

Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 pada Mata Pelajaran IPAS

Arzaqina Maulidya Sari¹, Khusnul Fajriyah², Duwi Nuvitalia³, Fitria Miftakhul Jannah⁴

^{1,2,3}PPG PGSD Calon Guru, Fakultas Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Dokter Cipto Karangtempel Semarang Timur, 50232

⁴SDN Pedurungan Kidul 01, Jl. Brigjen Sudiarto Km 10, Pedurungan, 50199

Email: ¹arzaqinamsi@gmail.com
Email: ²khusnulfajriyah@upgris.ac.id
Email: ³duwinuvitalia@upgris.ac.id
Email: ⁴fitriajannah22@guru.sd.belajar.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SDN Pedurungan Kidul 01. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media interaktif *Wordwall* dalam proses pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVB yang berjumlah 29 peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru dan siswa, tes hasil belajar, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta memperbaiki hasil belajar peserta didik. Peningkatan terlihat dari hasil tes pada setiap siklus yang menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa. Selain itu, aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran juga mengalami peningkatan dari kategori cukup menjadi baik dan sangat baik. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif *Wordwall* secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga mendorong motivasi serta partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung.

Kata kunci: media interaktif, *Wordwall*, hasil belajar, pembelajaran IPAS

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of fourth grade students in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject at SDN Pedurungan Kidul 01. The purpose of this study is to improve student learning outcomes through the use of interactive Wordwall media in the learning process. This Classroom Action Research was carried out in two cycles. Each cycle consists of the planning stage, action implementation, observation, and reflection. The subjects in this study were 29 fourth grade students. Data were collected through observations of teacher and student activities, learning outcome tests, and documentation. The results of the study indicate that the use of interactive Wordwall media can increase student involvement in learning and improve student learning outcomes. The improvement can be seen from the test results in each cycle which show an increase in the average student score. In addition, student activity in participating in learning also increased from the sufficient category to good and very good. Based on these findings, it can be concluded that the implementation of interactive Wordwall media can effectively improve student learning outcomes in the Natural and Social Sciences subject. This media provides a fun and interactive learning experience so as to encourage student motivation and active participation during learning.

Keywords: *interactive media, wordwall, learning outcomes, science learning*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana strategis dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul, cerdas, dan berkarakter. Pendidikan tidak hanya bertugas mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga memiliki tanggung jawab untuk membentuk sikap, keterampilan, serta nilai-nilai yang mendukung kehidupan bermasyarakat di masa depan. Melalui pendidikan, generasi muda dipersiapkan untuk menjadi individu yang cerdas, terampil, dan berkarakter, sehingga mampu menghadapi tantangan zaman. Dalam era globalisasi dan revolusi industri 4.0, dunia pendidikan dihadapkan pada tantangan untuk menciptakan pembelajaran yang tidak hanya belajar dalam kelas mengenai materi ajar saja, akan tetapi juga membentuk kompetensi abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Zaenatun, Setiani, Farrah, Widyastuty, & Aeni, 2021).

Untuk menjawab tantangan tersebut, guru dituntut untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran salah satunya pada penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran, dengan tujuan merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Nisa & Azmi, 2024).

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, dan membantu memahami materi pelajaran dengan lebih mudah (Sukma & Handayani, 2022). Terlebih pada jenjang sekolah dasar, penggunaan media yang menarik dan menyenangkan sangat diperlukan karena peserta didik berada pada tahap perkembangan konkret dan visual.

Penerapan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar sangat dianjurkan karena mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta memperdalam pemahaman konsep lebih mendalam, khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran baru yang mengintegrasikan aspek sains dan sosial. IPAS menuntut kemampuan peserta didik dalam memahami konsep serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Dalam proses pembelajaran IPAS, tidak hanya menekankan pada produk akhirnya saja, tetapi juga berorientasi pada proses yang dapat diketahui melalui aktivitas pembelajaran di dalam kelas (Sukma & Handayani, 2022).

Sejalan dengan itu, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 nomor 1, menyatakan bahwa proses dalam kurikulum merdeka juga pembelajaran haruslah diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan hingga memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pengembangan kreativitas dan kompetensi dirinya. Namun, kenyataannya pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih cenderung konvensional, di mana guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan penugasan tertulis. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Dauly, Wuryani, Muslim, & Nurani, 2024).

