

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 52 LUBUKLINGGAU

Rahman Aditiya¹, Yadri Irwansyah², Akmal Rijal³
Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan Indonesia
Email: rahmanaditia2021@gmail.com , yadriirwansyah@gmail.com,
akmalrijal.unpari@gmail.com .

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau setelah diterapkan media pembelajaran Wordwall. Penelitian ini menggunakan Pre-test dan Post-test. Pengambilan sampel diperoleh dari jumlah populasi, teknik sampling dalam penelitian ini yaitu menggunakan sampling jenuh. Instrumen yang digunakan berbentuk Pilihan Ganda yang berjumlah 20 soal. Teknik analisis data menggunakan uji-z pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian diperoleh bahwa $Z_{hitung} = 5,28 > Z_{tabel} = 1,64$ sehingga terbukti bahwa H_a diterima dan H_o di tolak hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau setelah penerapan media pembelajaran Wordwall signifikan tuntas. Rata-rata nilai yaitu 80,46 dan presentase siswa yang tuntas sebesar 88%.

Kata kunci: Hasil Belajar, Wordwall, IPAS.

Abstract

This study aims to determine the completeness of the science learning outcomes of fourth-grade students of SD Negeri 52 Lubuklinggau after the application of Wordwall learning media. This study uses Pre-test and Post-test. Sampling was obtained from the population, the sampling technique in this study is using saturated sampling. The instrument used is in the form of Multiple Choice with a total of 20 questions. The data analysis technique uses the z-test at a significance level of $\alpha = 0.05$. The results of the study obtained that $Z_{hitung} = 5.28 > Z_{tabel} = 1.64$ so that it is proven that H_a is accepted and H_o is rejected the science learning outcomes of fourth-grade students of SD Negeri 52 Lubuklinggau after the application of Wordwall learning media is significantly complete. The average value is 80.46 and the percentage of students who completed is 88%.

Key words: Hasil Belajar, Wordwall, IPAS.

Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Menurut Susanto (2021:45), pendidikan adalah proses sistematis yang bertujuan mengembangkan seluruh potensi peserta didik agar mampu berpikir kritis, kreatif,

dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Trianto (2020:17), pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membelajarkan peserta didik melalui proses interaksi yang bertujuan agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Rusman (2021:1) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan, seperti tujuan, materi,

metode, media, dan evaluasi, yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Sudjana (2022:28) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya melalui kegiatan belajar yang terarah dan terencana. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar harus dirancang secara efektif, menarik, dan bermakna agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

Pada era digital saat ini, pembelajaran dituntut untuk lebih inovatif dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), siswa diharapkan tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Hidayat (2022:88), pembelajaran IPAS yang efektif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui pengalaman langsung dan penggunaan media yang menarik sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam. Supriatna (2020:34), pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran terpadu yang menggabungkan konsep IPA dan IPS untuk memberikan pemahaman yang kontekstual kepada siswa tentang kehidupan sehari-hari. Fathurrohman (2021:89) menyatakan bahwa pembelajaran IPAS di SD bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa melalui kegiatan yang melibatkan pengamatan, percobaan, dan interaksi sosial. Susanto (2022:112) menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang menekankan pada keterpaduan antara aspek pengetahuan alam dan sosial sehingga siswa mampu memahami hubungan antara manusia dan

lingkungannya secara utuh. Namun, pada kenyataannya masih banyak pembelajaran yang bersifat konvensional sehingga kurang menarik minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau, yaitu Ibu Purwanti, S.Pd., pada tanggal 25 November 2025, diketahui bahwa jumlah siswa di kelas IV sebanyak 28 siswa dengan penerapan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran IPAS masih terdapat permasalahan utama pada penggunaan media pembelajaran, dimana media yang digunakan guru masih terbatas, kurang variatif, dan belum menarik sehingga belum mampu membantu siswa memahami materi secara konkret, media yang digunakan juga belum menyesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan visualisasi dan keterlibatan langsung, akibatnya siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, kurang aktif dalam pembelajaran, serta kurang merespon penyampaian materi karena media pembelajaran yang digunakan belum interaktif dan belum mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif.

