



JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 6 Tahun 2025 Halaman 1748 - 1758

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Gaya Magnet melalui Media Wordwall di Kelas V Ssekolah Dasar

Gita Aprilia^{1✉}, Makmun², Taufik Hidayat³, Yudo Dwiyono⁴

Universitas Mulawarman, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: gitaaprilia0429@gmail.com¹, makmun@fkip.unmul.ac.id², taufik.hidayat@fkip.unmul.ac.id³, yudo.dwiyono@fkip.unmul.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini didasari oleh rendahnya hasil belajar IPAS pada materi gaya magnet di kelas V SD Negeri 008 Samarinda Ilir Tahun Pembelajaran 2024/2025. Berdasarkan observasi awal, hanya sebagian siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sehingga dibutuhkan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS melalui penggunaan media pembelajaran *Wordwall*, sebagai bagian dari penerapan *digital game-based learning* dalam rangka mendukung Kurikulum Merdeka. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model *Kemmis* dan *McTaggart* yang dilakukan dalam dua siklus, masing-masing mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjeknya adalah 28 siswa kelas V B. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi, lalu dianalisis menggunakan persentase dan rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari rata-rata 62,35 (pra siklus, ketuntasan 39,28%) menjadi 70,5 (siklus I, ketuntasan 60,72%) dan 81,03 (siklus II, ketuntasan 89,28%). Peningkatan ini terjadi karena penggunaan *Wordwall* yang mampu menciptakan suasana belajar kompetitif dan menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa. Keunikan penelitian ini terletak pada penerapan media digital berbasis permainan yang sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif dalam Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: hasil belajar, IPAS, gaya magnet, *Wordwall*, pembelajaran interaktif

Abstract

This research is based on the low learning outcomes in Science (IPAS) for the topic of magnetic force in Grade V at State Elementary School 008 Samarinda Ilir for the 2024/2025 academic year. Based on initial observations, only a portion of students met the Learning Achievement Criteria (KKTP), indicating a need for more interactive and engaging learning innovations. The purpose of this research is to improve science learning outcomes through the use of Wordwall learning media, as part of the implementation of digital game-based learning to support the Merdeka Curriculum. This type of research is Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles, each including planning, implementation, observation, and reflection. The subjects were 28 students from class VB. Data were collected through observation, learning outcome tests, and documentation, then analyzed using percentages and averages. The research results show an increase in learning outcomes from an average of 62.35 (pre-cycle, 39.28% mastery) to 70.5 (cycle I, 60.72% mastery) and 81.03 (cycle II, 89.28% mastery). This increase is due to the use of Wordwall, which creates a competitive and enjoyable learning environment, thus encouraging active student participation. The uniqueness of this research lies in the application of game-based digital media that aligns with the principles of active learning in the Merdeka Curriculum.

Keywords: learning outcomes, IPAS, magnetic force, *Wordwall*, interactive learning

Copyright (c) 2025 Gita Aprilia, Makmun, Taufik Hidayat, Yudo Dwiyono

✉ Corresponding author :

Email : gitaaprilia0429@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.10819>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 9 No 6 Tahun 2025
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang terencana dan sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan potensi mereka secara maksimal, baik dari aspek spiritual, intelektual, maupun sosial. Hal ini sesuai dengan (Undang Undang Republik Indonesia, 2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan harus berlandaskan nilai-nilai budaya bangsa dan mampu merespons perkembangan zaman. Dengan demikian, pelaksanaan pendidikan harus mampu mengikuti perubahan sosial dan perkembangan teknologi yang berlangsung di masyarakat.

Dalam pembelajaran di sekolah dasar, keberhasilan tidak hanya bergantung pada kualitas pengajaran guru, tetapi juga pada kemampuan siswa mencapai tujuan belajar. Salah satu indikatornya adalah hasil belajar yang menunjukkan tingkat pemahaman dan penguasaan materi. Menurut Wardana & Djamaluddin (2021), belajar adalah proses perubahan perilaku yang cukup permanen akibat pengalaman, sementara pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam lingkungan yang mendukung pencapaian kompetensi tertentu. Mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka menggabungkan IPA dan IPS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif serta menumbuhkan sikap ilmiah dan sosial siswa. Namun, observasi awal di kelas V SD Negeri 008 Samarinda Ilir menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS di materi gaya magnet masih tergolong rendah. Dari 28 siswa, hanya 12 (57,1%) yang mencapai KKTP 75, dengan rata-rata nilai 72,3%. Hal ini memperlihatkan bahwa banyak siswa belum memahami materi tersebut dengan baik.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru. Akibatnya, siswa cenderung kurang aktif dan mudah kehilangan fokus. Beberapa siswa tampak pasif, sementara yang lain berbicara dengan teman tanpa memperhatikan pelajaran. Kondisi ini mengindikasikan rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa, yang akhirnya mempengaruhi hasil belajar mereka secara rendah (Mat & Jamaludin, 2024).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Salah satu alternatifnya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital seperti *Wordwall*. Media ini menyediakan berbagai bentuk permainan interaktif, seperti kuis, teka-teki, dan aktivitas berbasis tantangan, yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Melalui pendekatan *digital game-based learning*, *Wordwall* membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan berpusat pada siswa, sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka (Ziden, 2023).

