

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
IPAS KELAS IV SD NEGERI 060925 MEDAN AMPLAS**

Ani Br Ginting¹, Dalimawaty Kadir², Alfitriana Purba³, Frandika⁴

^{1,2,3,4}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Email: aniginting4@gmail.com¹, dalimawatykadir@umnaw.ac.id²,
alfitriana2106@gmail.com³, frandika480@gmail.com⁴

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall. Penelitian dilakukan di kelas IV SD Negeri 060925 Medan Amplas dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pengumpulan data dilakukan melalui, tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari prasiklus (45,45%) ke Siklus I (68,18%) dan kemudian meningkat pada Siklus II (86,36%). Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV.

Kata Kunci: Wordwall, Media Pembelajaran, IPAS, Hasil Belajar, PTK.

***Abstract:** This study aims to improve student learning outcomes in the subject of science through the application of interactive learning media based on wordwalls. The study was conducted in class IV of SD Negeri 060925 Medan Amplas with a total of 22 students. The method used is Classroom Action Research (CAR) which is implemented in two cycles. Data collection is done through tests, observations, and documentation. The results of the study showed an increase in student learning outcomes from the pre-cycle (45.45%) to Cycle I (68.18%) and then increased in Cycle II (86.36%). The conclusion of this study is that the use of interactive learning media based on wordwalls can effectively improve student learning outcomes in the subject of science in class IV.*

***Keywords:** Wordwall, Learning Media, Science, Learning Outcomes, PTK.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Dalam konteks pendidikan dasar, mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) memiliki peran yang krusial dalam membekali siswa dengan pemahaman dasar tentang lingkungan sekitar, baik aspek alam maupun sosialnya. Namun observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 060925 Medan Amplas masih tergolong rendah. Hal ini terindikasi dari

nilai rata-rata ulangan harian yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Kondisi ini diperparah dengan kurangnya minat dan motivasi siswa selama proses pembelajaran yang monoton dan cenderung berpusat pada guru. Permasalahan rendahnya hasil belajar dan kurangnya motivasi siswa ini memerlukan inovasi dalam strategi pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang menarik. Media Pembelajaran merupakan alat, sarana, perantara dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (message) dan gagasan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa (Lely Chumairah & Nurmainirina, 2024).

Dunia pendidikan perlu mengikuti perkembangan zaman dengan mengoptimalkan pendidikan sesuai dengan revolusi industri 4.0 yang berbasis IT (Informasi dan Teknologi). Revolusi industri 4.0 sering dikaitkan dengan teknologi, sehingga pendidikan perlu menerapkannya, misalnya menggunakan media pembelajaran berbasis IT yang interaktif (Tiara & Sutarini, 2023). Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan peluang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media interaktif berbasis digital seperti Wordwall. Wordwall merupakan media pembelajaran digital yang menawarkan berbagai macam aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif lainnya yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang mendalam bagi siswa dengan memanfaatkan teknologi (Widya & Putra, 2021).

Wordwall merupakan salah satu perangkat lunak yang bekerja secara online berbasis game yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Wordwall menyediakan beberapa template atau jenis dan model yang berbeda agar dapat sesuai permintaan saat memainkannya. Beberapa jenis template ini termasuk menebak gambar, teka-teki, kuis, dan masih banyak lagi (Nadia dkk, 2022).

Dapat diartikan bahwa media wordwall ini dapat digunakan untuk membuat games yang menyenangkan berbasis kuis dan cocok digunakan dalam penilaian pembelajaran. Wordwall adalah aplikasi yang berbentuk website yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk guru, sumber belajar untuk siswa, atau alat penilaian berbasis daring yang menarik untuk

siswa (Listin Rosdiani dkk, 2021). Penggunaan Wordwall sebagai media dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa lebih memahami konsep yang diajarkan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti penelitian yang telah dilaksanakan oleh Ardista Octaviana (2023), yang menunjukkan bahwa penerapan media interaktif wordwall dengan menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada dua siklus.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 060925 Medan Amplas.

