



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 2541-2548

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Media Game Interaktif Wordwall Pada Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar

Rovi Rohmawati Muflikha<sup>1✉</sup>, Marwan Pulungan<sup>2</sup>, Anita Putri Oktariani<sup>3</sup>

Universitas Sriwijaya

Email: [ppg.rovimuflikha01628@program.belajar.id](mailto:ppg.rovimuflikha01628@program.belajar.id)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan karena rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar. Banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar minimal, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA melalui media game interaktif wordwall pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar melalui penggunaan media game interaktif Wordwall. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri dari tiga siklus, yaitu siklus I, II, dan III, dengan melibatkan 28 siswa sebagai subjek penelitian. Data yang dikumpulkan berupa hasil latihan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game interaktif Wordwall secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar terlihat pada setiap siklus, dengan peningkatan sebesar 25% pada siklus I, 7,14% pada siklus II, dan 46,43% pada siklus III, sehingga pada siklus terakhir tingkat ketuntasan belajar mencapai 89,28%, melebihi target minimal 80%.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, IPA, Wordwall*

## Abstract

This study was conducted because of the low learning outcomes of IPAS students in grade IV elementary school. Many students have not reached the minimum learning completeness, so a more interesting and effective learning strategy is needed. This study aims to improve science learning outcomes through interactive wordwall game media for grade IV elementary school students. This study aims to improve IPAS learning outcomes in grade IV elementary school students through the use of interactive game media Wordwall. The method used is Classroom Action Research (PTK), which consists of three cycles, namely cycles I, II, and III, involving 28 students as research subjects. The data collected was in the form of student practice results. The results showed that the use of Wordwall interactive game significantly improved students' learning outcomes. The increase in learning outcomes was seen in each cycle, with an increase of 25% in cycle I, 7.14% in cycle II, and 46.43% in cycle III, so that in the last cycle the level of learning completeness reached 89.28%, exceeding the minimum target of 80%.

Keyword: *Learning Outcomes, Science, Wordwall*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan belajar mengajar atau membimbing yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik yang bertujuan untuk perbaikan moral, melatih intelektual yang bermuara menjadi perubahan tingkah laku peserta didik menjadi lebih baik lagi (Marisyah, Firman, & Rusdinal, 2019, p. 1515). Menurut (BP, Munandar, Fitriani, Karlina, & Yumriani, 2022, p. 2) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan merupakan kegiatan belajar mengajar untuk mengembangkan potensi didalam diri seseorang bukan hanya kemampuan pedagogiknya namun juga akhlak dan moralnya.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan belajar-mengajar dan terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik. Kedudukan pendidik (guru) sangat penting sebagai fasilitator dalam proses pendidikan ini, mengarahkan dan membangun potensi peserta didik di berbagai bidang, termasuk potensi sosial, potensi intelektual, potensi keterampilan, potensi kreatif, dan bidang lainnya. Selain berfungsi sebagai fasilitator, komunikasi antara guru dan peserta didik dapat dimanfaatkan untuk mengamati proses pembelajaran (Agusti & Aslam, 2022, p. 5795). Dari proses ini muncul hasil yang disebut

tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan sadar dan tertata dengan baik agar tercapainya hasil yang baik dan memuaskan. Dalam proses pembelajaran, guru sebagai pendidik dan peserta didik sebagai subjek belajar yang perlu mengembangkan keterampilan, pengetahuan, sikap, nilai-nilai, dan individu yang memiliki karakteristik (Herawati, 2020, p. 28).

Proses pembelajaran berlangsung dengan adanya sebuah materi, salah satunya adalah materi IPA. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar adalah salah satu pembelajaran pokok yang harus dipelajari peserta didik. IPA merupakan mata pelajaran yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi secara alamiah. Pelajaran IPA di SD memuat materi tentang pengetahuan-pengetahuan alam yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Peserta didik diharapkan mengenal dan mengetahui pengetahuan-pengetahuan alam tersebut di kehidupan sehari-harinya. Pembelajaran IPA seharusnya dilaksanakan dengan baik dalam proses pembelajaran di sekolah, mengingat pentingnya pelajaran tersebut. Pembelajaran IPA dikatakan berhasil apabila seluruh tujuan pembelajaran yang telah ditentukan tercapai dan mencapai standar ketuntasan yang telah ditentukan. (A.N, Bayu, Rani, & S, 2019, p. 32).