Permasalahan tersebut diperkuat dengan hasil wawancara siswa kelas IV yang dilakukan pada tanggal 27 November 2025. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media visual seperti video, gambar, dan alat peraga. Siswa juga mengungkapkan bahwa pembelajaran akan lebih menyenangkan apabila disertai kegiatan interaktif seperti diskusi kelompok, permainan, dan ice breaking. Namun, dalam praktiknya, penggunaan media pembelajaran masih terbatas sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan terkadang membuat siswa

kurang fokus, terutama ketika suasana kelas tidak kondusif.

Hasil observasi terhadap aktivitas guru menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran dengan baik, seperti membuka pelajaran dengan doa, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta menjelaskan materi dengan bahasa yang mudah dipahami. Namun, guru belum sepenuhnya menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan masih terbatas dalam memanfaatkan media pembelajaran yang mendukung. Sementara itu, hasil observasi terhadap aktivitas siswa menunjukkan bahwa sebagian siswa sudah aktif dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi, tetapi masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan dan belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Selain itu, hasil observasi sarana dan prasarana menunjukkan bahwa fasilitas dasar seperti ruang kelas, meja, kursi, papan tulis, dan ventilasi sudah memadai. Namun, ketersediaan media pembelajaran seperti alat peraga, gambar, dan perangkat berbasis teknologi masih terbatas. Hal ini menjadi salah satu faktor yang menyebabkan pembelajaran kurang maksimal dalam menarik minat dan perhatian siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall. Menurut Pratama (2023:67), Wordwall merupakan platform digital yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Media ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran IPAS dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah melalui tampilan visual yang menarik dan aktivitas yang interaktif. Sari (2022:55), Wordwall adalah media pembelajaran berbasis web yang digunakan untuk membuat aktivitas belajar interaktif dalam bentuk permainan edukatif. Pratama (2023:78) menyatakan bahwa Wordwall merupakan aplikasi yang memudahkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran secara menarik melalui berbagai template permainan yang dapat diakses secara online. Hidayat & Nugroho (2024:112) menjelaskan bahwa Wordwall adalah platform pembelajaran digital yang mampu meningkatkan interaksi siswa melalui aktivitas berbasis game sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan partisipasi siswa karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Wulandari (2024:102), media pembelajaran interaktif berbasis digital terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Siregar dan Lestari (2024) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan peningkatan signifikan terhadap hasil belajar siswa, karena mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman konsep melalui kegiatan interaktif berbasis permainan. Hal ini menunjukkan bahwa media Wordwall memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Dengan demikian,

penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau. Media ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall untuk Menuntaskan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau”.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi-experimental). Penelitian eksperimen semu digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Circuit Learning berbantuan media gambar terhadap hasil belajar siswa melalui pengukuran perbandingan antara pre-test dan post-test pada satu kelompok sampel yang sama. Desain penelitian ini berupa One Group Pretest Posttest Design, di mana semua peserta diberi tes awal (pre-test), kemudian diberikan perlakuan pembelajaran (X), dan diukur kembali hasilnya (post-test). Penelitian ini telah dilaksanakan di SD Negeri 52 Lubuklinggau yang beralamatkan Jl. Kemuning Komplek Perumdam Rt. 005, Kec. Lubuk Linggau Utara II, Kota Lubuk Linggau, Prov. Sumatera Selatan. Menurut Arikunto (2021:86) populasi adalah keseluruhan subjek atau objek yang menjadi sasaran penelitian, yang memiliki karakteristik tertentu sehingga peneliti dapat mengambil kesimpulan dari keseluruhan kelompok tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 52

Lubuklinggau, yang berjumlah 28 peserta didik, terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

Menurut Arikunto (2021:87), sampel adalah bagian atau wakil dari populasi yang dipilih untuk dijadikan objek penelitian, sehingga hasilnya dapat digeneralisasikan ke seluruh populasi. Sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Dengan demikian, seluruh siswa kelas IV SDN 52 Lubuklinggau yang berjumlah 28 orang, terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan, dijadikan sampel. Menurut Arikunto (2021:93), teknik pengumpulan data adalah cara atau prosedur yang digunakan peneliti untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dari objek atau subjek penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi yang diajarkan. Bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis berupa pilihan ganda yang disusun sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi.