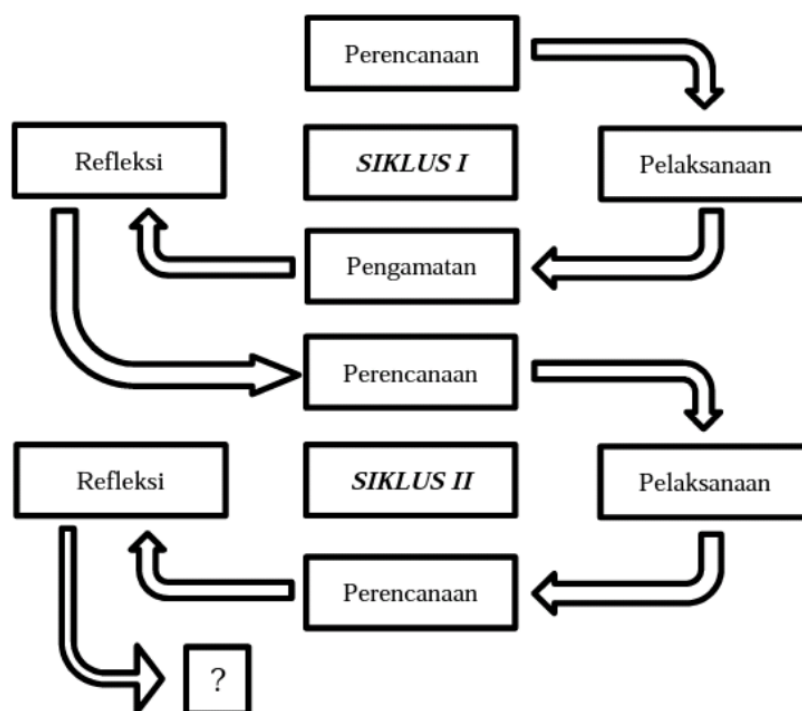
METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dipilih karena sesuai untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas secara langsung dan berkelanjutan, serta memungkinkan guru untuk merefleksikan dan memperbaiki praktik pengajaran mereka (Kemmis & McTaggart, 2014). Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart (dalam Rifkanto 2021) yang terdiri dari empat tahapan utama dalam setiap siklusnya yaitu perencanaan, (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflekting). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap-tahapan tersebut.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada semester II Tahun Ajaran 2024/2025 di kelas IV SD Negeri 060925 Medan Amplas. Subjek penelitian ini adalah 22 siswa kelas IV SD Negeri 060925 Medan Amplas yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penentuan subjek didasarkan pada pertimbangan bahwa kelas IV merupakan kelompok yang menunjukkan indikasi hasil belajar IPAS yang rendah pada semester sebelumnya.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar dengan menggunakan media Wordwall, menyiapkan bahan pembelajaran dan aktivitas interaktif melalui Wordwall, serta menyusun instrumen penelitian, termasuk lembar observasi untuk menilai keterlibatan siswa dan tes hasil belajar untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah tindakan. Pada tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran dilakukan sesuai dengan Modul Ajar yang telah disusun. Siswa diajak terlibat aktif dalam pembelajaran materi “Sejarah Kerajaan Hindu-

Buddha di Indonesia” dan mengikuti kuis interaktif Wordwall untuk memperdalam pemahaman materi melalui kuis dan permainan, sehingga mereka dapat berlatih secara mandiri maupun kolaboratif. Pada tahap observasi, peneliti mencatat aktivitas siswa serta bagaimana penggunaan Wordwall membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, data hasil belajar dikumpulkan melalui tes yang diberikan setelah pembelajaran untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa pada setiap siklus. Pada tahap refleksi, peneliti mengevaluasi hasil pembelajaran dan observasi tiap siklus untuk mengidentifikasi keberhasilan atau kendala yang muncul serta melakukan perbaikan perencanaan pada siklus berikutnya guna meningkatkan efektivitas pembelajaran.



