Data

Dengan teknik *Kolmogorof-Smirnov* dan dengan bantuan SPSS IBM 26 Statistik diperoleh nilai sig. $0,171 > 0,05$ pada *Pre-test* dan pada *Posttest* diperoleh nilai sig. $0,399 > 0,05$ berlaku dasar keputusan nilai sig.(2-tailed) $> \alpha (0,05)$ H_0 diterima atau data homogen.

5. Rekapitulasi Hasil *Pre-test* dan *Pos-test*

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil *Pre-test* dan *Pos-test*

Data	Jumlah		Nilai Rata-rata	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
<i>Pre-test (O1)</i>	660	680	38,82	40
<i>Posttest (O2)</i>	1435	960	84,41	56,47

Berdasarkan tabel diatas, hasil penelitian pada data *Pre-test* dan *Posttest* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi wujud zat dan perubahannya kelas III SDN 10 Kabila, data *Posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 84,41 sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 56,47, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Inquiry* berbantuan media *Wordwall* lebih tinggi dibandingkan menggunakan model konvensional dan tanpa menggunakan media.

6. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t. Berdasarkan hasil perhitungan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan bantuan IBM SPSS statistic 26 diperoleh nilai sig.(2-tailed) 0,000. Dasar pengambilan keputusan adalah apabila nilai sig.(2-tailed) $0,000 \leq 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *inquiry* berbantuan media *Wordwall* terhadap

B. Pembahasan

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari tiga puluh butir soal yang digunakan dalam penelitian, sebanyak dua puluh butir soal dinyatakan valid dan sepuluh butir soal dinyatakan tidak valid. Validitas ditentukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel sebesar 0,468. Soal dikategorikan valid jika r hitung $>$ r tabel. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar instrumen yang digunakan telah memenuhi syarat validitas dan dapat mengukur kemampuan siswa secara tepat sesuai dengan indikator yang diharapkan. Penelitian oleh Azwar (2015) menekankan bahwa validitas instrumen merupakan syarat mutlak untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar mencerminkan konstruk yang diukur, sehingga kesimpulan penelitian dapat dipertanggungjawabkan.

Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi alat ukur yang digunakan. Berdasarkan hasil analisis menggunakan Microsoft Excel 2021, diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,948, yang lebih besar dari nilai r tabel 0,468. Hal ini berarti bahwa instrumen tersebut memiliki tingkat keandalan yang sangat tinggi dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam penelitian ini. Reliabilitas yang tinggi memperkuat keabsahan data yang dikumpulkan dari instrumen tersebut. Tavakol dan Dennick (2011) menyatakan bahwa nilai Cronbach's Alpha di atas 0,90 menunjukkan reliabilitas yang sangat baik, yang mengindikasikan konsistensi internal item-item dalam instrumen.

Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS IBM 26. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh data pre-test dan post-test baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Ini berarti data berdistribusi normal. Normalitas data merupakan prasyarat penting dalam pengujian hipotesis menggunakan uji parametrik seperti uji t , karena memastikan distribusi data tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi normal. Ghasemi dan Zahediasl (2012) menjelaskan bahwa uji Kolmogorov-Smirnov efektif untuk sampel yang lebih besar dalam menentukan normalitas, dan signifikansi di atas 0,05 mengonfirmasi asumsi normalitas yang diperlukan untuk analisis parametrik.

Pengujian homogenitas data juga menunjukkan bahwa data memiliki karakteristik variansi yang seragam. Dengan nilai signifikansi 0,171 pada pre-test dan 0,399 pada post-test, yang keduanya lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) homogen. Homogenitas ini penting untuk memastikan bahwa perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok benar-benar disebabkan oleh perlakuan (penggunaan model inquiry berbantuan media Wordwall), bukan oleh perbedaan variansi data awal. Menurut Martin dan Bridgmon (2012), uji homogenitas varians seperti Levene's test penting untuk memastikan bahwa kelompok yang dibandingkan memiliki sebaran data yang serupa, sehingga perbandingan rata-rata menjadi lebih valid.