Berbagai penelitian sebelumnya mengindikasikan efektivitas media digital dalam meningkatkan hasil belajar. Contohnya, Hutami (2022) membuktikan bahwa media berbasis video dapat meningkatkan hasil belajar IPAS, sementara Marlita et al (2023) menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament dengan media Fun Thinkers Book (FTB) dapat meningkatkan hasil belajar. Temuan ini menegaskan bahwa penggabungan teknologi dan elemen permainan dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi. Kedua penelitian tersebut menegaskan efektivitas media interaktif, namun belum menyentuh konteks integrasi media permainan digital seperti *Wordwall* pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Meskipun berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, studi khusus mengenai penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar, terutama dalam konteks Kurikulum Merdeka, masih sangat jarang. Kebanyakan studi lebih fokus pada media video atau platform pembelajaran daring lainnya, sedangkan pemanfaatan *Wordwall* sebagai media game berbasis digital yang menggabungkan unsur interaktif dan kompetitif belum banyak dieksplorasi secara empiris. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut dan berkontribusi dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi digital untuk mendukung pencapaian sasaran Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

Dalam penerapan Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran difokuskan pada peran aktif peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar, bukan lagi berpusat pada guru. Penggunaan media *Wordwall* memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran melalui berbagai aktivitas seperti kuis, permainan mencocokkan konsep, maupun teka-teki edukatif. Dengan demikian, siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar, sedangkan guru berperan sebagai pendamping dan fasilitator yang membimbing jalannya pembelajaran, bukan sebagai satu-satunya sumber informasi. Media *Wordwall* mengintegrasikan konsep *game-based learning* dalam kegiatan pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menantang. Keterlibatan aktif siswa dalam aktivitas berbasis permainan dapat mendorong peningkatan motivasi belajar secara alami. Hal ini sejalan dengan prinsip teori behavioristik dan konstruktivistik, yang menekankan pentingnya pemberian stimulus positif serta partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembentukan pengetahuan.

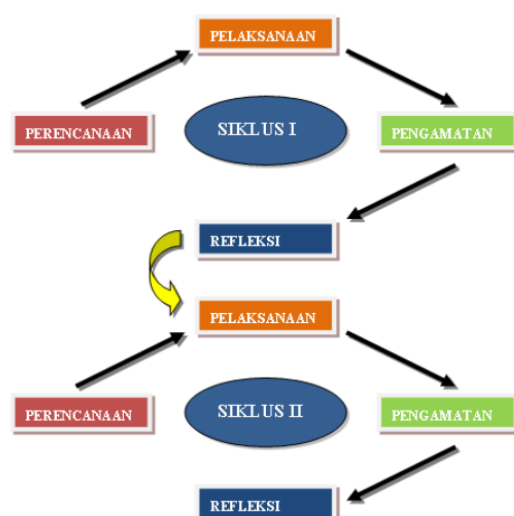
Berdasarkan latar belakang tersebut, Hal ini sejalan dengan arah kebijakan pendidikan global yang menekankan transformasi digital dan penguatan kompetensi abad ke-21 pada peserta didik. penelitian ini berfokus pada upaya meningkatkan hasil belajar IPAS materi gaya magnet melalui penerapan media *Wordwall* pada siswa kelas V SD Negeri 008 Samarinda Ilir. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran berbasis teknologi digital yang interaktif dan relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahap utama: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Model ini dipilih karena memungkinkan guru dan peneliti berkolaborasi secara sistematis untuk memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan (Utomo et al., 2024 ; Gusmaningsih et al., 2023).

Penelitian ini dilakukan pada semester II tahun pembelajaran 2024/2025 di kelas V B SD Negeri 008 Samarinda Ilir, Kalimantan Timur. Subjek penelitian terdiri dari 28 siswa (14 laki-laki dan 14 perempuan) serta guru kelas V sebagai kolaborator. Pemilihan lokasi dilakukan karena aksesibilitas yang memudahkan peneliti, yang sebelumnya telah melakukan kegiatan PLP dan Asistensi Mengajar di sekolah tersebut. Objek penelitian adalah meningkatkan hasil belajar IPA S untuk materi gaya magnet dengan penerapan media *Wordwall*.