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu *Wordwall*. *Wordwall* adalah aplikasi atau *platform* berbasis *web* yang memperkenankan kita mampu membuat kuis, anagram, menjodohkan, memasangkan pasangan, kata acak, mengelompokkan, benar-salah, pencarian kata, dan banyak lagi. *Wordwall* memungkinkan guru menggunakan sebagai wadah untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Media ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar karena menyenangkan dan dapat disesuaikan dengan materi pelajaran (Hadi, Sari, & Pasha, 2024). Dengan *wordwall*, guru dapat dengan mudah memberikan evaluasi melalui berbagai permainan dan kuis yang tersedia di *web Wordwall*. Oleh karena itu, dengan memakai media pembelajaran ini, peserta didik diharapkan tidak akan bosan dan tetap antusias selama kegiatan belajar (Zaenatun, Setiani, Farrah, Widyastuty, & Aeni, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IVB SDN Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang, menunjukkan bahwa guru masih menerapkan pembelajaran yang konvensional dengan metode ceramah dan penugasan. Guru juga hampir tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga proses pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton dan membosankan. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IVB SD Negeri

Pedurungan Kidul 01, diketahui bahwa hasil belajar IPAS masih belum optimal. Peserta didik tampak kurang antusias dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, peserta didik seringkali masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS yang diberikan sehingga siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan dalam proses pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar yang dicapai peserta didik menunjukkan adanya kebutuhan untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan media yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media *Wordwall*, yang memiliki fitur interaktif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Ketika media *Wordwall* diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah, peserta didik tidak hanya terdorong untuk aktif berpikir kritis, tetapi juga lebih mudah memahami konsep secara mendalam. Penggunaan media berbasis teknologi yang interaktif seperti *wordwall* merupakan sesuatu hal yang jarang mereka lakukan dalam pembelajaran. Hal itu akan membuat peserta didik lebih antusias dan fokus dalam menyelesaikan soal yang dikemas dalam *wordwall*. Sehingga, hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Pedurungan Kidul 01 diharapkan dapat menunjukkan peningkatan hasil belajar yang positif seiring dengan meningkatnya motivasi belajar melalui penggunaan media interaktif *wordwall*.

Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, (Aidah & Nurafni, 2022), dalam penelitiannya menemukan bahwa peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPA setelah diterapkan *Wordwall*. menggunakan konsep dan soal yang dikemas dengan menyenangkan dan bervariasi dalam mengikuti proses pembelajaran daring.

Temuan serupa juga diungkapkan oleh Nurlaila (2021), bahwa *Wordwall* membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi. Menurut (Nisa & Azmi, 2024), penggunaan media pembelajaran berbasis game *Wordwall* terbukti memberikan manfaat yang signifikan tak hanya dalam meningkatkan rata rata hasil belajar dan persentase ketuntasan peserta didik, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar. Selain itu, *Wordwall* mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Purnama, Suman, & Pranoto, 2023).

Keunggulan *Wordwall* lainnya adalah memberikan umpan balik secara langsung langsung yang konstruktif kepada peserta didik, sehingga mereka dapat mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari (Kisardi Putri & Agustin, 2024). Selain itu, media ini juga membantu guru dalam melakukan evaluasi secara efisien dan menyenangkan. *Wordwall* mendukung pembelajaran tersebut dengan memberikan fleksibilitas kepada guru dalam menyusun aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Penelitian di SDN 3 Bandengan Jepara yang dimuat dalam (Meysandi, Zumrotun, & Widiyono, 2024), menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi fotosintesis dengan rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 47,40 (*pretest*) menjadi 75,00 (*posttest*), menunjukkan bahwa media interaktif ini mampu mempermudah pemahaman konsep dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.

Penelitian lainnya menunjukkan media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Menurut Ainun Nisa' dan Nur Azmi, selain mendorong keterlibatan aktif, *Wordwall* juga membantu ketuntasan belajar, mengembangkan berpikir kritis, serta fleksibel digunakan di berbagai mata pelajaran (Nisa & Azmi, 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh (Purnama, Suman, & Pranoto, 2023), juga memanfaatkan media *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Penelitian ini membuktikan bahwa mampu meningkatkan hasil belajar IPAS serta dapat memunculkan rasa minat belajar siswa dengan ketertarikan terhadap media game interaktif *wordwall* sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *Wordwall* memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Maka dari itu, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas IV SDN Pedurungan Kidul 01 ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media interaktif *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Pedurungan Kidul 01 pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai peran media digital dalam mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna, sesuai dengan perkembangan zaman dan karakteristik siswa pada jenjang pendidikan dasar saat ini.

