



Penerapan Games Edukatif Berbasis Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD

Galuh Kartika Dewi^{1*} Ery Rahmawati²

¹⁻²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Delta, Indonesia

*Email: galuhkartika86@gmail.com¹, eryrahmawati521@gmail.com²

*Penulis Korespondensi: galuhkartika86@gmail.com

Abstract. *This study aims to analyze and describe the implementation of Wordwall-based educational games in improving the science learning outcomes of fourth-grade students at Sukorejo Buduran Elementary School. The study employed a Classroom Action Research (CAR) method consisting of two cycles, with 20 fourth-grade students serving as the research subjects. Each cycle included the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through written achievement tests and classroom observations to assess both student learning outcomes and participation during the learning process. The findings indicate that the implementation of Wordwall-based educational games significantly improved students' learning outcomes and classroom engagement. In the first cycle, the learning mastery level reached 40% with an average score of 65.75, while in the second cycle it increased to 80% with an average score of 80. Student learning activities also showed substantial improvement, with 97.5% of observed activities categorized as "very good." The interactive and game-based learning environment encouraged active participation, increased motivation, and facilitated a better understanding of science concepts. Therefore, it can be concluded that the implementation of Wordwall-based educational games is effective in improving students' science learning outcomes and creating a more engaging, interactive, and student-centered learning process in elementary schools.*

Keywords: *Classroom Action Research; Energy and Light; Learning Games; Learning Outcomes; Wordwall.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan implementasi permainan edukatif berbasis Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas IV Sekolah Dasar Sukorejo Buduran. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas dua siklus dengan melibatkan 20 siswa kelas IV sebagai subjek penelitian. Setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar tertulis dan observasi aktivitas siswa untuk menilai hasil belajar serta partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif berbasis Wordwall secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pada siklus I, tingkat ketuntasan belajar mencapai 40% dengan nilai rata-rata 65,75, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 80% dengan nilai rata-rata 80. Aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, dengan 97,5% aktivitas yang diamati berada pada kategori "sangat baik." Lingkungan pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep IPA. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan edukatif berbasis Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekaligus menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: Energi dan Gaya; Games Edukatif; Hasil Belajar; Penelitian Tindakan Kelas; Wordwall.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek dalam kehidupan manusia yang memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian, karakter, dan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan generasi yang cerdas, berakhlak, dan mampu menghadapi tantangan masa depan. Sebagaimana termasuk dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Sulaiman et al., 2025;

Susilowati et al., 2022). Generasi penerus bangsa perlu di bekali dengan banyak pengetahuan dan keterampilan melalui adanya pendidikan.

Seorang siswa dalam dunia pendidikan akan mendapatkan pengetahuan yang baru dan nantinya pengetahuan tersebut akan di uji oleh para guru. Guru akan menguji hasil belajar selama siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar secara lisan maupun tertulis. Hasil belajar merupakan proses yang di capai dari suatu aktivitas atau proses diri dengan lingkungannya sehingga menghasilkan suatu perolehan (Astuti, 2022; Wati, 2021). Sedangkan menurut sudut pandang Kotten, (2023) mengemukakan hasil belajar ialah penilaian yang dilakukan guru kepada siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan hasil belajar ialah suatu aktivitas yang dilakukan oleh siswa untuk memperoleh nilai dari kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Sukorejo Buduran menunjukkan bahwa pembelajaran pada mata pelajaran IPAS, guru cenderung menggunakan metode ceramah dan menggunakan media konkret saja, sehingga rasa ingin tahu siswa kurang antusias dan partisipasi siswa sangat rendah. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa materi sifat-sifat zat terdapat 15 siswa (75%) mendapat nilai di bawah KKTP 75, dan 5 siswa (25%) di atas KKTP. Siswa yang nilainya rendah cenderung pasif, kurang fokus, sering berbicara sendiri, dan malas mencatat, sedangkan siswa yang nilainya tinggi lebih aktif, rajin mencatat, dan mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu pembelajaran menjadi tantangan bagi guru untuk menyampaikan materi melalui media digital tanpa mengurangi efektivitas hasil belajar. Gamifikasi merupakan penerapan prinsip permainan dalam konteks pembelajaran (Farid et al., 2022; Proborini et al., 2024). Menurut Rahman (2022) gamifikasi dirancang untuk mengevaluasi media pembelajaran. Melalui gamifikasi dapat meningkatkan minat belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran *games* edukatif yang berupa aplikasi *wordwall*. *Wordwall* ialah aplikasi yang digunakan siswa sebagai alat bantu belajar yang menarik (Wibowo & Fitriany, 2025). Sedangkan menurut Wapa et al., (2024) *wordwall* adalah media pembelajaran berbentuk permainan edukasi. Sehingga *wordwall* merupakan aplikasi *games* edukatif yang digunakan siswa sebagai alat bantu belajar.