Prosedur penelitian ini menerapkan model penelitian Kemmis dan McTaggart. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui empat tahap penelitian, yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun bagan rangkaian penelitian tindakan kelas berdasarkan model Kemmis dan McTaggart dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Siklus Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas
(Khanifah et al., 2024)

Penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, di mana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Penggunaan dua siklus dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan harapan. Masing-masing siklus dalam penelitian ini terdapat empat tahap utama dalam penelitian tindakan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting), (Utomo et al., 2024). Berikut adalah penjelasan mengenai masing-masing tahapan penelitian tindakan kelas:

1. **Perencanaan (Planning):** Peneliti dan guru kolaborator bersama-sama menyusun modul ajar berbasis Kurikulum Merdeka, media *Wordwall*, lembar kerja siswa (LKS), instrumen observasi aktivitas, serta tes hasil belajar.
2. **Pelaksanaan (Acting):** Guru melaksanakan pembelajaran IPAS menggunakan media *Wordwall* sesuai rencana pembelajaran yang telah disusun. Peneliti berperan sebagai observer untuk mencatat proses dan interaksi siswa.
3. **Pengamatan (Observing):** Aktivitas guru dan siswa diamati menggunakan lembar observasi yang memuat indikator keterlibatan, partisipasi, dan penggunaan media digital.
4. **Refleksi (Reflecting):** Peneliti dan guru kolaborator mendiskusikan hasil observasi dan tes hasil belajar setiap siklus untuk menentukan keberhasilan tindakan dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya. Refleksi dilakukan berdasarkan indikator empiris berupa peningkatan skor rata-rata hasil belajar dan persentase ketuntasan klasikal.

Instrumen penelitian terdiri atas:

1. Lembar observasi guru dan siswa, digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran, partisipasi peserta didik, serta efektivitas penggunaan media *Wordwall* selama proses pembelajaran.
2. Tes hasil belajar, berupa sepuluh butir soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator kompetensi pada mata pelajaran IPAS dengan materi gaya magnet.
3. Dokumentasi, meliputi foto kegiatan, catatan lapangan, serta nilai hasil belajar peserta didik sebagai data pendukung.

Untuk menjaga validitas isi, instrumen observasi dan tes hasil belajar terlebih dahulu diverifikasi oleh dua dosen ahli bidang pendidikan dasar serta satu guru kolaborator sebelum diterapkan dalam penelitian. Hasil proses validasi menunjukkan bahwa seluruh butir instrumen telah sesuai dan relevan dengan indikator pembelajaran IPAS. Adapun reliabilitas instrumen diuji melalui uji inter-rater reliability pada tahap uji coba awal, dan diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,85, yang mengindikasikan bahwa tingkat konsistensi antar penilai termasuk dalam kategori tinggi.

Untuk meminimalkan bias subjektif, peneliti melibatkan guru kelas sebagai kolaborator aktif dalam seluruh tahapan, mulai dari perencanaan hingga refleksi. Guru berperan sebagai pelaksana pembelajaran, sementara peneliti sebagai pengamat independen. Diskusi reflektif dilakukan setelah setiap siklus untuk menghindari interpretasi tunggal terhadap hasil observasi. Setiap keputusan perbaikan didasarkan pada data empiris (nilai hasil belajar dan hasil observasi) bukan persepsi individu. Penelitian ini menerapkan prosedur yang konsisten di setiap siklus dan memanfaatkan triangulasi antara data kuantitatif dan kualitatif untuk meningkatkan validitas serta reliabilitas temuan. Melalui penerapan langkah-langkah tersebut, penelitian ini diharapkan menghasilkan data yang tepat, dan objektif.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menggambarkan peningkatan hasil belajar melalui perhitungan rata-rata (mean), persentase ketuntasan individu dan klasikal, serta kategori keberhasilan (Rahmah et al., 2023). Analisis kualitatif digunakan untuk menafsirkan hasil observasi guru dan siswa serta temuan refleksi tiap siklus. Kriteria keberhasilan ditetapkan sebagai berikut:

1. Individu tuntas apabila nilai ≥ 75 (KKTP sekolah).
2. Klasikal tuntas apabila $\geq 75\%$ siswa mencapai nilai minimal 75. Tingkat keberhasilan hasil belajar dikategorikan menjadi: sangat baik (81–100), baik (71–80), cukup (61–70), dan kurang (≤ 60) (Yenti, 2021). Penelitian dinyatakan berhasil apabila hasil belajar siswa secara klasikal mencapai kategori “baik” atau “sangat baik”.