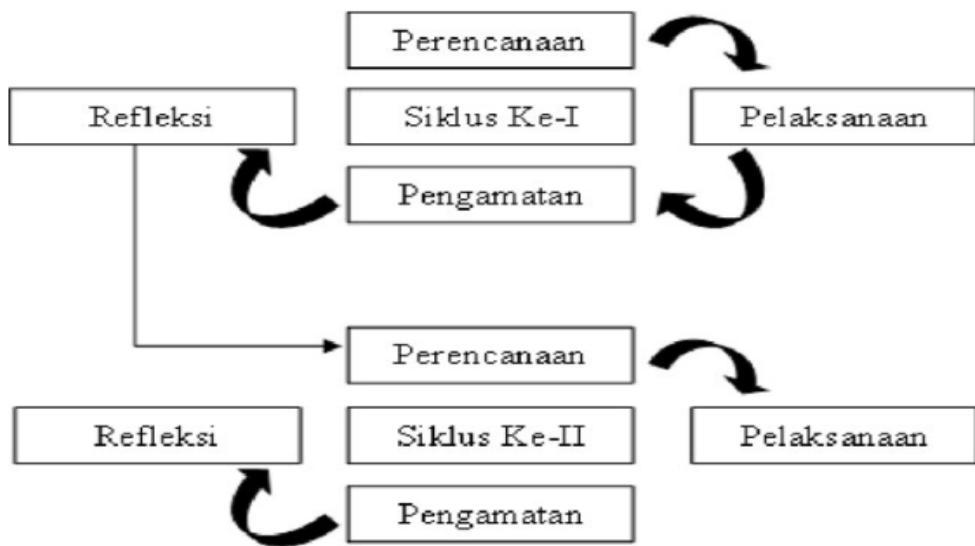
2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang diintegrasikan dengan aplikasi *wordwall* mencoba untuk memperbaiki proses belajar mengajar di SDN Pedurungan Kidul 01 yang nantinya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 pada mata pelajaran IPAS.

Menurut Arikunto, "Penelitian tindakan kelas atau lebih dikenal dengan *Classroom Action Research (CAR)* adalah sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas". Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan yang melibatkan pendidik dan peserta didik di dalam kelas, sekaligus memaparkan segala sesuatu yang terjadi ketika perlakuan diberikan dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut (Arikunto, Suhardjono, & Supendi, 2021). Penelitian tindakan kelas berkembang dari penelitian tindakan. Oleh karena itu, untuk memahami pengertian PTK perlu kita telusuri pengertian penelitian tindakan. Menurut Kemmis, penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka.

Penelitian tindakan kelas (PTK) dikembangkan berdasarkan permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar di kelas. Dengan demikian, prosedur langkah-langkah pelaksanaan penelitian ini akan mengikuti prinsip-prinsip dasar penelitian tindakan yang telah umum dilakukan. Pada penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang, pada penelitian ini peneliti menggunakan dua siklus. Siklus model Kemmis dan Mc. Taggart digunakan dalam penelitian ini yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan(*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi(*reflection*) (Maliasih, Hartono, & P, 2017).

Penelitian ini dilaksanakan pada Bulan Februari sampai Bulan April 2025 pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Tempat pelaksanaan penelitian ini yaitu SDN Pedurungan Kidul 01 yang terletak terletak di Jl. Brigjen Sudarto Km 10, Pedurungan Kidul, Kec. Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IVB di Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang tahun ajaran 2025/2025 yang berjumlah sebanyak 29 peserta didik dalam kategori 13 laki-laki dan 16 orang perempuan. Gambar berikut menunjukkan siklus model ini.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc Taggart

Prosedur penelitian ini tersebut terdiri dari empat tahap kegiatan setiap siklus, yaitu:

1. Perencanaan (*planning*)

Dalam tahap ini peneliti menyiapkan materi atau pokok bahasan yang akan diajarkan; menyusun modul ajar; mempersiapkan media pembelajaran interaktif *wordwall*; menyiapkan lembar instrumen evaluasi dan observasi peserta didik; serta penilaian akhir setiap siklus.

2. Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Pada tahap ini peneliti melaksanakan apa yang telah direncanakan pada tahap perencanaan. Pelaksanaan tindakan yang dimaksud pada tahap ini diantaranya: pada siklus I, peneliti melaksanakan pembelajaran berbasis masalah yang diintergrasikan dengan media interaktif *wordwall* dengan fitur kuis pilihan ganda; selanjutnya, pada siklus II, peneliti sudah menggunakan *wordwall* sebagai penyempurnaan pada siklus I. Pelaksanaan pembelajaran yaitu pendidik atau guru mengajar materi ajar yang telah direncanakan sesuai pada rancangan pembelajaran dengan menambahkan fitur benar salah pada siklus II.

3. Pengamatan (*observing*)

Peneliti melakukan pengamatan pada peserta didik yang dilakukan selama proses belajar mengajar di kelas IV B SDN Pedurungan Kidul 01.

4. Refleksi (*reflection*)

Pada tahap ini peneliti beserta guru menganalisis data yang telah diperoleh dari kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Hal ini kemudian dianalisis dan akan digunakan untuk merencanakan tindakan selanjutnya.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu tes tertulis, observasi, dan dokumentasi. Tes tertulis berupa soal pilihan ganda yang diberikan melalui media interaktif *Wordwall* digunakan untuk mengukur pencapaian kognitif siswa setelah pembelajaran pada setiap siklus. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi Jual Beli yang telah diajarkan. Selain itu, peneliti juga menggunakan teknik observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran. Observasi ini dilakukan oleh guru pamong, Ibu Fitria Miftakhul Jannah, S.Pd., guna memastikan objektivitas data yang diperoleh. Untuk memperkuat hasil observasi, peneliti juga mengumpulkan data melalui dokumentasi, seperti foto kegiatan pembelajaran, rancangan pembelajaran atau modul ajar, serta hasil kerja siswa. Ketiga teknik ini digunakan secara terpadu agar diperoleh gambaran yang menyeluruh mengenai pelaksanaan tindakan dan dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes evaluasi belajar siswa yang dianalisis dengan cara menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa

pada setiap siklus. Ketuntasan belajar ditentukan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 75. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase ketuntasan adalah: (Sudirman, et al., 2020).

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Seluruh Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

Presentase ketuntasan pada penelitian ini yakni apabila presentase ketuntasannya ≥ 80 , menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa sudah tuntas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SDN Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang pada Bulan Februari sampai Bulan April 2025 tepatnya pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IVB SDN Pedurungan Kidul 01. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada mata pelajaran IPAS dengan materi pokok bahasan yakni Jual Beli dan Alat Pembayaran yang sah.

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan pembelajaran dilakukan oleh guru kurang bervariatif seringkali menggunakan metode ceramah dan penugasan saja sehingga peserta didik kurang termotivasi dan kurang antusias dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, peserta didik seringkali masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS yang diberikan sehingga siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan dalam proses pembelajaran. Sehingga menyebabkan hasil belajar dari mata pelajaran IPAS yang rendah. Untuk itu peneliti menggunakan bantuan aplikasi *web wordwall* pada pembelajaran yang berbasis masalah yang dilakukan di kelas tersebut.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan dua siklus, yang sebelumnya sudah dilakukan tahap pra-siklus untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum diberikan suatu *treatment* yakni penggunaan aplikasi *wordwall*. Berikut adalah rata-rata hasil belajar peserta didik mulai tahap pra-siklus sampai siklus II:

Tabel 1. Rata-rata Hasil belajar Peserta Didik

| Pra Siklus | Siklus I | Siklus II |
|------------|----------|-----------|
| 54,41 | 68,62 | 83,44 |

Berdasarkan Tabel 4.1, rata-rata hasil belajar pada pra-siklus adalah 54,41. Setelah dilakukan pembelajaran pada siklus I, rata-rata hasil belajar naik menjadi 68,62, terdapat kenaikan nilai 14,21 dibandingkan dengan pra-siklus. Pada siklus II, rata-rata hasil belajar meningkat lagi menjadi 83,44, dengan kenaikan nilai 14,82 dibandingkan dengan siklus I. Selanjutnya pada, hasil penelitian pada masing-masing siklus, diantaranya sebagai berikut:

Hasil Pra-siklus

Pra-siklus dilakukan sebelum pemberian pembelajaran berbasis masalah yang diintegrasikan dengan *wordwall*. Hasil belajar dari *pra-siklus* sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar pada Pra-Siklus

| No. | Keterangan | Hasil |
|-----|---------------------------|-------|
| 1. | Nilai Tertinggi | 80 |
| 2. | Nilai Terendah | 30 |
| 3. | Nilai Rata-rata | 54,41 |
| 4. | Jumlah Siswa Tuntas | 5 |
| 5. | Jumlah Siswa Belum Tuntas | 24 |
| 6. | Presentase Ketuntasan | 17,2% |

Pada *pra-siklus*, kelas IVB mendapatkan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 30, dengan nilai rata-ratanya 54,41. Dari hasil tersebut, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 5

orang, sementara 24 siswa lainnya belum tuntas. Dengan demikian, persentase ketuntasan mencapai 17,2%.

Hasil Siklus I

Berdasarkan temuan pada tahap pra-siklus, peneliti kemudian merancang strategi pembelajaran untuk diterapkan pada siklus I. Pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan penggunaan media interaktif *Wordwall* dengan menu *Quiz* menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar pada Siklus I

| No. | Keterangan | Hasil |
|-----|---------------------------|--------|
| 1. | Nilai Tertinggi | 100 |
| 2. | Nilai Terendah | 40 |
| 3. | Nilai Rata-rata | 68,62 |
| 4. | Jumlah Siswa Tuntas | 16 |
| 5. | Jumlah Siswa Belum Tuntas | 13 |
| 6. | Presentase Ketuntasan | 55,17% |

Pada siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai tertinggi dari sebelumnya 80 menjadi 100, serta nilai terendah yang naik dari 30 menjadi 40. Rata-rata nilai juga mengalami kenaikan, dari 54,41 menjadi 68,62. Jumlah peserta didik yang berhasil mencapai nilai di atas KKM meningkat menjadi 16 orang, sedangkan jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan menurun menjadi 13 orang. Pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 55,17%.

Hasil Siklus 2

Dari hasil yang diperoleh pada siklus I, peneliti melanjutkan tindakan ke siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan pada proses pembelajaran. Pembelajaran pada siklus II tetap menggunakan pendekatan berbasis masalah yang terintegrasi dengan media interaktif *Wordwall*, namun disempurnakan berdasarkan evaluasi sebelumnya. Hasil yang diperoleh pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan, sebagaimana diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Belajar pada Siklus II

| No. | Keterangan | Hasil |
|-----|---------------------------|--------|
| 1. | Nilai Tertinggi | 100 |
| 2. | Nilai Terendah | 60 |
| 3. | Nilai Rata-rata | 83,44 |
| 4. | Jumlah Siswa Tuntas | 24 |
| 5. | Jumlah Siswa Belum Tuntas | 5 |
| 6. | Presentase Ketuntasan | 82,75% |

Pada siklus II, hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Nilai tertinggi yang diperoleh mencapai 100, sedangkan nilai terendah meningkat menjadi 60. Rata-rata nilai kelas juga mengalami kenaikan menjadi 83,44. Dari total peserta didik, sebanyak 24 siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara hanya 5 siswa yang masih belum tuntas. Secara keseluruhan, tingkat ketuntasan belajar juga meningkat mencapai 82,75%.

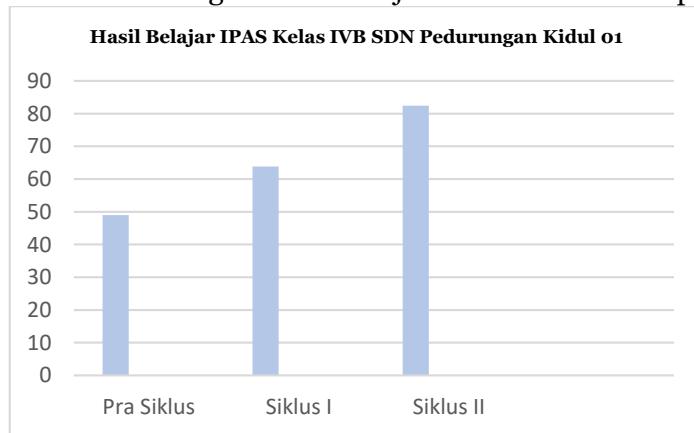
Rekapitulasi Hasil Belajar

Secara keseluruhan, terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa dari pra-siklus ke siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa media *Wordwall* memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 4. Rekapitulasi ketuntasan belajar siswa

| Kategori | Jumlah Siswa | Persentase |
|--------------|--------------|------------|
| Pra Tindakan | 5 siswa | 17,2% |
| Siklus I | 16 siswa | 55,17% |
| Siklus II | 24 siswa | 82,75% |