Dalam penggunaan aplikasi *games* edukatif berbasis *wordwall* ini dilakukan melalui tiga tahap yaitu perencanaan, implementasi, dan evaluasi (Lutfina et al., 2023). Pada tahap perencanaan, guru menentukan tujuan pembelajaran dan memilih jenis permainan yang sesuai,

sekaligus menyusun dan memvalidasi soal berdasarkan mata pelajaran IPAS materi energi dan gaya. Kemudian pada tahap implementasi, media *wordwall* disajikan melalui lcd proyektor, dan guru memberikan intruksi serta membimbing siswa berpartisipasi aktif dalam permainan melalui aplikasi *wordwall* ini sebagai sarana eksplorasi dan pemahaman materi. Selanjutnya pada tahap evaluasi, hasil dari permainan menggunakan aplikasi *wordwall* ini yang akan digunakan untuk menilai tingkat penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi energi dan gaya, serta mengidentifikasi hal-hal yang perlu diperbaiki (Shaliha & Fakhzikril, 2022).

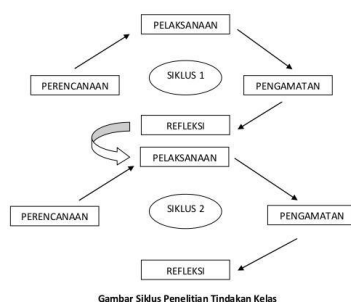
Penerapan *games* edukatif berbasis *wordwall* dilakukan dengan memanfaatkan berbagai jenis permainan interaktif untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru (Juhairi & Sudrajad, 2022; Khuluq et al., 2023). Guru menyiapkan soal sesuai materi yang diajarkan, kemudian menayangkan *games* edukatif berbasis *wordwall* melalui lcd proyektor sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif. Selama kegiatan berlangsung, siswa menjawab soal, dan menyelesaikan tantangan yang disajikan dalam bentuk *game*. Hasil dari permainan tersebut dapat digunakan sebagai evaluasi untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru melalui *games* edukatif berbasis *wordwall* (Zahara et al., 2021).

Tujuan penggunaan *games* edukatif berbasis *wordwall* ini agar siswa dapat berlatih memahami konsep IPAS secara lebih konkret dan menyenangkan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta memperkuat pemahaman materi yang disampaikan (A.Taufiq Hidayat & Sudrajad, 2025; Kedah, 2023).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka perlu dilakukan penelitian yang mengenai penerapan *games* edukatif berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD. Dengan demikian penelitian ini berjudul “Penerapan *Games* Edukatif Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD”.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang dilakukan guru dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas (Hadi et al., 2023). PTK dilakukan sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdapat empat tahapan sesuai dengan yang diperkenalkan oleh *Kurt Lewin*, yaitu sebagai berikut.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1. Siklus PTK.

Perencanaan: Persiapan meliputi pembuatan RPP, pembuatan media yang akan digunakan, dan juga perencanaan langkah-langkah untuk menguji hipotesis. Tindakan: Melaksanakan pembelajaran sesuai RPP, pengkondisian kelas, penjelasan penggunaan media *games* edukatif berupa aplikasi *wordwall*, memberikan contoh cara bermain dengan menggunakan aplikasi *wordwall*, memberikan peluang siswa untuk bertanya, dan mendampingi siswa selama proses pembelajaran. Observasi: Mengamati, pengumpulan data, dan mencatat proses pelaksanaan PTK mengenai aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Refleksi: Mengingat kembali apa yang telah dilakukan dalam PTK. Hasil refleksi dan analisis data untuk menentukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Sukorejo Buduran berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah tes tulis, dan observasi. Tes tulis untuk mengukur kemampuan siswa dan keberhasilan tindakan yang dilakukan peneliti. Observasi, yaitu mencatat hasil pengamatan pada lembar observasi terhadap respon siswa selama pelaksanaan tindakan pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu membandingkan persentase hasil belajar siswa melalui penerapan media *games* edukatif berbasis *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Berikut ini rumus yang digunakan.

$$p = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah siswa maksimal}} \times 100\% \quad (\text{i})$$

((Purwulan, 2023; Rukminingsih & Latief, 2020))

Kemudian analisis aktivitas siswa digunakan untuk menilai aktivitas siswa di dalam kelas. Peneliti menggunakan rumus berikut untuk menilai respon siswa.