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru kelas IV SD Negeri 25 Palembang, ditemukan bahwa hasil belajar IPA peserta didik masih rendah atau tidak mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Hal ini dikarenakan banyaknya peserta didik tidak memahami materi yang diberikan, dan disisi lain peserta didik kurang konsentrasi dalam belajar, kurangnya antusiasme dalam belajar, kurangnya motivasi belajar, kurangnya minat belajar, dan kurang aktifnya peserta didik dalam pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilaksanakan kurang efektif. Untuk mengatasi sejumlah permasalahan tersebut guru dapat menciptakan dan menerapkan media interaktif yang menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran berbasis aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah aplikasi *Wordwall*. Aplikasi ini dapat dijadikan inovasi pembelajaran agar proses pembelajaran yang berlangsung tidak membosankan. Menurut (Shiddiq, 2021, p. 155) aplikasi *Wordwall* merupakan *web* aplikasi yang berisi game berbasis kuis edukatif dan interaktif yang menarik. Aplikasi ini dapat menjadi sumber belajar, media dan alat penilaian yang mengasyikkan bagi peserta didik. *Wordwall* menyediakan contoh - contoh hasil kreatifitas guru-guru sehingga memudahkan user baru untuk menggunakan dan mengkreasikan bahan yang disediakan pada media tersebut.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media *game* interaktif

*wordwall* dapat memberikan dampak yang positif bagi dunia pendidikan. Salah satunya adalah hasil yang didapat dari penelitian (Shiddiq, 2021) yang berjudul "Inovasi Pemanfaatan Word-Wall Sebagai Media Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab" dinyatakan efektif. Hasil penelitian ini sama halnya dengan penelitian dari (Fidya, Romdanih, & Oktaviana, 2021) yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall" yang menyatakan hasil belajar IPS peserta didik meningkat. Sedangkan penelitian lainnya yaitu penelitian dari (Nissa & Renoningtyas, 2021) yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Peserta didik pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar" menyatakan pembelajaran menggunakan media *Wordwall* meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar sering kali dihadapkan pada tantangan rendahnya hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang interaktif menjadi salah satu penyebab utama kurangnya motivasi dan partisipasi siswa dalam memahami materi pelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi. Media pembelajaran interaktif seperti game *Wordwall* dapat menjadi alternatif yang efektif. Media ini mengombinasikan unsur permainan dengan materi pelajaran, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Menurut Wahyuningsih et al. (2022), penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperbaiki hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media game interaktif *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar IPA melalui *game* interaktif *wordwall* pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada sekelompok subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakan kemudian diberikan

tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan dengan situasi dan kondisi, sehingga diperoleh hasil yang lebih baik (Pahleviannur, et al., 2022, p. 2).

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas IV C SD Negeri 25 Palembang. Metode ini menggunakan tindakan yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang telah di observasi dan ditemukan dengan memberikan solusi untuk mengatasi masalah didalam pembelajaran dikelas. Prosedur penelitian PTK terdiri dari tiga siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, refleksi. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi data yang valid adalah soal latihan peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Berikut adalah hasil dari nilai belajar peserta didik pada saat pratindakan, kemudian terdapat hasil belajar peserta didik pada siklus I, siklus II, siklus III untuk menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam belajar serta membandingkan peningkatan pada setiap siklus.

Pra-Tindakan

Tabel 1. Persentase Hasil Belajar IPA Pra Tindakan

Skor	Kriteria	Tuntas	%
75-100	Tuntas	3	10,71%
≤75	Tidak tuntas	25	89,28%
Jumlah		28	100%

Pada tabel 1 Pra Tindakan dapat diketahui bahwa peserta didik yang telah mencapai KKM 75 berjumlah 3 orang dengan persentase ketuntasan belajar 10,71%, sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM 75 adalah 25 orang dengan persentase 89,28%. Presentase ketuntasan belajar klasikal Pra Tindakan belum mencapai minimal persentase ketuntasan belajar yaitu 80%.

Siklus I

Tabel 2. Presentase Hasil belajar IPA Siklus I

Skor	Kriteria	Tuntas	%
75-100	Tuntas	10	35,71%
≤75	Tidak tuntas	18	64,28%
Jumlah		28	100%

Pada tabel 2 Siklus I dapat diketahui bahwa peserta didik yang telah mencapai KKM 75 sebanyak 10 orang dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 35,71%, sedangkan

peserta didik yang belum mencapai KKM 75 sebanyak 18 orang dengan presentase sebesar 64,28%. Pada siklus I ini terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 25%.