Grafik 1. Perbandingan Hasil Belajar dari Prasiklus sampai Siklus 2



Berdasarkan grafik di atas, terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada setiap tahap pelaksanaan. Pada tahap Pra Siklus, rata-rata nilai siswa sebesar 54,41, menunjukkan hasil belajar yang masih rendah. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, terjadi peningkatan rata-rata menjadi 68,62, menandakan adanya perbaikan dalam pemahaman siswa. Peningkatan lebih lanjut terlihat pada Siklus II, dengan rata-rata nilai mencapai 83,44. Data ini menunjukkan bahwa setiap siklus tindakan yang dilakukan memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi *Jual Beli*. Melalui penerapan pembelajaran berbasis masalah yang diintegrasikan dengan media interaktif Wordwall. Kegiatan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang diawali dengan tahapan pra-siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap pra-siklus, pembelajaran masih berlangsung secara konvensional dengan metode ceramah dan penugasan. Akibatnya, motivasi dan partisipasi peserta didik sangat rendah. Hal ini tercermin dari hasil belajar yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Nilai tertinggi yang dicapai hanya 70, nilai terendah 20, dan rata-rata kelas sebesar 54,41. Sebagian besar peserta didik belum tuntas belajar, sehingga tingkat ketuntasan berada pada 17% sebanyak 24 peserta didik. Rendahnya hasil belajar pada tahap ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik secara optimal. Ketidakterlibatan peserta didik secara aktif menjadi faktor penyebab kurangnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Melihat hasil yang kurang memuaskan pada *pra-siklus*, peneliti melakukan tindakan pada siklus I dengan menerapkan pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan media interaktif *Wordwall*. Pada siklus I ini, peserta didik diajak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kuis dan permainan edukatif yang disajikan dalam platform *Wordwall*. Hasilnya, terdapat peningkatan nilai belajar yang cukup berarti. Nilai tertinggi meningkat menjadi 100, nilai terendah naik menjadi 40, dan rata-rata kelas mencapai 68,62. Peserta didik yang mencapai KKM bertambah menjadi 11 orang (37,97%). Meskipun demikian masih terdapat 13 siswa yang belum tuntas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu menarik minat peserta didik dan mulai membangun keterlibatan mereka dalam proses belajar. Namun demikian, hasil ini masih

belum optimal, karena sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan. Hal ini menjadi dasar bagi peneliti untuk melanjutkan tindakan ke siklus berikutnya.

Pada siklus II, pembelajaran berbasis masalah yang diintegrasikan dengan *Wordwall* tetap dilanjutkan, namun dengan beberapa perbaikan. Peneliti melakukan evaluasi terhadap strategi pembelajaran sebelumnya, seperti pengelolaan waktu, pemberian instruksi yang lebih jelas, dan penyediaan umpan balik secara langsung. Perbaikan ini berdampak positif terhadap hasil belajar. Nilai tertinggi peserta didik meningkat hingga 100, nilai terendah menjadi 60, dan rata-rata kelas mencapai 82,75. Jumlah peserta didik yang tuntas belajar naik signifikan menjadi 24 orang, sementara hanya 5 siswa yang belum tuntas. Tingkat ketuntasan belajar meningkat tajam menjadi 82,75%.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh media interaktif *Wordwall* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep secara menyenangkan, tetapi juga mendorong interaksi dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Jika ditinjau dari rata-rata nilai belajar peserta didik, terdapat peningkatan yang signifikan dari setiap tahapan. Dari pra-siklus ke siklus I terjadi kenaikan sebesar 14,21 poin, sedangkan dari siklus I ke siklus II meningkat lagi sebesar 14,82 poin. Total peningkatan rata-rata dari pra-siklus ke siklus II adalah sebesar 29,03 poin.

Media interaktif *Wordwall* mampu mengubah suasana belajar yang sebelumnya cenderung monoton menjadi lebih semangat, menarik, dan menyenangkan. Fitur-fitur interaktif seperti kuis dan benar salah yang tersedia di *Wordwall* berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi aktif mereka. Siswa terlihat lebih fokus, bersemangat, dan antusias dalam mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran. Peserta didik merasa tertantang untuk menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat, serta menunjukkan sikap kooperatif saat berdiskusi atau bermain secara berkelompok.