Gambar 1. Desain PTK Kemmis & Mc Tanggart

Data penelitian menggunakan beberapa teknik. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Tes dilakukan dalam bentuk pretest sebelum tindakan dan posttest setelah setiap siklus tindakan. Instrumen tes berupa 20 soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan materi IPAS kelas IV yakni materi Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Teknik observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, terutama fokus pada interaksi siswa dengan media Wordwall

serta tingkat motivasi dan partisipasi mereka. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung seperti daftar nilai siswa, rencana pelaksanaan pembelajaran/ Modul Ajar, foto kegiatan, dan rekaman video pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua pendekatan evaluasi, yaitu berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). KKM digunakan sebagai alat ukur kuantitatif internal dengan batas nilai minimal 70. Sedangkan KKTP digunakan untuk menilai sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran secara holistik berdasarkan asesmen posttests yang telah diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan data yang diperoleh dari setiap siklus PTK, meliputi hasil belajar siswa dan hasil observasi aktivitas pembelajaran. Data hasil belajar siswa diukur melalui nilai tes IPAS pada setiap akhir siklus. Hasil pretest sebelum tindakan menunjukkan rata-rata nilai kelas adalah 62,7 dengan presentase ketuntasan klasikal hanya 45,45% (10 dari 22 siswa). Angka ini, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 70.

1. Siklus I

Pada siklus I, setelah penerapan media pembelajaran Wordwall, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 73,4. Persentase ketuntasan mencapai 68,18% (15 dari 22 siswa) meskipun terdapat peningkatan, persentase ketuntasan belum mencapai target 75% yang telah ditetapkan. Hal ini mengindikasikan perlunya perbaikan pada siklus selanjutnya.

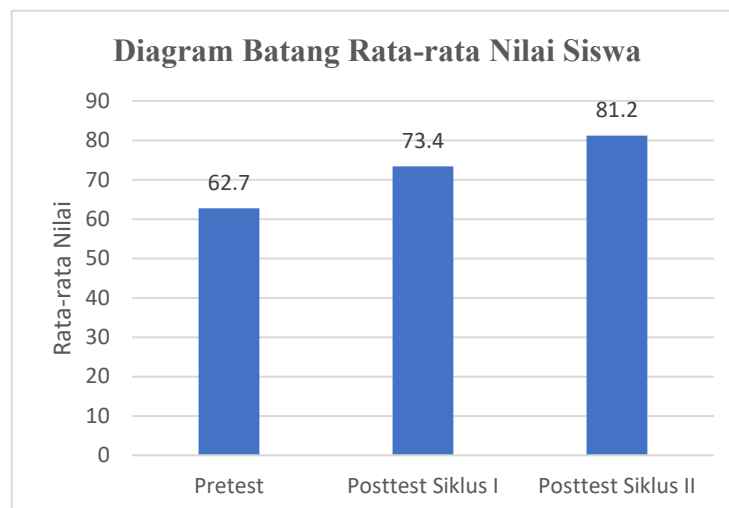
2. Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, beberapa perbaikan dilakukan pada strategi penggunaan media Wordwall dan pendampingan siswa. Setelah pelaksanaan siklus II, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang lebih optimal. Rata-rata nilai kelas mencapai 81,2. Yang paling penting, persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 86,36% (19 siswa dari 22 siswa). Angka ini telah melampaui target ketuntasan klasikal yang ditetapkan.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Tahap	Jenis Tes	Rata-rata Kelas	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan
Pra-Siklus	Pretest	62,7	10 siswa	45,45%
Siklus I	Posttest	73,4	15 siswa	68,18%
Siklus II	Posttest	81,2	19 siswa	86,36%

Berdasarkan rekapitulasi hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II diatas dapat digambarkan diagram sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Rata-rata Nilai Siswa

Hasil observasi selama siklus I menunjukkan bahwa siswa mulai menunjukkan minat dan antusiasme dalam pembelajaran IPAS. Mereka terlihat lebih aktif saat berinteraksi dengan fitur-fitur permainan di Wordwall. Namun, masih ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat atau memahami instruksi awal. Keterlibatan aktif siswa mencapai rata-rata 70%.

Pada siklus II, setelah perbaikan dan penyesuaian, aktivitas siswa semakin meningkat, siswa terlihat lebih mandiri dalam menggunakan Wordwall dan lebih bersemangat dalam menjawab soal atau menyelesaikan permainan. Tingkat partisipasi dan interaksi antar siswa juga meningkat. Rata-rata persentase keterlibatan aktif siswa mencapai 85%. Guru juga lebih terampil dalam mengelola kelas dan mengintegrasikan Wordwall secara efektif.

