

Penggunaan *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Di MIN 4 Muaro Jambi

Jumroh*

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia jumrotulnasaza01@gmail.com

Nasyariah Siregar

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia nasyariahsiregar@uinjambi.ac.id

Kiki Fatmawati

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia kikifatmawati86@uinjambi.ac.id

Abstract: *The low learning outcomes of IPAS students in grade VI A MIN 4 Muaro Jambi are caused by a learning process that was still teacher-centered and the limited use of interactive learning media. This research aimed to improve the learning outcomes of social studies students by using Wordwall-based interactive learning media on the solar system. This study uses the Kemmis and McTaggart model of Classroom Action Research (CAR), which is carried out over two cycles comprising planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 20 students of class VI A MIN 4 Muaro Jambi. Data were collected through tests, observations, interviews, and documentation, and the analysis employed quantitative descriptive techniques. The results showed that the average student learning outcomes increased from 64.5 in the pre-cycle (45% classical completeness) to 72.8 in the first cycle (65% classical completeness), and then to 81.5 in the second cycle (90% classical completeness). In addition to improving learning outcomes, the use of Wordwall increased student activity, motivation, and engagement in learning. Thus, Wordwall-based interactive learning media proved effective in improving the learning outcomes of IPAS students in grade VI A MIN 4 Muaro Jambi.*

Keywords: *Wordwall, interactive learning media, learning outcomes, IPAS, classroom action research.*

Abstrak: Rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas VI A MIN 4 Muaro Jambi disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa melalui penggunaan media pembelajaran intraktif berbasis *Wordwall* pada materi tata surya. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang di laksanakan dalam dua siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa kelas VI A MIN 4 Muaro Jambi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, wawancara dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 64,5 pada pra siklus dengan ketuntasan klasikal 45% menjadi 72,8 pada siklus I dengan ketuntasan klasikal 65% dan meningkat kembali menjadi 81,5 pada siklus II dengan ketuntasan klasikal 90%. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan *Wordwall* juga meningkatkan aktivitas, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas VI A MIN 4 Muaro Jambi.

Kata kunci: *Wordwall, media pembelajaran interaktif, hasil belajar, IPAS, penelitian tindakan kelas.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di madrasah ibtidaiyah diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta pemahaman peserta didik terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar, dalam implementasi Kurikulum Merdeka, peserta didik tidak hanya dituntut menguasai konsep secara teoritis, tetapi juga aktif

membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual (Fatmawati et al., 2025). Oleh karena itu, guru dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa (Khomaeroh et al., 2025).

Penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS. Media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak (Ginting, 2021). Pembelajaran berbasis teknologi dan game-based learning dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional (Hamari, 2016). Selain itu, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis (Aydin, 2021).

Pembelajaran IPAS tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan tetapi juga sebagai proses berfikir dan proses penyelidikan dalam memahami suatu konsep. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS memerlukan strategi dan media yang mampu membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna (Siregar et al., 2022). Salah satu materi IPAS yang membutuhkan media pembelajaran interaktif adalah materi tata surya karena memuat konsep mengenai planet, matahari, bulan, satelit, dan fenomena gerak benda langit yang sulit dipahami siswa apabila pembelajaran hanya dilakukan melalui metode ceramah.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPAS adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan platform pembelajaran digital berbasis permainan yang menyediakan berbagai aktivitas edukatif, seperti kuis, teka-teki silang, mencocokkan pasangan, dan permainan interaktif lainnya. Media ini memungkinkan siswa memperoleh umpan balik secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selain digunakan secara daring, *Wordwall* juga menyediakan fitur printable yang dapat dimanfaatkan dalam kondisi keterbatasan fasilitas teknologi.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. (Amanda et al., 2024) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* lebih efektif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Penelitian (Fadilah et al., 2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. Selain itu, (Amal, 2025) menyatakan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. (Widyaningsih et al., 2023) turut menegaskan bahwa pendekatan *game-based learning* melalui *Wordwall* membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hasil penelitian

tersebut menunjukkan bahwa *Wordwall* memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran IPAS yang lebih aktif dan bermakna.