Peningkatan minat belajar ini berpengaruh langsung terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Siswa menjadi lebih mudah menyerap informasi karena pembelajaran dikemas dalam bentuk visual dan interaktif, yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar. Dengan meningkatnya minat dan antusias siswa, motivasi belajar mereka pun tumbuh, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar secara signifikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Wordwall* tidak hanya efektif menumbuhkan minat dan antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar, tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik SDN Pedurungan Kidul 01 pada Mata pelajaran IPAS. Penggunaan teknologi pembelajaran bukan hanya membuat peserta didik lebih memahami materi, tetapi juga mampu memngembangkan keterampilan abad-21 untuk bekal peserta didik di masa yang akan datang.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus di kelas IVB SDN Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang pada mata pelajaran IPAS dengan materi "Jual Beli" dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif *Wordwall* berbasis pembelajaran berbasis masalah terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Sebelum tindakan dilakukan, rata-rata nilai peserta didik hanya mencapai 54,41 dengan tingkat ketuntasan yang masih 17,2%, yang menunjukkan bahwa seluruh peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 68,62 dengan tingkat ketuntasan 55,17%. Perbaikan pembelajaran pada siklus II memberikan hasil yang lebih optimal, dengan rata-rata nilai meningkat menjadi 83,44 dan tingkat ketuntasan mencapai 82,75%.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 pada Mata Pelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Aidah, Nur, dan Nurafni. 2022. "ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV DI SDN CIRACAS 05 PAGI." *PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN* 11(2): 161–74.
- Aliya, Nafisatul et al. 2024. "Penerapan Pendekatan TaRL Berbantuan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II-C SDN Margorejo VI." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9(2): 1094–1103.
- Annisa, Oleh et al. 2023. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR." *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2(8): 953–68. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrobanni, Nadia, dan Yessi Fitriani. 2024. "Penerapan Pembelajaran Model *Problem Based Learning* Dengan Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* Berbantuan Video Animasi Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Deskripsi Siswa di Kelas VII.2 SMP Negeri 10 Palembang." *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 5(01): 539–56. <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/almikraj/article/view/6070>.
- Desy, Fitria, Dwi Kisardi, Putri, dan Ferina Agustini. 2024. "Implementasi Wordwall: Inovasi Menyenangkan untuk Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 SD." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume* 4(3): 5238–50. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.
- Eko, Sigit, M Purwanto, dan I Pd. *PENELITIAN TINDAKAN KELAS PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA*.
- Evandri. 2024. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR." *Journal of Education and Culture (JEaC)* 04(1): 2024.
- Harahap, Olivia feby Mon, Matiur Napitupulu, dan Novita Sari Batubara. 2022. *MEDIA PEMBELAJARAN: Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Sumatera Barat: Azka Pustaka.
- Idrus L. 2019. "EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN." *ADAARA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 9(2): 920–35.
- Indra Sukma, Khofifah, Trisni Handayani, dan Universitas Muhammadiyah Hamka. 2022. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(4): 1020–28. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2767>.
- Izzatuna Dauly, Najma, Meilan Tri Wuryani, Rachmat Imam Muslim, dan Dwi Cahaya Nurani. 2024. "Problematika Pembelajaran IPAS Kelas V SD N 1 Wonokerso." *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan* 11(1): 211–22. <https://jisd.ejournal.unsri.ac.id/index.php/JISD/article/view/53>.
- Julhadi. 2021. *Hasil Belajar Peserta Didik (Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi)*. 1 ed. Tasikmalaya: Deu Publisher.
- Masrifah, Amilatul, Sa'idatum Munirah, Alivia Ratu Cahyani, dan Dini Hikmatul Fauziyah. 2023. *Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Semarang: Cahaya Ghani Recovery.
- Meysandi, Salsa Ivone et al. 2024. "Implementasi Wordwall: Inovasi Menyenangkan untuk Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 SD." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 5(3): 225–29. <http://doi.org/10.21009/PIP.381>.
- Meysandi, Salsa Ivone, Erna Zumrotun, dan Aan Widiyono. 2024. "Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SD." *Kappa Journal* 8(2): 225–29.
- Miflikha, Rovi Rohmawati, Marwan Pulungan, dan Anita Putri Oktariani. 2024. "Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Media Game Interaktif Wordwall Pada Peserta didik Kelas IV