Berdasarkan hasil pengolahan data, maka diperoleh capaian siswa berdasarkan KKTP yakni:

Tabel 2. Padanan Nilai dan KKTP

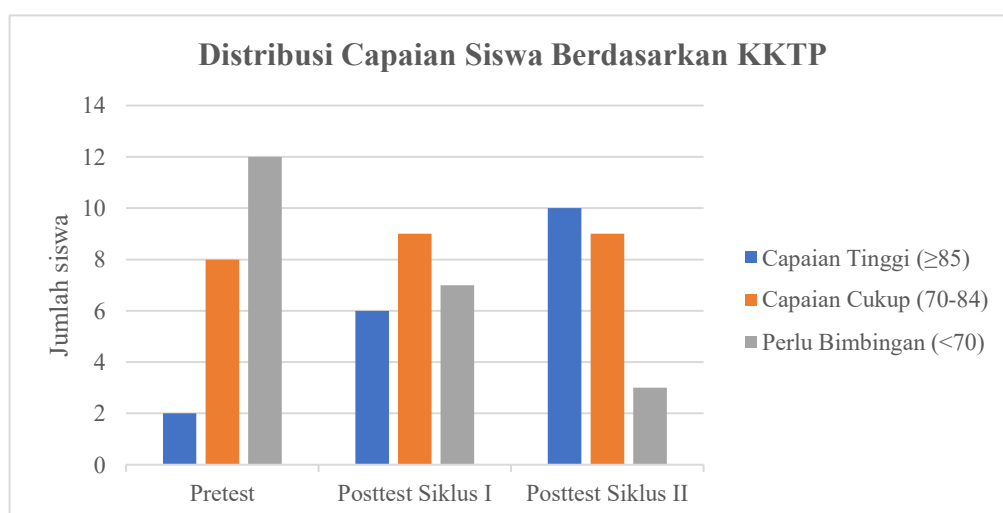
Rentang Nilai	Kategori KKTP	Deskripsi Umum
85 – 100	Capaian Tinggi	Menguasai seluruh TP dengan sangat baik dan mandiri
70 – 84	Capaian Cukup	Menguasai sebagian besar TP dengan bimbingan minimal
< 70	Perlu Bimbingan	Belum menunjukkan penguasaan TP secara mandiri

Berdasarkan padanan nilai dan KKTP diatas maka diperoleh hasil capaian belajar siswa setelah diterapkan nya media pembelajaran interaktif berbasis wordwall sebagai berikut:

Tabel 3. Capaian Siswa Berdasarkan KKTP

Tahapan	Capaian Tinggi (≥ 85)	Capaian Cukup (70–84)	Perlu Bimbingan (< 70)
Pretest	2 siswa	8 siswa	12 siswa
Posttest Siklus I	6 siswa	9 siswa	7 siswa
Posttest Siklus II	10 siswa	9 siswa	3 siswa

Berdasarkan capaian siswa sesuai KKTP diatas dapat digambarkan diagram sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Capaian Siswa Berdasarkan KKTP

Berdasarkan data pada tabel dan grafik, terlihat adanya peningkatan capaian hasil belajar siswa dari tahap pretest hingga posttest siklus II. Dari jumlah keseluruhan siswa yakni 22 orang, Jumlah siswa yang berada pada kategori Capaian Tinggi (≥ 85) meningkat signifikan dari hanya 2 siswa pada tahap pretest menjadi 10 siswa pada posttest siklus II. Sementara itu, jumlah siswa yang memerlukan bimbingan terus menurun dari 12 siswa pada pretest menjadi hanya 3 siswa di akhir siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 060925 Medan Amplas. Peningkatan ini terlihat jelas dari rata-rata nilai kelas dan persentase ketuntasan klasikal yang terus meningkat dari pre-test hingga siklus II. Pada tahap pre-test, hasil belajar siswa masih sangat rendah, mengindikasikan adanya masalah dalam metode pembelajaran sebelumnya. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa metode pembelajaran konvensional seringkali kurang efektif dalam menarik minat siswa dan berdampak pada rendahnya hasil belajar (Ardista Octaviana, 2023).