Untuk mengetahui kriteria hasil belajar meningkat atau tidak meningkat dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Tingkat Keberhasilan Hasil Belajar Siswa

Nilai interval	Kategori
81-100	Sangat Baik
71-80	Baik
61-70	Cukup
0-60	Kurang

Indikator keberhasilan pembelajaran dinyatakan tercapai apabila hasil belajar peserta didik secara klasikal berada pada kategori sangat baik dengan rentang nilai 81–100. Keberhasilan juga dianggap tercapai pada kategori baik dengan rentang nilai 71–80, serta kategori cukup dengan rentang nilai 61–70. Sementara itu, apabila nilai yang diperoleh peserta didik secara klasikal berada pada angka ≤ 75 maka termasuk kategori perlu bimbingan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 008 Samarinda, Kalimantan Timur. Subjek penelitian adalah siswa kelas V B yang berjumlah 28 siswa, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS materi gaya magnet melalui media *Wordwall* pada siswa kelas V SD Negeri 008 Samarinda Ilir. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Data penelitian diperoleh melalui observasi, tes, dan dokumentasi.

Hasil Belajar Pra Siklus

Langkah awal penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data awal hasil belajar siswa melalui lembar tes hasil belajar. Tes ini terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang bertujuan untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa sebelum diterapkannya media *Wordwall*.

Tabel 2. Data Awal Hasil Belajar IPAS Materi Gaya Magnet Sebelum Menggunakan Media *Wordwall* Berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Hasil Belajar Siswa	Pra Siklus		
	Frekuensi	Persentase	Keterangan

Nilai ≤ 75	17	61%	Tidak Tuntas
Nilai ≥ 75	11	39%	Tuntas
Rata-rata	62,35		
Predikat	Cukup		

(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan data pada Tabel 2, dapat diketahui bahwa nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) ≥ 75 . Terdapat 17 siswa yang tidak memenuhi KKTP dengan persentase 61% dan 11 siswa yang memenuhi KKTP dengan persentase sebesar 39%. Sehingga nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh hanya sebesar 62,35 dengan predikat cukup. Hal ini masih belum mencapai indikator keberhasilan belajar, yaitu 75%.

Hasil Belajar Siklus I

Penelitian tindakan kelas pada siklus I terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan seluruh perangkat pembelajaran, antara lain modul ajar berbasis *Game Based Learning* (GBL), bahan ajar IPAS kelas V semester II dengan materi “Mari Mengenal Magnet” dan “Pengertian dan Sifat-Sifat Magnet”, media pembelajaran *Wordwall* yang diisi dengan pertanyaan sesuai materi, serta perangkat pendukung seperti *handphone*, proyektor, lembar observasi guru dan siswa, dan soal evaluasi sebanyak 10 butir pilihan ganda untuk setiap pertemuan.

Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa modul ajar berbasis model Game-Based Learning (GBL), bahan ajar IPAS kelas V dengan topik “Mari Mengenal Magnet” dan “Pengertian dan Sifat-Sifat Magnet”, serta media digital *Wordwall* yang berisi permainan Gameshow Quiz dan Match Up. Selain itu, disusun lembar observasi guru dan siswa untuk memantau aktivitas selama pembelajaran, serta tes evaluasi 10 butir pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar pada setiap pertemuan. Tahapan ini dirancang agar seluruh kegiatan selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran interaktif dan partisipatif.

Pelaksanaan (*Acting*)

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh peneliti yang berperan sebagai guru, dengan menggunakan media *Wordwall* sebagai sarana latihan interaktif. Pada pertemuan pertama, siswa diperkenalkan dengan permainan *Gameshow Quiz* terkait topik “Mari Mengenal Magnet”. Aktivitas belajar menunjukkan antusiasme yang mulai tumbuh, meskipun sebagian siswa masih pasif dan ragu untuk berpartisipasi menjawab pertanyaan. Pada pertemuan kedua, guru menggunakan fitur *Match Up* untuk materi “Sifat-Sifat Magnet”. Aktivitas siswa meningkat, meskipun keterlibatan belum merata di seluruh kelompok. Sebagian siswa menunjukkan ketertarikan terhadap format permainan, tetapi masih ada yang memerlukan bimbingan dalam memahami aturan dan cara bermain.

Observasi (*Observing*)

Hasil observasi menunjukkan aktivitas guru mencapai 75% (kategori baik) dan aktivitas siswa 71% (kategori baik). Guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai modul ajar dan mampu memanfaatkan media *Wordwall* secara efektif. Namun, pada sisi siswa, masih ditemukan kendala berupa keterbatasan waktu dan adaptasi terhadap media digital, sehingga beberapa siswa belum terlibat secara aktif.