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (kemampuan tinggi) dan siswa yang kurang pandai. Tingkat kesukaran adalah soal yang baik yaitu soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Soal terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk

pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi yang diajarkan. Tes ini disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan pada Modul Ajar yang berjumlah 20 soal pilihan ganda..

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 4 Mei s.d. 4 Juni 2026, yang dilakukan langsung oleh peneliti dan dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang berlaku di sekolah dan disepakati oleh guru dan kepala sekolah, dimana penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026, dimana kelas yang berjumlah 25 siswa. Sebelum pelaksanaan penelitian dimulai, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen tes yang bertujuan untuk mengetahui kualitas soal yang dilaksanakan. Uji coba instrumen dilaksanakan pada tanggal 5 Mei 2026 di kelas V SD Negeri 52 Lubuklinggau dengan jumlah 23 siswa pada pembelajaran IPAS.

Dalam pelaksanaan, peneliti melakukan empat kali pertemuan yaitu dengan rincian satu kali mengadakan tes kemampuan awal (*Pretest*), dua kali mengadakan pembelajaran atau perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* dan satu kali mengadakan tes kemampuan akhir (*Posttest*) yang dilakukan pada hari berikutnya setelah memberikan materi. Pemberian *Pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada IPAS. Kemampuan awal adalah kemampuan yang dimiliki setiap siswa sebelum mereka mengikuti pembelajaran yang diberikan. Kemampuan awal tersebut menggambarkan kesiapan para siswa dalam menerima pembelajaran yang

disampaikan oleh guru. Setelah *Pretest* dilakukan dan kemampuan awal para siswa telah diketahui, maka dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall*. Kegiatan pembelajaran dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Lalu pada akhir penelitian dilakukan *Posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa dalam penguasaan materi teks eksplanasi yang telah di ajarkan.

Kemampuan Awal Siswa (*Pretest*)

Kemampuan awal siswa sebelum diberikan pembelajaran merupakan data penelitian yang diperoleh dari *Pretest* berupa tes pilihan ganda sebanyak tujuh belas soal yang diberikan kepada siswa berjumlah 25 orang dilaksanakan pada tanggal 11 Mei 2026. Berdasarkan hasil perhitungan rekapitulasi data hasil *Pretest* sebelum menggunakan media pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Tes Awal (*Pretest*)

Nilai	Keterangan	<i>Pretest</i>	
		Frekuensi	Persentase
≥ 70	Tuntas	2	8%
< 70	TidakTuntas	23	92%
Jumlah		25	100%
Nilai Rata-Rata		49,14	
Simpangan Baku		13,01	

Berdasarkan tabel 4.1 dapat disimpulkan bahwa hanya ada 2 siswa yang mendapat kan nilai ≥ 70 dengan kriteria tuntas dan siswa yang mendapat nilai < 70 dengan kriteria tidak tuntas sebanyak 23 siswa artinya hampir semua siswa masih belum tuntas. Dengan nilai rata-rata *Pretest* sebesar 49,14 dan nilai simpangan baku sebesar 13,01. Jadi dapat disimpulkan bahwasanya kemampuan

awal siswa sebelum diterapkan media pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* tergolong belum tuntas, karena nilai rata-ratanya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) yaitu 70.