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \quad (\text{ii})$$

(Arikunto, 2019)

Tabel 1. Kriteria Aktivitas Siswa.

Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup baik
21%-40%	Kurang baik
0%-20%	Sangat kurang baik

(Nivika, 2022).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan tindakan, peneliti melakukan proses pembelajaran tanpa menggunakan media *wordwall*. Kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai RPP yang telah disiapkan, media *wordwall*, lembar penilaian, membuat soal tes tulis telah disiapkan oleh peneliti, dan meminta rekan sejawat untuk membantu dalam proses tindakan yang akan dilakukan. Pra tindakan, guru melaksanakan proses pembelajaran IPAS materi energi dan gaya tanpa media *wordwall*. Hasil pra tindakan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Pra Tindakan.

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	AC	50	Belum Tuntas
2.	AI	60	Belum Tuntas
3.	CC	70	Tuntas
4.	DI	60	Belum Tuntas
5.	TY	50	Belum Tuntas
6.	ZD	60	Belum Tuntas
7.	HF	45	Belum Tuntas
8.	WH	55	Belum Tuntas
9.	DC	50	Belum Tuntas
10.	RA	60	Belum Tuntas
11.	SR	70	Tuntas
12.	PE	55	Belum Tuntas
13.	MR	60	Belum Tuntas
14.	CN	70	Tuntas
15.	GK	55	Belum Tuntas
16.	AS	60	Belum Tuntas
17.	ER	70	Tuntas
18.	RN	50	Belum Tuntas
19.	HK	50	Belum Tuntas
20.	IR	50	Belum Tuntas
Total Nilai		1.150	
Rata-rata		57,5	
Presentase Ketuntasan		20%	4 siswa
Presentase Ketidaktuntasan		80%	16 siswa

Pada tahap observasi, pra tindakan menunjukkan banyaknya siswa yang belum mengetahui energi dan gaya yang ada di bumi. Serta, pada tahap refleksi hasil tes pra tindakan tersebut menunjukkan terdapat 4 siswa yang tuntas (20%), 14 siswa yang belum tuntas (80%), serta nilai rata-rata yaitu 57,5. Dengan demikian, hasil tes pra tindakan menunjukkan banyaknya hasil belajar siswa yang belum meningkat.

Pada tahap tindakan atau pelaksanaan peneliti melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP, dan menggunakan media *wordwall*. Pembelajaran dimulai dari pembuka, inti, dan penutup. Kemudian, pada siklus I guru mulai mempersiapkan media *wordwall* materi energi dan gaya yang ada di bumi. Pada siklus I tes tulis dilaksanakan dalam dua kali pengerjaan, yang pertama siswa mengerjakan tanpa media *wordwall*, dan yang kedua dengan menggunakan media *wordwall*.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus I.

No.	Nama Siswa	<i>Pre test</i>	Ket.	<i>Posttest</i>	Ket
1.	AC	55	Belum Tuntas	55	Belum Tuntas
2.	AI	55	Belum Tuntas	55	Belum Tuntas
3.	CC	55	Belum Tuntas	65	Belum Tuntas
4.	DI	70	Tuntas	80	Tuntas
5.	TY	70	Tuntas	60	Belum Tuntas
6.	ZD	70	Tuntas	60	Belum Tuntas
7.	HF	65	Belum Tuntas	75	Tuntas
8.	WH	60	Belum Tuntas	55	Belum Tuntas
9.	DC	50	Belum Tuntas	65	Belum Tuntas
10.	RA	65	Belum Tuntas	70	Tuntas
11.	SR	75	Tuntas	80	Tuntas
12.	PE	70	Tuntas	65	Belum Tuntas
13.	MR	70	Tuntas	75	Tuntas
14.	CN	60	Belum Tuntas	55	Belum Tuntas
15.	GK	50	Belum Tuntas	60	Belum Tuntas
16.	AS	55	Belum Tuntas	75	Tuntas
17.	ER	65	Belum Tuntas	75	Tuntas
18.	RN	60	Belum Tuntas	65	Belum Tuntas
19.	HK	65	Belum Tuntas	70	Tuntas
20.	IR	55	Belum Tuntas	55	Belum Tuntas
Total Nilai		1.240		1.315	
Rata-rata		62		65,75	
Persentase Ketuntasan		30%	6 siswa	40%	8 siswa
Persentase Ketidaktuntasan		70%	14 siswa	60%	12 siswa