Refleksi (*Reflecting*)

Hasil refleksi menunjukkan bahwa siklus I berjalan sesuai rencana, namun efektivitas pembelajaran belum maksimal. Faktor utama penyebabnya adalah minimnya pengalaman siswa menggunakan media digital serta belum optimalnya kolaborasi antar siswa saat bermain *Wordwall*. Oleh karena itu, pada siklus II direncanakan peningkatan dalam bentuk pendampingan intensif, penyederhanaan aturan permainan, dan penguatan motivasi belajar agar semua siswa dapat berpartisipasi aktif.

Tabel 3. Data Siklus I Hasil Belajar IPAS Materi Gaya Magnet Setelah Menerapkan Media Wordwall Berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Siklus I Pertemuan	KKTP ≥ 75		Persentase Ketuntasan		Rata-Rata Nilai	Kategori
	T	BT	T	BT		
1	10	18	36%	64%	66,32	Cukup
2	13	15	46%	54%	70,5	Baik

(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

Keterangan:

T = Tuntas

BT = Belum Tuntas

Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 66,32 pada pertemuan pertama menjadi 70,5 pada pertemuan kedua, dengan kenaikan ketuntasan sebesar 10%. Namun hasil tersebut masih belum mencapai target KKTP.

Tabel 4. Data Siklus I Hasil Belajar IPAS Materi Gaya Magnet Berdasarkan Kriteria Hasil Belajar

Siklus I					
Interval Nilai	Kategori	Jumlah Siswa		Persentase	
		P1	P2	P1	P2
81-100	Sangat Baik	2	4	7,14%	14,28%
71-80	Baik	9	13	32,14%	46,42%
61-70	Cukup	5	5	17,85%	17,85%
0-60	Kurang	12	6	42,85%	21,42%

(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

Keterangan:

P1 = Pertemuan 1

P2 = Pertemuan 2

Berdasarkan data pada Tabel 4, hasil belajar IPAS materi gaya magnet di kelas V B setelah penggunaan media Wordwall siswa menunjukkan beragam capaian. Dari 28 siswa, sebanyak 2 siswa memperoleh hasil sangat baik dengan nilai antara 81-100 dengan persentase ketuntasan 7,14%. Sebanyak 9 siswa masuk kategori baik dengan nilai 71-80 dengan persentase ketuntasan 32,14%. Selanjutnya, terdapat 5 siswa berada pada kategori cukup dengan nilai 61-70 dengan persentase ketuntasan 17,85%, dan 12 siswa berada pada kategori kurang dengan nilai di bawah 61 dengan persentase ketuntasan 42,85%. Pertemuan kedua terdapat 4 siswa memperoleh hasil sangat baik dengan nilai antara 81-100 dengan persentase ketuntasan 14,28%. Sebanyak 13 siswa masuk kategori baik dengan nilai 71-80 dengan persentase ketuntasan 46,42%. Selanjutnya, terdapat 5 siswa berada pada kategori cukup dengan nilai 61-70 dengan persentase ketuntasan 17,85%, dan 6 siswa berada pada kategori kurang dengan nilai di bawah 61 dengan persentase ketuntasan 21,42%.

Observasi Siklus I

Observasi pada siklus I dilakukan oleh guru kelas sebagai kolaborator yang berperan sebagai *observer*. Fokus pengamatan mencakup dua aspek utama, yaitu aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran IPAS dengan media Wordwall. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana tindakan dan langkah-langkah model *Game-Based Learning (GBL)*. Pengelolaan kelas, penyampaian materi, serta penggunaan media digital berjalan cukup baik, dengan tingkat keterlaksanaan 75% (kategori baik). Hal ini menunjukkan bahwa guru telah mampu memfasilitasi kegiatan belajar yang interaktif meskipun masih perlu peningkatan dalam manajemen waktu dan pemberian umpan balik selama permainan berlangsung. Pada sisi siswa, keterlibatan mereka dalam aktivitas belajar mencapai 71% (kategori baik). Sebagian besar siswa antusias mengikuti permainan Wordwall dan mulai menunjukkan peningkatan partisipasi. Namun, beberapa siswa masih pasif karena belum terbiasa dengan format permainan digital dan membutuhkan

pendampingan tambahan. Secara keseluruhan, hasil observasi siklus I memperlihatkan bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan dengan baik, meskipun efektivitas partisipasi siswa dan penggunaan media *Wordwall* masih perlu dioptimalkan pada siklus berikutnya.