Kemampuan Akhir Siswa (Postest)

Kemampuan akhir siswa dalam penguasaan pembelajaran IPAS merupakan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Kemampuan akhir di peroleh *Postest* berupa tes pilihan ganda sebanyak tujuh belas soal. Pelaksanaan *Postest* pada tanggal 12 Mei 2026 yang dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang siswa. Berdasarkan hasil perhitungan rekapitulasi data hasil *Postest* dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Tes Akhir(Postest)

Nilai	Keterangan	Postest	
		Frekuensi	Persentase
≥ 70	Tuntas	22	88%
< 70	TidakTuntas	3	12%
Jumlah		25	100%
Nilai Rata-Rata		80,46	
Simpangan Baku		10,49	

Berdasarkan tabel 4.2 dapat di simpulkan bahwa hampir seluruh siswa mendapatkan nilai ≥ 70 dengan kriteria tuntas sebanyak 22 siswa (88%) dan hanya ada 3 siswa (12%) yang mendapat nilai < 70 dengan kriteria tidak tuntas. Dengan nilai rata-rata *Postest* sebesar 80,46 dan nilai simpangan baku sebesar 10,49. Jadi dapat disimpulkan bahwasanya hasil *Postest* siswa setelah di terapkan media pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* adalah signifikan tuntas.

Nilai rata-rata hasil *Pretest* dan *Postest* Berdasarkan hasil perhitungan dapat dilihat bahwa kemampuan awal siswa tergolong belum tuntas. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* terdapat perbedaan hasil belajar antara *Pretest* dan *Postest*. Hal ini disebabkan setelah perlakuan yang diberikan pada *Postest* dengan menggunakan media pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* diperoleh peningkatan nilai rata-rata sebesar 31,32.

Analisis Data

Data penelitian yang diperoleh dari hasil *Postest* digunakan untuk menguji hipotesis secara statistika. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah “Hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau setelah penerapan media pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* secara signifikan sudah tuntas”. Sebelum hipotesis diuji, data di analisis dengan menggunakan uji normalitas.

Uji Normalitas

Uji normalitas data ini bertujuan untuk melihat apakah data hasil *Pretest* dan *Postest* siswa berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui kenormalan data, digunakan uji normalitas dengan uji kecocokan χ^2 (*Chi Kuadrat*). Berdasarkan ketentuan mengenai uji normalitas data untuk dapat membuat keputusan tentang hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak, maka χ^2_{hitung} tersebut perlu dibandingkan dengan χ^2_{tabel} dengan derajat kebebasan ($d_k = k-1$), dimana k adalah banyak nya kelas interval data dengan taraf signifikan (0,05). Dalam hal ini berlaku jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka data berdistribusi normal. Jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$ maka dapat dinyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal. Rekapitulasi hasil perhitungan uji

normalitas *Pretest* dan *Postes* dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Rekapitulasi hasil perhitungan uji normalitas *Pretest* dan *Postes*

Tes	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
Tes Awal (<i>Pretest</i>)	1,7792	11,07	Normal
Tes Akhir (<i>Postest</i>)	4,1213	11,07	Normal

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukan nilai χ^2_{hitung} data *Pretes* dan *Postest* lebih kecil dari pada χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$). Dengan demikian data *Pretes* dan *Postest* berdistribusi normal pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas yang telah dilakukan, data *Postest* berdistribusi normal. Dengan demikian untuk menguji hipotesis digunakan rumus uji-z. Bentuk pasangan hipotesis yang diuji adalah:

H_0 : Rata-rata hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau setelah penerapan media pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* belum tuntas dengan kategori kurang dari 70 ($\mu_0 < 70$).

H_a : Rata-rata hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau setelah penerapan model pembelajaran media pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* signifikan tuntas dengan kategori lebih atau sama dengan 70 ($\mu_0 \geq 70$).

