

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN Karangsari I pada tahun ajaran 2023/2024. tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara *pretest* dan *posttest* pada media pembelajaran *wordwall*. sampel yang digunakan dalam penelitian ini kelas I yang terdiri dari kelas IA. Penelitian ini dilakukan dengan rancangan *pretest-posttest pre-eksperimen design* yang melibatkan satu kelas. Peneliti memberikan dua kali tes sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*). untuk mengetahui kemampuan awal siswa diberikan tes awal setelah itu kelas diberikan perlakuan pembelajaran media *wordwall*. Akhir penelitian siswa diberikan *posttest* untuk melihat kemampuan siswa setelah diberi perlakuan. dengan langkah penelitian yang dijelaskan diharapkan hasil tersebut dapat mewakilkan kondisi yang relevan saat hasil *pretest* dan *posttest* dikomparasikan untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan belajar membaca siswa.

Hasil penelitian ini berupa data deskriptif mengenai kemampuan membaca permulaan yang akan disajikan dalam bentuk statistik deskriptif dalam tabel berupa: rata-rata (mean), median, modus, simpangan baku (standar deviasi), nilai maksimum dan minimum. dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 26 for windows* dengan Tingkat kepercayaan 95%. hasil penelitian yang telah dilakukan menghasilkan data sebagai berikut:

1. Statistik Deskriptif

Deskripsi data penelitian berhubungan dengan variabel yang diteliti yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat yaitu kemampuan membaca permulaan siswa variabel bebas pengaruh media *wordwall*. Sebaran data yang akan dideskripsikan dalam bentuk tabel meliputi rentang skor dan frekuensi. Pengujian Persyaratan Analisis Data.

Tabel 4. 1 Hasil perhitungan statistik pretest

Tabel 4.1 menjelaskan bahwa hasil pengujian statistik deskriptif dari hasil *pretest* kemampuan belajar membaca siswa, di mana poin maksimumnya ialah 100, poin minimumnya ialah 25, dengan point rata-rata 65, modus 50, median 65, range 75, dengan nilai standar deviasi 20,307.

Data *Posstest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa kelas IA setelah diberi perlakuan dengan media pembelajaran *wordwall* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa, disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 2 Hasil perhitungan statistik posttest

Tabel 4.2 membuktikan bahwa data hasil *posttest* yang dilakukan setelah perlakuan media pembelajaran *wordwall* dengan nilai maksimum diperoleh adalah 100 dan nilai minimal diperoleh adalah 45, rata-rata yaitu 74, modus 65, median 70, range 55, dengan standar deviasi 16,675.

Nilai rata-rata (mean) *pretest* adalah 65 sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 74. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* lebih kecil dibanding dengan *posttest*. Dan nilai minimum *pretest* adalah 25 sedangkan nilai minimum *posttest* adalah 45, artinya terjadi adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan setelah mendapatkan perlakuan yaitu dengan penggunaan aplikasi *wordwall*.

2. Statistik Inferensial

Setelah pengumpulan data untuk penelitian ini, yang berupa data kuantitatif yang didapatkan dari data nilai kemampuan membaca *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (sesudah diberi perlakuan) penggunaan media pembelajaran *wordwall* dengan menggunakan instrumen tes kemampuan membaca permulaan. Data poin *pretest* dan poin *posttest* digunakan untuk mengevaluasi kemampuan membaca permulaan siswa menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak *SPSS* versi 26.0. sebelum melakukan uji hipotesis, data yang didapat harus diuji dengan uji prasyarat, pengujian persyaratan analisis penelitian mencakup yaitu: (1) Uji Normalitas, (2) Uji Homogenitas dan (3) Uji Hipotesis (T-test).

B. Pengujian Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan dengan uji *Shapiro-wilk* dengan bantuan program *IBM Statistik SPSS 26* untuk menentukan apakah data yang diperoleh dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* terdistribusi secara normal. Suatu kumpulan data dianggap terdistribusi normal jika nilai signifikansi yang dihitung melebihi alpha ($\text{sig} > \alpha$) ($\alpha = 0,05$). Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.121	29	.200*	.950	29	.183
posttest	.136	29	.179	.931	29	.059

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 4.3 diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,183 dan signifikansi *posstest* sebesar 0,059. hal ini menunjukkan bahwa baik nilai *pretest* dan *posttest* melebihi nilai alpha 0,05 ($\alpha = 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa data dari nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Salah satu syarat yang perlu dilakukan sebelum menguji hipotesis penelitian adalah uji homogenitas, uji homogenitas data menggunakan *software SPSS versi 26.0 for windows* dengan rumus *levene statistic* terhadap hasil nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Hasil uji homogenitas bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
VAR00003	Based on Mean	.755	1	53	.389
	Based on Median	.821	1	53	.369
	Based on Median and with adjusted df	.821	1	52.215	.369
	Based on trimmed mean	.779	1	53	.381

Dari tabel di atas hasil perhitungan Uji homogenitas dikatakan homogen jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai signifikansi yaitu 0,389 artinya $0,389 > 0,05$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa varian data *pretest* dan *posttest* pada instrumen tes membaca permulaan adalah homogen.