Hasil tes pada siklus I *pretest* sebesar 30% siswa tuntas, dengan rata-rata yaitu 62. Sedangkan *posttest* mencapai 40% siswa tuntas, dengan rata-rata 65,75. Pada tahap observasi, siklus I menunjukkan terdapat beberapa siswa yang belum mampu memahami materi energi dan gaya yang ada di dalam *wordwall* dengan benar.

Tabel 4. Hasil Observasi Siswa Siklus I.

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran				√
2.	Siswa memperhatikan guru saat menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran				√
3.	Siswa terlibat aktif dan antusias dalam proses pembelajaran			√	
4.	Siswa mengikuti intruksi dan arahan guru dengan baik			√	
5.	Adanya interaksi positif antara siswa dan media pembelajaran <i>wordwall</i> yang digunakan		√		
6.	Siswa mampu menggunakan media <i>wordwall</i> dengan baik sesuai yang dicontohkan oleh guru		√		
7.	Siswa tertib dalam menggunakan media pembelajaran		√		
8.	Siswa mengerjakan soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> dengan baik			√	
9.	Siswa aktif bertanya jika mengalami kesulitan				√
10.	Siswa merespon secara positif ketika diadakan evaluasi			√	
Jumlah				30	
Persentase				75%	
Kategori				Baik	

$$P = \frac{30}{40} \times 100\% \quad (\text{iii})$$

$$= 75\%$$

Observasi aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan skor 75% masuk dalam kategori “baik”, dimana siswa telah merespon penjelasan guru dan memperhatikan penggunaan media *wordwall* walaupun siswa belum dapat memahami sepenuhnya mengenai informasi yang ada di dalam media tersebut.

Pada siklus II guru menerapkan model pembelajaran *Games Based Learning* dengan menggunakan media *wordwall* yang sudah disiapkan. Pada siklus II ini tes tulis dilaksanakan dalam dua kali pengerjaan, yang pertama siswa mengerjakan tanpa media *wordwall*, dan yang kedua dengan menggunakan media *wordwall* dengan memuat informasi tentang energi dan gaya. Hal ini dilakukan agar hasil tes tulis dapat dilihat perbandingannya secara langsung.

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa Siklus II.

No.	Nama Siswa	<i>Pre test</i>	Ket.	<i>Posttest</i>	Ket
1.	AC	65	Belum Tuntas	65	Belum Tuntas
2.	AI	65	Belum Tuntas	85	Tuntas
3.	CC	60	Belum Tuntas	80	Tuntas
4.	DI	85	Tuntas	85	Tuntas
5.	TY	75	Tuntas	90	Tuntas
6.	ZD	70	Tuntas	85	Tuntas
7.	HF	80	Tuntas	90	Tuntas
8.	WH	60	Belum Tuntas	85	Tuntas
9.	DC	65	Belum Tuntas	95	Tuntas
10.	RA	70	Tuntas	60	Belum Tuntas
11.	SR	80	Tuntas	85	Tuntas
12.	PE	65	Belum Tuntas	75	Tuntas
13.	MR	75	Tuntas	80	Tuntas
14.	CN	70	Tuntas	60	Belum Tuntas
15.	GK	70	Tuntas	85	Tuntas
16.	AS	70	Tuntas	65	Belum Tuntas
17.	ER	80	Tuntas	95	Tuntas
18.	RN	70	Tuntas	80	Tuntas
19.	HK	60	Belum Tuntas	65	Belum Tuntas
20.	IR	60	Belum Tuntas	90	Tuntas
Total Nilai		1.395		1.600	
Rata-rata		69,75		80	
Nilai Tertinggi		80		95	
Nilai Terendah		60		60	
Persentase Ketuntasan		60%	12 siswa	80%	16 siswa
Persentase Ketidaktuntasan		40%	8 siswa	20%	4 siswa