Berdasarkan hasil perhitungan data uji hipotesis untuk data *Postest* dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Uji Hipotesis Data *Postest*

Data	Z_{hitung}	Z_{tabel}
Tes Akhir (<i>Postest</i>)	5,28	1,64

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $Z_{hitung} = 5,28$ dan $Z_{tabel} = 1,64$

Selanjut nya membandingkan Z_{hitung} dengan Z_{tabel} pada daftar uji z dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Kriteria pengujian jika $Z_{hitung} > Z_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika $Z_{hitung} < Z_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ ($5,28 > 1,64$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya, artinya “Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau Setelah diterapkan media pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* Secara Signifikan Sudah Tuntas”.

2. Pembahasan

Pelaksana dan penelitian ini dimulai dengan pemberian *Pretest* yang dilakukan pada tanggal 11 2026. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka media pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* ini dapat dijadikan alternatif dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, dengan rincian satu kali *Pretest* diawal pertemuan, dua kali pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran media pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* dan satu pertemuan untuk diberikan *Postest* yang berguna untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall*. *Pretest* di berikan sebelum perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran media pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Tes yang di berikan kepada siswa berkenaan dengan IPAS. Pada kegiatan *Pretest* ini siswa ditugaskan untuk menjawab soal tes berbentuk pilihan ganda berjumlah 17 soal. Setelah semua siswa sudah selesai mengerjakan soal yang telah diberikan, kemudian

penulis memberikan penilaian dari hasil *pretest* yang telah dikerjakan oleh masing-masing siswa. Ternyata nilai rata-rata siswa dalam menjawab soal sebelum menggunakan media pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* 49,14. Hal ini dibuktikan dari hasil tes awal (*Pretest*) yang dapat di deskripsikan bahwa siswa yang mendapat nilai ≥ 70 dengan criteria tuntas adalah tidak ada siswa yang tuntas pada tes awal yang telah dilakukan oleh peneliti.

Treatment pertama dilaksanakan pada 11 Mei 2026 di SD Negeri 52 Lubuklinggau. Pada pertemuan ini, peneliti mulai menerapkan media pembelajaran *Wordwall* sebagai media utama dalam proses pembelajaran. Sari (2022:63), penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Pratama (2023:86) menyatakan bahwa media berbasis *Wordwall* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas belajar melalui permainan edukatif. Hidayat & Nugroho (2024:122) menjelaskan bahwa integrasi *Wordwall* dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui visualisasi dan interaksi yang menarik. Wahyuni (2022:73), *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang menyediakan berbagai template permainan interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa. Fitriani (2023:88), *Wordwall* adalah platform pembelajaran berbasis game edukasi yang memungkinkan guru merancang aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis, jodoh kata, dan teka-teki. Ramadhan & Susanto (2024:95), *Wordwall* merupakan media pembelajaran digital yang

dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan edukatif. Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam, doa, pengecekan kehadiran peserta didik, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya, peneliti memberikan apersepsi dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun kesiapan belajar serta menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari. Pada kegiatan inti, peneliti menjelaskan materi pembelajaran secara singkat dan memberikan contoh-contoh yang berkaitan dengan materi tersebut. Setelah peserta didik memahami penjelasan awal, peneliti memperkenalkan media *Wordwall* dan menjelaskan cara penggunaannya. Peserta didik terlihat sangat tertarik karena sebagian besar belum pernah menggunakan media pembelajaran tersebut dalam proses belajar mengajar.

Dalam treatment pertama, peneliti menggunakan media interaktif pada *Wordwall*. Peserta didik diminta menjawab berbagai pertanyaan yang telah disusun sesuai dengan indikator pembelajaran. Melalui fitur tersebut, peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman, dan berusaha memperoleh skor terbaik. Keaktifan peserta didik terlihat meningkat dibandingkan sebelum penggunaan media *Wordwall*. Bahkan peserta didik yang biasanya kurang aktif mulai berani mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Selain meningkatkan keaktifan, media *Wordwall* juga membantu peserta