Peningkatan yang terjadi pada siklus I menunjukkan bahwa media Wordwall mulai memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Meskipun belum mencapai target ketuntasan klasikal, minat siswa terhadap pembelajaran IPAS mulai tumbuh, yang merupakan indikator awal keberhasilan. Hal ini didukung oleh observasi yang menunjukkan peningkatan aktivitas dan antusiasme siswa. Menurut Tiara & Sutarini (2023), penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat memicu rasa ingin tahu dan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya akan mempengaruhi hasil belajar mereka.

Pencapaian ketuntasan klasikal pada siklus II dengan persentase 86,36% menegaskan efektivitas Wordwall sebagai media pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II, seperti memberikan instruksi yang lebih jelas dan pendampingan individu bagi siswa yang masih kesulitan, terbukti mampu mengatasi hambatan yang muncul pada siklus sebelumnya. Penggunaan Wordwall memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih interaktif, menyediakan umpan balik instan, dan menyajikan materi dalam format yang menyenangkan, sehingga menghilangkan kejenuhan dan meningkatkan pemahaman konsep IPAS. Hal ini

konsisten dengan hasil penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi, termasuk Wordwall, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar karena sifatnya yang menyenangkan dan menantang (Ardista Octaviana, 2023).

Selain peningkatan hasil belajar, penelitian ini juga mengamati peningkatan motivasi dan partisipasi siswa. Siswa tidak lagi pasif, melainkan aktif terlibat dalam setiap aktivitas yang disajikan melalui Wordwall. Lingkungan belajar menjadi lebih hidup dan kolaboratif. Keterlibatan aktif ini merupakan faktor penting dalam proses konstruksi pengetahuan, di mana siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pemahaman mereka sendiri melalui interaksi dengan materi dan teman sebaya (Khayatun Nufus, 2023). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Wordwall tidak hanya berdampak pada aspek kognitif (hasil belajar) tetapi juga pada aspek afektif (motivasi dan partisipasi) siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 060925 Medan Amplas. Peningkatan ini ditunjukkan oleh meningkatnya rata-rata nilai hasil belajar siswa dan tercapai persentase ketuntasan klasikal yang melampaui target yang telah ditetapkan. Selain itu, penggunaan Wordwall juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran IPAS. Desain pembelajaran yang interaktif dan variatif melalui Wordwall berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk belajar.

Rekomendasi

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa rekomendasi dapat diajukan:

1. Bagi Guru: Guru mata pelajaran IPAS dan mata pelajaran lain di SD Negeri 060925 Medan Amplas disarankan untuk mempertimbangkan dan secara aktif mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dalam proses pengajaran. Eksplorasi fitur-fitur Wordwall yang beragam dapat dilakukan untuk menyesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa.

2. Bagi Sekolah: Pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi guru-guru dengan pelatihan atau lokakarya mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital seperti Wordwall, serta menyediakan sarana dan prasarana yang memadai (misalnya akses internet yang stabil dan perangkat yang mendukung) untuk mendukung inovasi pembelajaran ini.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas Wordwall pada mata pelajaran dan jenjang kelas yang berbeda, serta meneliti dampak Wordwall terhadap aspek lain seperti keterampilan berpikir kritis atau kolaborasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Chumairah, L., & Nurmainirina. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Pembelajaran Bagi Siswa SD. *Journal Educational Research and Social Studies*, 5(1), 1-10. <https://doi.org/10.51178/cjerss.v5i1.1844>
- Listin Rosdiani, dkk. (2021). Pelatihan Membuat Game Edukasi Wordwall untuk Guru di Kelurahan Karaton. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 2(2), 247-255.
- Nadia, A. I., dkk. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33-34.
- Nufus, K., dkk. Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Siklus Air pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 3 Pangurangan Wetan. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 2202-2213. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.926>
- Octaviana, Ardista. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V SDN Grudo 3 Ngawi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6752-6760. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.9047>
- Rifkanto, Aditya. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Dalam Konteks Pembelajaran Bahasa Jerman. Vol 29 No 2.
- Tiara, D., & Sutarini. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Video Animasi Berbantuan Aplikasi Filmora Pada Pembelajaran Pecahan Siswa Kelas V

Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 1(4), 25-40.
<https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i4.425>

Widya, D., & Putra, H. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 5(1), 75-83.