Hasil Belajar Siklus II

Penelitian tindakan kelas pada siklus II dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan seluruh kebutuhan pembelajaran yang meliputi modul ajar berbasis *Game Based Learning* (GBL), bahan ajar IPAS kelas V dengan materi “Magnet Jenis dan Pemanfaatannya” serta “Memahami Listrik dan Magnet”, media pembelajaran interaktif *Wordwall*, perangkat pendukung seperti handphone dan proyektor, lembar observasi guru dan siswa, serta soal evaluasi berjumlah 10 butir pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar pada setiap pertemuan.

Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama (10 Juni 2025), guru membuka kegiatan dengan salam dan doa, kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi dengan pertanyaan seputar benda-benda yang menggunakan magnet. Kegiatan inti dilakukan menggunakan media *Wordwall* jenis *Crossword* dengan topik “Magnet Jenis dan Pemanfaatannya”. Siswa dibagi dalam kelompok dan bekerja sama menyelesaikan teka-teki terkait materi. Kegiatan diakhiri dengan refleksi dan tes evaluasi.

Pada pertemuan kedua (11 Juni 2025), guru mengulangi pola kegiatan serupa, namun menggunakan media *Wordwall* jenis *Game Quiz Show* dengan topik “Memahami Listrik dan Magnet”. Siswa bermain secara berkelompok dengan sistem poin, berdiskusi menjawab pertanyaan, dan menyimpulkan pembelajaran di akhir kegiatan. Tahap penutupan dilakukan dengan refleksi bersama, pemberian motivasi, dan doa penutup. Secara keseluruhan, pelaksanaan siklus II berjalan lebih optimal dibandingkan siklus sebelumnya. Siswa tampak lebih aktif, antusias, dan mampu memahami materi dengan baik melalui penerapan media *Wordwall* yang bervariasi dan menarik. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II, yang meliputi pertemuan pertama dan kedua, diperoleh hasil belajar siswa. Hasil tersebut mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditampilkan melalui tabel, sebagai berikut:

Tabel 5. Data Siklus II Hasil Belajar IPAS Materi Gaya Magnet dengan Menerapkan Media *Wordwall* Berdasarkan KKTP

Siklus II Pertemuan	KKTP ≥ 75		Persentase Ketuntasan		Rata-Rata Nilai	Kategori
	T	BT	T	BT		
1	16	12	57%	43%	73,32	Baik
2	24	4	86%	14%	81,03	Sangat Baik

(Sumber : Hasil Penelitian 2025)

Keterangan:

T = Tuntas

BT = Belum Tuntas

Peningkatan ketuntasan dari siklus I ke siklus II mencapai 29,95%. Jumlah siswa dengan kategori “Sangat Baik” meningkat tajam, dan tidak ada siswa dalam kategori “Kurang”.

Tabel 6. Data Siklus II Hasil Belajar IPAS Materi Gaya Magnet dengan Menerapkan Media *Wordwall* Berdasarkan Kriteria Hasil Belajar

Siklus II					
Interval Nilai	Kategori	Jumlah Siswa		Persentase	
		P1	P2	P1	P2
81-100	Sangat Baik	10	18	35,71%	64,28%
71-80	Baik	6	7	21,42%	25%
61-70	Cukup	4	3	14,28%	10,71%
0-60	Kurang	8	0	28,57%	0%

(Sumber : Hasil Penelitian 2025)

Keterangan:

P1 = Pertemuan 1

P2 = Pertemuan 2

Berdasarkan data pada Tabel 4.7, hasil belajar IPAS materi gaya magnet di kelas V B setelah penggunaan media *wordwall* siswa menunjukkan beragam capaian. Dari 28 siswa, sebanyak 10 siswa memperoleh hasil sangat baik dengan nilai antara 81-100 dengan persentase ketuntasan 35,71%. Sebanyak 6 siswa masuk kategori baik dengan nilai 71-80 dengan persentase ketuntasan 21,42%. Selanjutnya, terdapat 4 siswa berada pada kategori cukup dengan nilai 61-70 dengan persentase ketuntasan 14,28%, dan 8 siswa berada pada kategori kurang dengan nilai di bawah 61 dengan persentase ketuntasan 28,57%.

Pertemuan kedua terdapat 18 siswa memperoleh hasil sangat baik dengan nilai antara 81-100 dengan persentase ketuntasan 64,28%. Sebanyak 7 siswa masuk kategori baik dengan nilai 71-80 dengan persentase ketuntasan 25%. Selanjutnya, terdapat 3 siswa berada pada kategori cukup dengan nilai 61-70 dengan persentase ketuntasan 10,71%, dan 0 siswa berada pada kategori kurang dengan nilai di bawah 61 dengan persentase ketuntasan 0%.