C. Pengujian hipotesis

Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data yang diperoleh memiliki distribusi yang normal dan homogen, selanjutnya, *IBM SPSS statistics*

26.0 for windows akan digunakan menguji hipotesis dengan *test of homogeneity of variances*.

Berikut ini adalah standar untuk melakukan penilaian tes hipotesis:

1. H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *posttest* pada kemampuan membaca permulaan artinya tidak ada pengaruh media *wordwall* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas IA SDN Karangsari I.
2. H_1 : Ada perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *posttest* pada kemampuan membaca permulaan artinya terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas IA SDN Karangsari I.

Pedoman pengambilan Keputusan dalam uji *independent sample t-test* berdasarkan nilai signifikansi sebagai berikut:

- a. jika nilai sig < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima
- b. jika nilai sig > 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Tabel 4. 5 Hasil Uji t-test

One-Sample Test						
	Test Value = 0					95% Confidence Interval of the Difference
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	
					Upper	
posttest	23.615	28	.000	74.138	67.71	80.57

Keterangan:

t hitung > t tabel

23, 615 > 1,701 maka H_1 diterima sig 0,00 < 0,05

Berdasarkan hasil perhitungan uji *one samples test, pretest* dan *posttest sig (2-tailed)* adalah 0,00 lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN Karangsari I.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Kemampuan membaca permulaan merupakan aktivitas visual dengan proses menerjemahkan simbol tulis ke dalam bunyi, simbol tulis tersebut berupa huruf, suku kata, kata, dan kalimat agar siswa memiliki kemampuan memahami dan melafalkan tulisan yang benar sebagai dasar bacaan selanjutnya. Membaca permulaan merupakan aktivitas visual dengan proses menerjemahkan simbol tulis ke dalam bunyi. Tujuan dari simbol tulis ini yang terdiri dari huruf, suku kata, kata, dan kalimat membaca permulaan adalah untuk membantu siswa memahami dan melafalkan tulisan dengan intonasi yang tepat sebagai dasar untuk membaca lebih lanjut (Wulandari et al., 2022).

Siswa usia kelas rendah membutuhkan pembeajaran dengan benda nyata yang dapat diterima oleh akal mereka, oleh karena itu untuk menunjang pembelajaran membaca permulaan maka perlu adanya media pembelajaran. Salah satunya pada penggunaan media media pembelajaran yang diterapkan yaitu media *wordwall*, Media *wordwall* dapat mempengaruhi kemampuan membaca permulaan siswa.

Wordwall adalah salah satu software yang dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam mendesain kuis interaktif, berbagai variasi template, font, serta jenis-jenis animasi tersedia untuk digunakan sehingga penggabungan

imajinasi dan kreatifitas dapat digunakan dalam menghasilkan karya terbaik (Pinta et al., 2024)

Adapun untuk mengukur kemampuan membaca permulaan dengan aspek yaitu ketepatan menyuarakan tulisan, kewajaran lafal, kewajaran intonasi, kelancaran, kejelasan suara. Kemampuan membaca permulaan setelah diterapkannya media *wordwall* dapat mengalami perubahan. dampak positif dalam kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 di sekolah dasar, Yang mana ini dilihat dari peningkatan dilakukan pada membaca permulaan dan juga adanya hasil pengolahan analisa data yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai tes kemampuan membaca permulaan (Kholilah et al., 2023).

Temuan pada hasil evaluasi pada nilai *pretest* dan *posttest*, dapat dikatakan bahwa penggunaan media *wordwall* berdampak positif, hal ini terlihat dari antusias dan semangat siswa pada proses pembelajaran berlangsung, media *wordwall* merupakan media interaktif yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran menghafal kosakata, teka-teki, kartu memori dan kuis interaktif. Yang digunakan untuk memudahkan seseorang dalam belajar melalui kata-kata yang ada dalam *quiz* pada media pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan uji *one samples test*, *pretest* dan *posttest* sig (2-tailed) adalah 0,00 lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN Karangsari I.

Kemampuan membaca permulaan merupakan hal penting dalam proses pendidikan, Peneliti menggunakan tahapan kemampuan membaca permulaan

dengan 6 urutan aspek kemampuan, yaitu: 1) Aspek kemampuan membaca simbol, 2) Aspek kemampuan membaca huruf, 3) Aspek kemampuan membaca jenis bunyi vokal dan konsonan, 4) Aspek kemampuan membunyikan bunyi huruf, 5) Aspek kemampuan membaca suku kata dan 6) Aspek kemampuan membaca kata (Rachmawaty, 2017).