didik memahami materi dengan lebih mudah. Penyajian soal dalam bentuk permainan membuat peserta didik tidak merasa terbebani saat belajar. Mereka lebih fokus memperhatikan materi karena ingin memperoleh hasil yang baik dalam permainan yang disajikan. Pada akhir pembelajaran, peneliti bersama peserta didik melakukan refleksi dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Treatment kedua dilaksanakan pada 12 Mei 2026 di SD Negeri 52 Lubuklinggau. Pada pertemuan ini, peneliti kembali menggunakan media pembelajaran Wordwall dengan variasi permainan yang berbeda agar peserta didik semakin tertarik mengikuti pembelajaran. Kegiatan diawali dengan mengulas kembali materi yang telah dipelajari pada treatment pertama. Peneliti memberikan beberapa pertanyaan sederhana kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi sebelumnya. Sebagian besar peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan baik, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman setelah penggunaan media Wordwall. Setelah kegiatan apersepsi selesai, peneliti melanjutkan pembelajaran dengan menyampaikan materi lanjutan. Selanjutnya, peserta didik diajak mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran menggunakan media pembelajaranyang tersedia pada wordwall.

Penggunaan berbagai fitur tersebut membuat suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Peserta didik terlihat lebih percaya diri dibandingkan pertemuan sebelumnya. Mereka aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan yang diberikan oleh guru dan menunjukkan semangat yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, interaksi antara guru dan

peserta didik maupun antarpeserta didik semakin meningkat. Peserta didik tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga saling membantu ketika mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall mampu menciptakan pembelajaran yang kolaboratif dan berpusat pada peserta didik.

Pada treatment kedua, peserta didik juga terlihat lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran. Hal ini disebabkan karena materi disajikan melalui berbagai aktivitas permainan yang menarik sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Menurut Slameto (2020:2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan. Hamalik (2021:36) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui pengalaman dan latihan. Dalam proses ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolah, memahami, dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Djamarah (2022:13) menjelaskan bahwa belajar adalah kegiatan yang menghasilkan perubahan dalam diri individu yang bersifat relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman dan latihan yang dilakukan secara sadar. Di akhir pembelajaran, peneliti memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari dan bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran.

Setelah dua kali treatment diberikan, peneliti melaksanakan *posttest* pada tanggal 12 Mei 2026 untuk mengetahui hasil belajar IPAS peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media wordwall. Munir (2020:15), media pembelajaran interaktif

adalah media yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara aktif dalam proses pembelajaran. Rusman (2021:214) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan respons terhadap materi yang disajikan sehingga terjadi proses belajar yang aktif. Arsyad (2022:89) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media yang mampu menciptakan keterlibatan siswa secara langsung melalui aktivitas seperti memilih, menjawab, dan mengeksplorasi materi pembelajaran. Posttest diberikan dengan jumlah soal dan tingkat kesulitan yang setara dengan pretest sehingga hasil yang diperoleh dapat dibandingkan secara objektif. Pelaksanaan *post-test* dilakukan secara individu. Peserta didik mengerjakan soal dengan tertib dan menunjukkan kepercayaan diri yang lebih tinggi dibandingkan saat mengerjakan pretest. Sebagian besar peserta didik mampu menyelesaikan soal dengan baik karena telah memahami materi yang dipelajari selama proses treatment. Berdasarkan hasil posttest, diperoleh nilai rata-rata peserta didik sebesar 80,46. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest yang hanya mencapai 49,14. Dengan demikian, terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 31,32 setelah penggunaan media pembelajaran *Wordwall*.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media *wordwall* juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Sudjana (2020:22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar, yang mencakup aspek kognitif, afektif,

dan psikomotor. Purwanto (2021:46) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang telah dilakukan. Arikunto (2022:18) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor sebagai hasil dari proses evaluasi. Peserta didik terlihat lebih bersemangat, aktif bertanya, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa media *wordwall* mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas belajar sambil bermain.