Rekapitulasi Hasil Belajar dan Ketuntasan

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall*

Interval Nilai	Kategori	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		F	P	F	P	F	P
81-100	Sangat Baik	0	0%	4	14,28%	18	64,28%
71-80	Baik	11	39,28%	13	46,42%	7	25%
61-70	Cukup	6	21,42%	5	17,85%	3	10,71%
0-60	Kurang	11	39,28%	6	21,42%	0	0%
Jumlah Skor		1.746		1.974		2.269	
Rata-Rata		62,35		70,5		81,03	
Peningkatan		-		13,07%		29,95%	
Persentase Ketuntasan		39,28%		60,71%		89,28%	

(Sumber : Hasil Penelitian 2025)

Hasil belajar siswa meningkat dari pra siklus hingga siklus II. Pada pra siklus rata-rata nilai 62,35 dengan ketuntasan 39,28%, meningkat menjadi 70,5 (60,71%) pada siklus I dan mencapai 81,03 (89,28%) pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi gaya magnet.

Tabel 8. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal

Siklus	Rata-rata	Siswa tuntas	Persentase	Siswa tidak tuntas	Persentase
Pra siklus	62,35	11	39,28%	17	60,72%
Siklus I	70,5	17	60,72%	11	39,28%
Siklus II	81,03	25	89,28%	3	10,72%

(Sumber : Hasil Penelitian 2025)

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar IPAS melalui penerapan media *Wordwall* menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis digital interaktif mampu mendorong keterlibatan aktif siswa sekaligus meningkatkan motivasi intrinsik dalam belajar. Hasil ini sejalan dengan berbagai studi yang menegaskan bahwa Digital Game-Based Learning (DGBL) dapat memperkuat atensi dan partisipasi siswa karena adanya elemen kompetisi, umpan balik langsung, serta kesempatan untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri Alotaibi, 2024; Hamidah et al., 2023; Smith et al., 2023).

Temuan ini dapat dijelaskan melalui Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2000; 2023) yang menyebutkan bahwa motivasi intrinsik tumbuh ketika siswa memperoleh rasa *autonomy*, *competence*, dan

relatedness dalam proses belajar. Permainan digital seperti Wordwall memungkinkan siswa untuk mengontrol ritme belajar mereka, memperoleh penghargaan atas keberhasilan (kompetensi), dan berinteraksi sosial dengan rekan sekelompoknya (relatedness). Hal ini menjelaskan mengapa siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan partisipasi dari siklus I ke siklus II.

Dari perspektif Cognitive Engagement, teori ICAP Framework (Chi & Wylie, 2014) menjelaskan bahwa keterlibatan kognitif siswa meningkat dari level pasif menuju aktif, konstruktif, hingga interaktif melalui aktivitas yang menuntut pengambilan keputusan dan refleksi. Penerapan Wordwall dengan mode permainan Gameshow Quiz dan Match Up menempatkan siswa pada level interactive engagement, di mana mereka tidak hanya menerima informasi tetapi juga membangun pemahaman melalui kolaborasi dan diskusi (Fredricks et al., 2021; Singh, 2024).

Peningkatan hasil belajar pada siklus II terjadi karena siswa telah melewati fase adaptasi terhadap media digital yang semula menjadi hambatan pada siklus I. Fase adaptasi ini lazim terjadi pada integrasi teknologi baru dalam pembelajaran dan memerlukan peran guru sebagai fasilitator atau scaffolder (Prensky, 2010; Sun et al., 2023). Dalam penelitian ini, keterlibatan guru sebagai kolaborator sangat berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran, karena guru membantu mengarahkan permainan agar tetap berfokus pada tujuan konseptual IPAS.

Selain itu, interaktivitas digital Wordwall berkontribusi terhadap retensi dan transfer pengetahuan, karena fitur umpan balik langsung membantu siswa segera memperbaiki kesalahan dan memperkuat memori jangka panjang. Studi meta-analisis menunjukkan bahwa media interaktif digital dapat meningkatkan kemampuan transfer pengetahuan dan daya ingat konsep sains dibandingkan metode konvensional (Ginting, 2024; Frontiers in Education, 2024).