- Sekolah Dasar." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4(5): 2541–48.
- Nisa', Ainun, dan Nur Azmi. 2024a. "PEMANFAATAN MEDIA GAME EDUKASI WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA SEKOLAH DASAR." 5(4): 262–68.
- Novita Sari, Lia, Budiyono, dan Elviera Febriani. 2024a. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI SIFAT-SIFAT BANGUN DATAR MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN GAME EDUKASI WORDWALL DI SD NEGERI LAWANGAN DAYA 2 PAMEKASAN." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9(2): 3351–59.
- Nurul Asfani Risal, Isra, Putriyani, dan Nadar. 2024a. "CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis Wordwall pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Enrekang." *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education* 7(2): 564–76. <https://e-journal.my.id/cjpe>.
- Parnawi, Afi. 2020. *PENELITIAN TINDAKAN KELAS (Classroom Action Research)*. 1 ed. Sleman: DeepublishPublisher. <https://www.researchgate.net/publication/349492185>.
- Praditiya Purnama, Riche, Sumani, dan Didik Pranoto. 2023a. "PEMANFAATAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 TAHUNAN BARU." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9(1): 1737–46.
- Pranata, Eric, dan Muhamad Dody Firmansyah. 2023. "Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keluarga Harmonis Dengan Menggunakan Model Pengembangan Four-D." *Jurnal Informasi dan Teknologi* 5(3): 112–21.
- Prawesti, Larasati Nur Indah et al. 2024. *Media Pembelajaran*. Klaten: Lakeisha.
- Purwanto, Eko Sigit. 2023. *PENELITIAN TINDAKAN KELAS*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Putri, Fitria Desy Dwi Kisardi, dan Ferina Agustini. 2024. "Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative> Implementasi Wordwall: Inovasi Menyenangkan untuk Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 SD." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4(3): 5238–50. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.
- Ricardo, dan Rini I Meilani. 2017a. "Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes)." 2(2): 188–201. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/oooooo>.
- Ricardo, dan Rini Intansari Meilani. 2017b. "Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes)." 2(2): 188–201. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/oooooo>.
- Rohmawati, Rovi, Marwan Pulungan, dan Anita Putri Oktariani. 2024. "Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Media Game Interaktif Wordwall Pada Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4(5): 2541–48.
- Sofiasyari, Irma, Ike Kurniawati, dan Mochamad Guntur. 2022a. "Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Pengaruh Penggunaan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *JIPPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 6(2): 174–83. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/indexDOI:https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i2>.
- Solihin, Riza Ramadhani et al. 2024. "The Efforts of Indonesian Government In Increasing Teacher Quality Based On PISA Result In 2022: A Literature Review." *Perspektif Ilmu Pendidikan* 38(1): 57–65.
- Sudjana, Nana. 2019. *Dasar-Dasar Proses Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Alegensindo.
- Susanto, Teguh Trianung Djoko et al. 2024. "UPAYA PEMERINTAH INDONESIA DALAM MENINGKATKAN KUALITAS GURU DITINJAU DARI HASIL PISA 2022: SEBUAH KAJIAN PUSTAKA." *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan* 38(1): 57–65.

[http://doi.org/10.21009/PIP.381.](http://doi.org/10.21009/PIP.381)

Trianung, Teguh et al. 2024. "UPAYA PEMERINTAH INDONESIA DALAM MENINGKATKAN KUALITAS GURU DITINJAU DARI HASIL PISA 2022: SEBUAH KAJIAN PUSTAKA." *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan* 38(1). <http://doi.org/10.21009/PIP.381>.

Waluyo Hadi, Yofita Sari, dan Nadra Maulida Pasha. 2024. "Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar." *JURNAL PENDIDIKAN MIPA* 14(2): 466–73.

Yanto, Doni Tri Putra. 2019. "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik." *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19(1): 75–82.

Zaenatun, Anisa et al. 2021. "Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Pengaruh Pembelajaran Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 5(2): 183–94. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd>.

Zulfa Rohmawati í, Intan. 2024. "Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas 4 dengan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Wordwall di SDN 01 Nambangan Kidul." *Seminar Nasional Sosial Sains* 3(3): 127–32. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>.

Zulfa Rohmawati í, Intan, Endang Sri Maruti, dan Melik Budiarti. 2024. "Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas 4 dengan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Wordwall di SDN 01 Nambangan Kidul." *SENASSDRA: Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora* 3(3): 127–32. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>.