Kemampuan membaca tersebut maka yang akan diukur dalam penelitian ini mengarah pada kemampuan membaca permulaan, karena digunakan untuk anak sekolah dasar kelas 1 di mana menjadi tahap awal dalam belajar membaca pada jenjang sekolah dasar. Pelajaran membaca permulaan diberikan di SD kelas I. Membaca permulaan merupakan pembelajaran awal yang sangat penting untuk kelas rendah sebagai bahan dasar untuk mencapai pengetahuan lebih lanjut. Membaca permulaan merupakan aktivitas visual dengan proses menerjemahkan simbol tulis ke dalam bunyi. Tujuan dari simbol tulis ini yang terdiri dari huruf, suku kata, kata, dan kalimat membaca permulaan adalah untuk membantu siswa memahami dan melafalkan tulisan dengan intonasi yang tepat sebagai dasar untuk membaca lebih lanjut. Kemampuan membaca permulaan sebagai dasar kemampuan membaca tingkat lanjut, untuk itu perlu perhatian khusus dari guru agar tidak terjadi permasalahan kesulitan membaca, karena jika anak mengalami kesulitan di masa membaca permulaan maka anak mengalami kesulitan pada jenjang selanjutnya (Hasanah & Nurhasanah, 2020).

Dari hasil tersebut menandakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara efektif dan signifikan (Kunti Shouma Tsaniya et al., 2023).

Penerapan dengan *wordwall* menunjukkan hasil yang menguntungkan karena peserta didik mengalami perubahan positif dalam kegiatan pembelajaran. Meningkatnya kemampuan membaca peserta didik ditunjukkan pada keaktifan seluruh peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik terlihat antusias dalam menjawab pertanyaan yang terdapat pada kuis *wordwall*. Selain itu, tampak juga beberapa peserta didik yang sebelumnya pasif dalam kegiatan pembelajaran, melalui model pembelajaran berbasis permainan ini mereka berani bertanya terkait materi yang belum dipahami (A. Ahmad et al., 2024).

Selain itu Dotutinggi et al., (2023) juga menunjukkan bahwa hasil yang didapatkan bahwa *game* edukasi *wordwall* sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran siswa dan peningkatan belajar siswa. Kegiatan belajar siswa sebelum menggunakan *game* edukasi *wordwall* dan setelah menggunakan *game* edukasi *wordwall*, di mana dari hasil *posttest* lebih tinggi. Berdasarkan yang penulis dapatkan maka penulis menyatakan bahwa *game* edukasi *wordwall* sangat berpengaruh sebagai media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak terlalu monoton dan membosankan. Dengan *game* edukasi pembelajaran lebih menarik, siswa lebih aktif dalam belajar dan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Setelah menggunakan *game* edukasi *wordwall* sebagai media pembelajaran mendapatkan hasil dimana meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi siswa dalam belajar dan peningkatan hasil belajar siswa. Nadia & Desyandri, (2022) penelitian ini

memberikan kontribusi positif berupa penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wordwall* yang sebelumnya belum pernah diterapkan.

Keberhasilan media pembelajaran *wordwall* terhadap belajar siswa, selain berdasarkan data hasil perhitungan, terdapat faktor yang melatar belakangi penelitian ini, seperti media *wordwall* memberikan kesempatan siswa dengan bermain sambil belajar yang sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Selain itu tampilan yang bervariasi membuat siswa tidak bosan dalam pembelajaran. Kemudian pemberian penghargaan untuk siswa dalam bentuk pujian dan terdapatnya kesempatan untuk setiap individu maupun kelompok memperoleh peringkat teratas dalam menemukan jawaban soal (Akbar & Hadi, 2023).

menyatakan bahwa dapat mengetahui bahwasanya siswa lebih tertarik melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *game wordwall* dibandingkan dengan tes tertulis. Hal itu dapat dilihat dari perbedaan hasil penggerjaan soal melalui tes tertulis dan *game wordwall*, perilaku siswa setelah selesai mengerjakan *game wordwall*, dan dari hasil wawancara siswa mengatakan “lebih mudah dan lebih seru mengerjakan soal melalui *game* daripada tes tertulis” Safira et al., (2023).

Dengan Penelitian Shofiya Launin et al., (2022) berdasarkan hasil uji yang diperoleh dengan berbantuan menunjukkan terdapat perbedaan nilai dari *pretest* dan *posttest* yang diberikan. Nilai rata-rata *posttest* lebih besar dari *pretest*, sehingga disimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa yang

artinya sesuai dengan tujuan penelitian ini bahwa terdapat pengaruh dari media *game online Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dapat membantu anak mengenal huruf, suku kata bahkan sampai kalimat yang signifikan. hal ini menunjukan bahwa penggunaan *wordwall* memiliki karakteristik pada membaca permulaan dan media pembelajaran *wordwall* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I di SDN karangsari I tahun Pelajaran 2023/2024.