Dari rekapitulasi hasil pre-test dan post-test, terlihat bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat secara signifikan dari 38,82 menjadi 84,41. Sementara itu, kelas kontrol juga mengalami peningkatan, namun tidak sebesar kelas eksperimen, yakni dari 40 menjadi 56,47. Peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran inquiry berbantuan media Wordwall memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, khususnya dalam memahami materi wujud zat dan perubahannya. Sebuah meta-analisis oleh Furtak, Seidel, Iverson, dan Briggs (2012) menemukan bahwa pembelajaran berbasis inkuiri secara konsisten menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Penggunaan media interaktif seperti Wordwall juga sejalan dengan penelitian Kalogiannakis, Copyright (c) 2025 SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA

Papadakis, dan Zourmpakis (2021) yang menunjukkan bahwa gamifikasi dan alat berbasis web dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Terakhir, hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran inquiry berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, model pembelajaran ini terbukti lebih efektif dibandingkan dengan model konvensional dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Kim dan Tan (2013) dalam penelitian mereka juga menggunakan uji-t untuk membandingkan efektivitas intervensi pembelajaran dan menemukan bahwa nilai p yang lebih kecil dari 0,05 mengindikasikan perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok.

Hasil yang serupa juga didapatkan dalam Fazri et al (2024) mengenai Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. Berdasarkan Hasil uji coba Wilcoxon menunjukkan nilai-nilai statistik yang mencakup pernyataan positif sebanyak 31 siswa, jumlah peringkat positif 496,00, peringkat rata-rata 16,00, serta nilai signifikansi Asymp Sig sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diakui, sehingga cenderung diasumsikan ada perbedaan pada kelas control serta kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Inquiry* secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPA siswa..

Penelitian lainnya oleh Savira dan Rudy Gunawan (2022), Penelitian tersebut mengenai Pengaruh Media Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. Berdasarkan uji hipotesis hasil dari uji-t menunjukkan p-value lebih kecil dari 0,05, nilai $p = 0,000931751$ maka dapat disimpulkan H_a diterima H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh media pembelajaran aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar IPA kelas IV.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran inquiry berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi Wujud Zat dan Perubahannya di kelas IV SDN 10 Kabila. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis dengan uji t, di mana nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$ dan t hitung sebesar 13,694 lebih besar dari t tabel. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti model pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu, hasil analisis nilai *pretest* dan *Posttest* juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen adalah 58,42 dan meningkat menjadi 80,79 pada *Posttest*, sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan dari 53,42 menjadi 69,74. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran inkuiri berbantuan media Wordwall lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, S. (2015). *Reliabilitas dan validitas* (Edisi 4). Pustaka Pelajar.
- Bahriah, S. (2021). Meningkatkan hasil belajar tema tiga menjadi penemu pada pembelajaran IPA melalui model inquiry siswa kelas VI SD Inpres Bunne Kabupaten Barru. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 4(1), 25–32.
- Fazri, A. S., & Nuria, D. (2024). Pengaruh model pembelajaran inquiry terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 6867–6874.
- Furtak, E. M. et al. (2012). Experimental and quasi-experimental studies of inquiry-based science teaching: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, 82(3), 300–329. <https://doi.org/10.3102/0034654312457206>

- Ghasemi, A., & Zahediasl, S. (2012). Normality tests for statistical analysis: A guide for non-statisticians. *International Journal of Endocrinology and Metabolism*, 10(2), 486–489. <https://doi.org/10.5812/ijem.3505>
- Handican, R. et al. (2023). Pemanfaatan game edukatif dalam pembelajaran Matematika: Bagaimana persepsi siswa? *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 77–92.
- Kalogiannakis, M. et al. (2021). Gamification in science education. A systematic review of the literature. *Education Sciences*, 11(1), 22. <https://doi.org/10.3390/educsci11010022>
- Kim, M. K., & Tan, A. L. (2013). College students' epistemological beliefs and preferences for inquiry-based learning environments. *Research in Science Education*, 43(1), 213–237. <https://doi.org/10.1007/s11165-011-9260-7>
- Martin, W. E., & Bridgmon, K. D. (2012). *Quantitative and statistical research methods: From hypothesis to results*. Jossey-Bass.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar Ekonomi siswa MAN 1 Lamongan. *Oikos Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 189–199. <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- Nurjannah, N. et al. (2021). Efektifitas gamifikasi dalam pembelajaran Matematika. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 189–193.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh media aplikasi Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- Tavakol, M., & Dennick, R. (2011). Making sense of Cronbach's alpha. *International Journal of Medical Education*, 2, 53–55. <https://doi.org/10.5116/ijme.4dfb.8dfd>