Pada siklus II pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *wordwall* dan model pembelajaran *Games Based Learning*, hasil menunjukkan bahwa 12 siswa (60%) mencapai ketuntasan, sementara 8 siswa (40%) belum tuntas, dengan rata-rata nilai sebesar 69,75. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan pada sebagian hasil belajar siswa. Sementara itu, sebagian besar siswa telah mampu memahami materi di dalam media *wordwall* dengan baik dan tertib, serta siswa lebih fokus dan aktif dalam pembelajaran pada siklus II.

Tabel 6. Hasil Observasi Siswa Siklus II.

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran				√
2.	Siswa memperhatikan guru saat menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran				√
3.	Siswa terlibat aktif dan antusias dalam proses pembelajaran				√
4.	Siswa mengikuti intruksi dan arahan guru dengan baik				√
5.	Adanya interaksi positif antara siswa dan media pembelajaran <i>wordwall</i> budayaku yang digunakan				√
6.	Siswa mampu menggunakan media <i>wordwall</i> dengan baik sesuai yang dicontohkan oleh guru				√
7.	Siswa tertib dalam menggunakan media pembelajaran			√	
8.	Siswa mengerjakan soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> dengan baik				√
9.	Siswa aktif bertanya jika mengalami kesulitan				√
10.	Siswa merespon secara positif ketika diadakan evaluasi				√
Jumlah				39	
Persentase				97,5%	
Kategori				Sangat Baik	

$$P = \frac{39}{40} \times 100\% \quad (\text{iv})$$

$$= 97,5\%$$

Observasi aktivitas siswa pada siklus II menunjukkan skor 97,5% termasuk dalam kategori “sangat baik”, dimana siswa telah merespon penjelasan guru dan memperhatikan penggunaan media *wordwall* dengan sangat baik, serta siswa mudah memahami materi energi dan gaya dengan bantuan media pembelajaran *wordwall*. Sehingga, hasil belajar siswa sudah banyak yang mengalami peningkatan.

Selanjutnya pada tahap refleksi, hasil tes pra tindakan menunjukkan bahwa terdapat 4 siswa (20%) tuntas, 16 siswa (80%) belum tuntas, dan nilai rata-rata yaitu 57,5. Kemudian, hasil tes pada siklus I *pretest* sebesar 30% siswa tuntas, dengan rata-rata yaitu 62. Sedangkan *posttest* mencapai 40% siswa tuntas, dengan rata-rata 65,75. Sementara itu, hasil tes pada siklus II *pretest* sebesar 60% siswa tuntas, dengan rata-rata 60. Sedangkan *posttest* mencapai 80% siswa tuntas, dengan rata-rata 80.



Gambar 2. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.

Gambar tersebut menunjukkan pada siklus I yaitu *pretest* sebesar 30% sebanyak 6 siswa, dan *posttest* sebanyak 8 siswa (40%) tuntas. Sementara pada siklus II yaitu *pretest* sebanyak 12 siswa (60%), dan *posttest* sebanyak 16 siswa (80%) tuntas. Sehingga, media *wordwall* materi energi dan gaya ditetapkan telah berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan peneliti mengakhiri tindakan penelitian sampai pada siklus II.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Wordwall pada materi energi dan gaya mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Peningkatan tersebut terlihat dari perbandingan hasil pra tindakan, siklus I, dan siklus II yang menunjukkan adanya kenaikan rata-rata nilai maupun persentase ketuntasan belajar siswa. Pada tahap pra tindakan, rata-rata nilai siswa hanya mencapai 57,5 dengan tingkat ketuntasan sebesar 20% atau hanya 4 siswa yang mencapai KKM. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep energi dan gaya yang diajarkan secara konvensional.

Rendahnya hasil belajar pada tahap pra tindakan disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi belum optimal. Selain itu, karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain dan pembelajaran yang bersifat visual belum terfasilitasi dengan baik. Akibatnya, siswa merasa kurang tertarik dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Pada siklus I, penggunaan media Wordwall mulai diterapkan dalam pembelajaran. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 62 pada pretest menjadi 65,75 pada posttest. Persentase ketuntasan juga meningkat dari 30% menjadi 40%. Walaupun peningkatan yang terjadi belum terlalu signifikan, hasil tersebut menunjukkan

bahwa penggunaan Wordwall mulai memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Media Wordwall mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan yang interaktif dan penyajian materi yang lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran sebelumnya.