#### SIKLUS II

Tabel 3. Presentase Hasil belajar IPA Siklus II

Skor	Kriteria	Tuntas	%
75-100	Tuntas	12	42,85%
≤75	Tidak tuntas	16	57,14%
Jumlah		28	100%

Pada tabel 3 Siklus II dapat diketahui bahwa peserta didik yang telah mencapai KKM 75 sebanyak 12 orang dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 42,85%, sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM 75 sebanyak 16 orang dengan presentase sebesar 57,14%. Dari siklus I ke siklus II ini mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 7,14%.

#### SIKLUS III

Tabel 4. Presentase Hasil belajar IPA Siklus III

Skor	Kriteria	Tuntas	%
75-100	Tuntas	25	89,28%
≤75	Tidak tuntas	3	10,71%
Jumlah		28	100%

Pada tabel 4 Siklus III dapat diketahui bahwa peserta didik yang telah mencapai KKM 75 sebanyak 25 orang dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 89,28%, sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM 75 sebanyak 3 orang dengan presentase sebesar 10,71%. Dari siklus II ke siklus III ini mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 46,43%. Pada siklus III ini presentase ketuntasan belajar klasikal sudah mencapai minimal persentase ketuntasan belajar yaitu 80%, dengan presentase yang diperoleh adalah 89,28%.

Hasil penelitian pada hasil belajar peserta didik dalam setiap siklus terbukti bahwa dengan menggunakan media *game* interaktif *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hasil penelitian ini sama halnya dengan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan hasil penelitian dari penelitian (Shiddiq, 2021) yang berjudul "Inovasi Pemanfaatan Word-Wall Sebagai Media Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab" dinyatakan efektif. Hasil penelitian ini sama halnya dengan penelitian dari (Fidya, Romdanih, & Oktaviana, 2021) yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media

Game Interaktif Wordwall” yang menyatakan hasil belajar IPS peserta didik meningkat. Sedangkan penelitian lainnya yaitu penelitian dari (Nissa & Renoningtyas, 2021) yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Peserta didik pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar” menyatakan pembelajaran menggunakan media *Wordwall* meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan beberapa studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Pratama dan Yulianto (2021) menunjukkan bahwa penerapan game interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 40% pada siklus pertama dan mencapai 85% pada siklus kedua, dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 82%. Hasil ini mendukung temuan dalam penelitian ini, di mana penggunaan game interaktif Wordwall juga berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV secara signifikan. Pada penelitian ini, peningkatan hasil belajar siswa terlihat pada setiap siklus, dengan peningkatan sebesar 25% pada siklus I, 7,14% pada siklus II, dan 46,43% pada siklus III, dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 89,28% pada siklus terakhir, melebihi target minimal 80%. Perbandingan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di berbagai konteks pendidikan.

#### SIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa dengan menggunakan media game interaktif wordwall, dapat meningkatkan hasil belajar IPA serta mampu memunculkan rasa minat dan motivasi belajar sehingga peserta didik menjadi aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini membuktikan bahwa dengan adanya media game interaktif wordwall peserta didik menjadi lebih tertarik dengan proses pembelajaran. Temuan dalam penelitian ini juga membuktikan bahwa media game interaktif wordwall memberikan dampak yang positif terhadap guru sehingga menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

A.N, S., Bayu, Rani, & S, M. (2019). Persepsi Peserta didik Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 32.

- Agusti, N. M., & Aslam. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5795.
- BP, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan. *Jurnal Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2-3.
- Fidya, I., Romdanih, & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, (pp. 219-227).
- Herawati. (2020). MEMAHAMI PROSES BELAJAR ANAK. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 27-48.
- Marisyah, A., Firman, & Rusdinal. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1515.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Peserta didik pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2854-2860.
- Pratama, A., & Yulianto, R. (2021). "Efektivitas Game Interaktif sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(3), 192-202.
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., . . . Hidayati. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Shiddiq, J. (2021). Inovasi Pemanfaatan Word-Wall Sebagai Media Game-Based learning Untuk Bahasa Arab. *Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 155.
- Wahyuningsih, N., Suryana, D., & Riyanto, S. (2022). "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 105-112.