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan beberapa studi empiris sebelumnya. Hutami (2022) menemukan bahwa media video interaktif meningkatkan pemahaman IPAS, sedangkan Marlita et al. (2023) membuktikan efektivitas model Teams Games Tournament berbasis permainan edukatif terhadap hasil belajar. Di tingkat internasional, meta-analisis oleh Alotaibi (2024) dan MDPI (2023) menunjukkan bahwa DGBL memberikan efek peningkatan motivasi dan hasil belajar dengan ukuran efek menengah hingga besar. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa Wordwall, sebagai bentuk digital game-based learning, mampu meningkatkan hasil belajar kognitif sekaligus menumbuhkan motivasi intrinsik siswa sekolah dasar.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran berbasis Wordwall mendukung prinsip student-centered learning yang menekankan kemandirian, kolaborasi, dan kreativitas siswa. Kemdikbudristek (2023) menegaskan pentingnya integrasi teknologi digital sebagai media eksploratif yang dapat meningkatkan literasi digital dan berpikir kritis siswa. Sejalan dengan itu, Susandi et al. (2023) menyatakan bahwa Kurikulum Merdeka bertujuan menyiapkan peserta didik menghadapi tantangan global melalui pemanfaatan teknologi dalam proses belajar.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan tindakan dalam konteks lokal, tetapi juga memberikan kontribusi konseptual terhadap pengembangan praktik pembelajaran digital di sekolah dasar. Integrasi digital game-based learning seperti Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik, keterlibatan kognitif, dan retensi konsep sains dasar, sekaligus sejalan dengan arah transformasi pendidikan nasional menuju pembelajaran abad ke-21 yang adaptif dan berbasis teknologi.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media Wordwall dalam pembelajaran IPAS materi gaya magnet di kelas V B SD Negeri 008 Samarinda Ilir secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Peningkatan ketuntasan belajar dari pra-siklus hingga siklus II menegaskan efektivitas digital game-based learning dalam membangun motivasi intrinsik dan keterlibatan kognitif siswa. Secara teoretis, penelitian

ini memperkuat pandangan Self-Determination Theory (Deci & Ryan) bahwa motivasi dan prestasi belajar meningkat ketika siswa memperoleh pengalaman belajar yang menumbuhkan otonomi, kompetensi, dan interaksi sosial. Selain itu, hasil ini juga menegaskan relevansi teori social constructivism (Vygotsky) dan ICAP framework (Chi & Wylie), di mana pembelajaran interaktif berbasis permainan digital memungkinkan siswa mencapai pemahaman konseptual melalui aktivitas kolaboratif dan reflektif. Secara praktis, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa media Wordwall dapat menjadi strategi efektif bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Guru dapat memanfaatkan Wordwall tidak hanya untuk evaluasi interaktif, tetapi juga sebagai sarana membangun keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif. Bagi sekolah dan pengambil kebijakan, temuan ini menegaskan pentingnya penyediaan infrastruktur digital yang memadai dan pelatihan guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Rekomendasi penelitian lanjutan diarahkan pada pengujian efektivitas Wordwall pada materi IPAS lain atau jenjang yang berbeda, serta perbandingan dengan media digital lain untuk menilai sejauh mana karakteristik permainan digital memengaruhi motivasi, retensi, dan hasil belajar jangka panjang siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Gusmaningsih, I. O., Azizah, N. L., Suciani, R. N., & Fajrin, R. A. (2023). Strategi Refleksi dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 114–123.
- Hutami, R. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas 5 Sekolah Dasar Swasta Salsabila di Young Panah Hijau. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–145. <https://doi.org/10.47006/pendalas.v2i2.115>
- Khanifah, U., Budiyono, Fansuri, K., Sumarliani, A., & Astutik, D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Proses Fotosintesis melalui Media Wordwall SDN Gading VII Surabaya. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3).
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Mat, N. C., & Jamaludin, K. A. (2024). Effectiveness of Practices and Applications of Student-Centered Teaching and Learning in Primary Schools: A Systematic Literature Review. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 13(3). <https://doi.org/10.6007/ijarped/v13-i3/21733>
- Rahmah, Samritin, & Rahmalia, S. (2023). Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Filsafat Dalam Pendidikan. *Prosa Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 400–407.
- Undang Undang Republik Indonesia. (2003). *Peraturan Pemerintah Rpublik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU NO.20 Tahun 2003)*. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Wardana, & Djameluddin, A. (2021). *Belajar dan Pembelajaran (Teori Belajar dan Pembelajaran)* (A. Djameluddin (ed.); 2nd ed., Issue August). CV Kaaffah Learning Center.
- Yenti. (2021). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika melalui Model Problem Based Learning Kelas VI A SDN 09/IV Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Tematik (DIKDAS)*, 6(1), 24–38.
- Ziden, V. (2023). Development and Implementation of Educational Games as Science Learning Media. *Bioeduscience*, 7(3), 333–338. <https://doi.org/10.22236/jbes/12424>