Peningkatan hasil belajar pada siklus I sejalan dengan hasil observasi aktivitas siswa yang memperoleh skor 75% dengan kategori baik. Siswa terlihat lebih aktif mengikuti pembelajaran, memperhatikan penjelasan guru, dan mulai berinteraksi dengan media Wordwall. Namun demikian, masih terdapat beberapa kendala, seperti siswa yang belum terbiasa menggunakan media digital serta belum mampu memahami seluruh informasi yang disajikan dalam media Wordwall. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa masih memperoleh nilai di bawah KKM.

Berdasarkan refleksi siklus I, dilakukan perbaikan pada siklus II dengan mengintegrasikan media Wordwall ke dalam model pembelajaran Games Based Learning. Penerapan model tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas permainan yang menyenangkan sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran semakin meningkat. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang lebih signifikan pada siklus II. Rata-rata nilai pretest mencapai 69,75 dan meningkat menjadi 80 pada posttest. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat menjadi 80%, yang berarti sebanyak 16 dari 20 siswa telah mencapai KKM.

Peningkatan hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall yang dipadukan dengan pendekatan Games Based Learning mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Melalui fitur permainan yang tersedia pada Wordwall, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif, dan termotivasi dalam memahami materi energi dan gaya. Selain itu, adanya unsur tantangan dan kompetisi dalam permainan juga meningkatkan minat siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Temuan penelitian ini diperkuat oleh hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II yang memperoleh skor 97,5% dengan kategori sangat baik. Hampir seluruh siswa menunjukkan kesiapan belajar, aktif bertanya, mengikuti instruksi guru, serta mampu menggunakan media Wordwall dengan baik. Tingginya aktivitas belajar siswa berpengaruh langsung terhadap peningkatan hasil belajar yang diperoleh. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, semakin baik pula pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Peningkatan hasil belajar dari pra tindakan hingga siklus II menunjukkan bahwa media Wordwall efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi energi dan gaya. Ketuntasan belajar meningkat dari 20% pada pra tindakan menjadi 40% pada siklus I dan akhirnya mencapai 80% pada siklus II. Rata-rata nilai siswa juga meningkat dari 57,5 menjadi 65,75, kemudian meningkat lagi menjadi 80 pada akhir siklus II. Data tersebut membuktikan bahwa penggunaan media Wordwall mampu membantu siswa memahami konsep energi dan gaya secara lebih mudah dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah membangun pengetahuan apabila terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Kaushal et al., 2022; Munir, 2018). Media Wordwall memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui berbagai aktivitas yang menarik (Febriansah et al., 2024; Kozub et al., 2024; Umano et al., 2024). Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Wordwall melalui model pembelajaran Games Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS materi energi dan gaya pada siswa kelas IV. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan di Kelas IV SDN Sukorejo Buduran dengan judul penerapan *games* edukatif berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Saat pra tindakan yaitu menunjukkan presentase 20% sebanyak 4 siswa dinyatakan tuntas, sedangkan pada siklus I yaitu *pretest* sebesar 30% sebanyak 6 siswa, dan *posttest* sebanyak 8 siswa dengan presentase 40% dinyatakan tuntas. Sementara pada siklus II yaitu *pretest* sebesar 60% sebanyak 12 siswa, dan *posttest* sebanyak 16 siswa dengan presentase 80% dinyatakan tuntas. Sehingga, penerapan *games* edukatif berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD dinyatakan telah berhasil dilakukan. Hasil pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran IPAS materi energi dan gaya pada siklus I menunjukkan skor 75% termasuk dalam kategori “baik”. Sementara, hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II menunjukkan skor 97,5% termasuk dalam kategori “sangat baik”.