Temuan penelitian ini didukung oleh teori yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Menurut Rahman dkk. (2022:118), media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong peserta didik untuk aktif dalam menemukan konsep yang dipelajari. Sejalan dengan pendapat tersebut, Pribadi (2021:86) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif karena mampu memadukan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif sehingga mempermudah peserta didik memahami materi. Selain itu, Mulyasa (2022:143) menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik akan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna

dan berdampak pada peningkatan hasil belajar. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa setelah diterapkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall, nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 49,14 pada saat pretest menjadi 80,46 pada saat posttest dengan peningkatan sebesar 31,32. Dengan demikian, teori-teori tersebut memperkuat bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 52 Lubuklinggau. Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan media pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau diperoleh nilai rata-rata Pretest (tes awal) adalah 49,14 dan simpangan baku yaitu 13,01, sedangkan nilai rata-rata Posttest (tes akhir) yaitu 80,46 dengan simpangan baku yaitu 10,49, sedangkan nilai Pretest (tes awal) χ^2 hitung sebesar 1,7792 dan χ^2 tabel 11,07, dan nilai Posttest (tes akhir) χ^2 hitung sebesar 4,1213 dan χ^2 tabel 11,07, karena nilai Pretest χ^2 hitung < χ^2 tabel (1,7792 < 11,07) dan nilai Posttest χ^2 hitung < χ^2 tabel (4,1213 < 11,07), maka dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal. Setelah dianalisis menggunakan uji z pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (5,28 > 1,64) dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil

belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau setelah penerapan media pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall secara signifikan tuntas dengan kategori lebih atau sama dengan 70 ($\alpha \geq 70$).

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2021). *Manajemen pembelajaran dan evaluasi hasil belajar*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2022). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2022). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, S. B. (2022). *Psikologi belajar*. Rineka Cipta.
- Fathurrohman, M. (2021). *Model-model pembelajaran inovatif*. Ar-Ruzz Media.
- Fitriani, N. (2023). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital*. Kencana.
- Hamalik, O. (2021). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hidayat, A. (2022). *Strategi pembelajaran IPAS di sekolah dasar*. Kencana.
- Hidayat, A., & Nugroho, B. (2024). *Pembelajaran digital di era teknologi*. Deepublish.
- Kurniawan, A. (2022). *Media pembelajaran digital interaktif berbasis web*. Deepublish.
- Lestari, D., & Hidayat, R. (2022). Pemanfaatan media Wordwall dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 55–63.

- Lestari, D., & Prasetyo, B. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Wordwall dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 105–115.
- Munir. (2020). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.
- Pratama, R. (2023). *Media pembelajaran berbasis teknologi*. Kencana.
- Pratama, R. (2023). *Media pembelajaran digital interaktif berbasis teknologi*. Alfabeta.
- Pratama, Y., & Sari, M. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 120–128.
- Purwanto. (2021). *Evaluasi hasil belajar*. Pustaka Pelajar.
- Ramadhan, A., & Susanto, E. (2024). Implementasi Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 90–100.
- Rusman. (2021). *Model-model pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2021). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Raja Grafindo Persada.
- Samatowa, U. (2021). *Pembelajaran IPA di sekolah dasar*. Indeks.
- Saputri, N., & Wahyuni, S. (2021). Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 215–223.
- Sari, D. (2022). *Inovasi media pembelajaran interaktif*. Alfabeta.
- Sari, R. (2021). *Inovasi media pembelajaran berbasis aplikasi digital*. Alfabeta.
- Siregar, D., & Lestari, N. (2024). Pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 120–130.
- Slameto. (2020). *Belajar dan faktor-faktor yang memengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2020). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2022). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supriatna, N. (2020). *Pembelajaran IPS di sekolah dasar*. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Prenadamedia Group.
- Susanto, A. (2022). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Trianto. (2020). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Kencana.
- Trianto. (2020). *Model pembelajaran terpadu*. Bumi Aksara.
- Wahyuni, S. (2022). *Media pembelajaran digital untuk sekolah dasar*. Alfabeta.
- Wulandari, S. (2024). Pemanfaatan media interaktif berbasis digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 95-105.