DAFTAR REFERENSI

- Astuti, M. (2022). *Evaluasi pendidikan*. Deepublish.
- Hidayat, A. T., & Sudrajad, W. (2025). The relationship between emotional intelligence and students' self-adjustment at SMK Negeri 2 Malang. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 6(1), 19–27. <https://doi.org/10.35961/tanjak.v6i01.1692>
- Farid, I., Yulianti, R., Hasan, A., & Hilaiyah, T. (2022). Strategi pembelajaran diferensiasi dalam memenuhi kebutuhan belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 11177–11182.
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). The gamification developments in education: Perkembangan gamifikasi di bidang pendidikan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>
- Hadi, Y. S., Setiadi, D., & Yani, A. (2023). Penerapan model pembelajaran *problem-based learning* (PBL) dengan pola *lesson study* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 455–459.
- Juhairi, I., & Sudrajad, W. (2022). Exploring the role of code-switching in bilingual classroom interactions. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 213–218.
- Kaushal, S., Dhammi, S., & Guha, A. (2022). Climate crisis and language: A constructivist ecolinguistic approach. *Materials Today: Proceedings*, 49, 3581–3584. <https://doi.org/10.1016/j.matpr.2021.08.093>
- Kedah, Z. (2023). Inovasi penerapan teknik gamifikasi terhadap pembelajaran Kampus Merdeka. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 1(2), 133–143. <https://doi.org/10.33050/mentari.v1i2.259>
- Khuluq, K., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y. (2023). *Project-based learning* dengan pendekatan gamifikasi: Untuk pembelajaran yang menarik dan efektif. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(2), 72–84. <https://doi.org/10.17977/um038v6i22023p072>
- Kotten, N. B. (2023). Strategi pengembangan kurikulum berbasis kompetensi di Sekolah Dasar Inpres 16 Ende. *Ekspektasi: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(2), 59–69. <https://doi.org/10.37478/jpe.v8i2.3540>
- Kozub, H., Kozub, V., Bondarenko, L., & Boben, I. (2024). Use of gamification elements in the distance learning process for higher education students. *Education and Pedagogical Sciences*, 38–50. [https://doi.org/10.12958/2227-2747-2024-2\(186\)-38-50](https://doi.org/10.12958/2227-2747-2024-2(186)-38-50)
- Lutfina, E., Setiawan, R. O. C., Nugroho, A., & Abdillah, M. Z. (2023). Perancangan aplikasi pembelajaran dengan konsep gamifikasi: *Systematic literature review*. *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 7(1), 78–87. <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol7No1.pp78-87>
- Munir, N. P. (2018). Pengembangan buku ajar trigonometri berbasis konstruktivisme dengan media *e-learning* pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6(2), 167–178. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>
- Proborini, C. A., Rochmah, A., & Suhartiningsih, S. (2024). Integrasi nilai-nilai kearifan lokal melalui lagu Jember Nusantara dalam pembelajaran seni budaya di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 11(3), 349–356. <https://doi.org/10.19184/jipsd.v11i3.53172>

- Purwulan, H. (2023). Meningkatkan kemampuan guru sekolah dasar dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif melalui *lesson study*. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 250–265. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.225>
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rukminingsih, G. A., & Latief, M. A. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas*. Erhaka Utama.
- Shaliha, M. A., & Fakhzikril, M. R. (2022). Pengembangan konsep belajar dengan gamifikasi. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 79–86. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.43608>
- Sulaiman, S., Judijanto, L., & Murniati, N. A. N. (2025). *MSDM pendidikan: Meningkatkan pendidikan bermutu dan berdaya saing global*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Susilowati, T., Trisnamansyah, S., & Syaodih, C. (2022). Manajemen pendidikan inklusi dalam meningkatkan mutu pendidikan. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 920–928. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.513>
- Umano, M., Cudney, E., Buffon, C., Furterer, S., & Elshennawy, A. (2024). Course gamification: Applying the KANO model to gather student perceptions. *Journal of Management and Engineering Integration*, 17, 19–33. <https://doi.org/10.62704/10057/28462>
- Wapa, A., Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2024). Pengaruh metode sosiodrama terhadap hasil belajar PPKn ditinjau dari interaksi sosial. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 4(2), 84–93. <https://doi.org/10.36841/consilium.v4i2.4594>
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Wibowo, S., & Fitriany, A. (2025). Integrasi pendekatan kontekstual dalam pembelajaran sejarah: Studi pada mata kuliah Sejarah Kebudayaan Indonesia. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 5(1), 678–690. <https://doi.org/10.36841/consilium.v5i1.6172>
- Zahara, R., Prasetyo, G. E., & Yanti, D. M. (2021). Kajian literatur: Gamifikasi di pendidikan dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 76–87. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i1.1783>