Meskipun demikian, penelitian mengenai penggunaan *Wordwall* pada pembelajaran IPAS di madrasah ibtidaiyah masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya dilakukan pada sekolah dasar umum dan lebih berfokus pada peningkatan motivasi atau hasil belajar secara umum, sedangkan penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan *Wordwall* pada materi IPAS yang bersifat abstrak, seperti tata surya, masih belum banyak ditemukan. Selain itu, belum ditemukan penelitian tindakan kelas yang secara khusus menguji efektivitas *Wordwall* pada materi tata surya di madrasah ibtidaiyah. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan penelitian (research gap) terkait penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPAS materi tata surya di kelas VI madrasah ibtidaiyah, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di MIN 4 Muaro Jambi pembelajaran IPAS kelas VI masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif juga masih terbatas, menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS yang bersifat abstrak, khususnya materi tata surya. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Dari 20 siswa kelas VI A, hanya 9 siswa (45%) yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) sebesar 70, sedangkan 11 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan belajar.

Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kurang aktif mengikuti pembelajaran (Fatmawati, 2023). Akibatnya, pembelajaran menjadi monoton dan siswa mengalami kesulitan memahami konsep-konsep IPAS yang membutuhkan visualisasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa sekaligus membantu peserta didik memahami konsep IPAS secara lebih konkret dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas VI di MIN 4 Muaro Jambi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran IPAS berbasis teknologi di madrasah ibtidaiyah serta menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa melalui penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif. PTK dipilih karena penelitian ini berfokus pada upaya perbaikan proses pembelajaran

secara langsung melalui tindakan yang dilakukan secara sistematis dan reflektif. Penelitian dilaksanakan di kelas VI A MIN 4 Muaro Jambi pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 20 siswa. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah tata surya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian dilaksanakan setelah memperoleh izin dari pihak madrasah dan persetujuan guru kelas sebagai kolaborator penelitian.

Desain penelitian mengacu pada PTK Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap pada setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Hikmawati, 2017). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan tahap pra siklus untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran serta hasil belajar siswa pada materi tata surya. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar yang memuat penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif. Selain itu, peneliti menyiapkan media pembelajaran *Wordwall*, instrumen tes hasil belajar berupa pretest dan posttest, lembar observasi guru dan siswa, lembar wawancara serta dokumentasi pembelajaran.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan *Wordwall* dalam proses pembelajaran IPAS. Guru memulai pembelajaran dengan apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran, kemudian siswa mengikuti aktivitas pembelajaran menggunakan *Wordwall* secara individu maupun kelompok. Selama kegiatan berlangsung, guru membimbing siswa, memberikan penguatan materi, serta memfasilitasi diskusi dan refleksi pembelajaran. Penggunaan *Wordwall* dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak.

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Peneliti dan kolaborator mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Aspek yang diamati meliputi keterlaksanaan pembelajaran, keaktifan siswa, keterlibatan siswa dalam penggunaan *Wordwall*, antusiasme belajar, dan interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya agar proses pembelajaran menjadi lebih optimal.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest pada siklus. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas dan keterlibatan siswa selama penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS. Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan guru kelas VI untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan efektivitas penggunaan *Wordwall*. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat ajar, daftar hadir, dan hasil pekerjaan siswa.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, pedoman wawancara, serta dokumentasi pembelajaran. Tes hasil belajar disusun berdasarkan indikator materi tata surya pada mata

pelajaran IPAS kelas VI dalam bentuk pilihan ganda dan isian singkat. Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Validitas instrumen dilakukan melalui validitas isi (*content validity*) dengan meminta penilaian dari dosen pembimbing dan guru kelas sebagai validator untuk memastikan kesesuaian instrumen dengan indikator pembelajaran. Reliabilitas instrumen tes diuji menggunakan uji konsistensi internal untuk memastikan bahwa instrumen memiliki tingkat keajegan yang baik dalam mengukur hasil belajar siswa.

Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan member check. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data hasil tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang valid dan konsisten. Sementara itu, member check dilakukan dengan mengonfirmasi hasil data kepada guru kolaborator agar data yang diperoleh sesuai dengan kondisi pembelajaran yang sebenarnya.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data hasil tes dianalisis untuk mengetahui nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus. Nilai rata-rata siswa dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Rata-rata Skor Siswa

$\sum x$ = Jumlah Skor yang diperoleh

N = Jumlah Siswa

Ketuntasan belajar klasikal dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas}}{\sum \text{Keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 85% siswa mencapai kriteria ketercapaian Tujuan pembelajaran (KKTP) dengan nilai 70. Data observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran mengenai efektivitas penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas VI di MIN 4 Muaro Jambi.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas VI A MIN 4 Muaro Jambi. Peningkatan tersebut terlihat secara bertahap dari tahap pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan *Wordwall* juga memberikan dampak positif terhadap aktivitas, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hamsiah (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Pada tahap pra siklus, proses pembelajaran IPAS dikelas VI A MIN 4 Muaro Jambi masih menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah dan penugasan tanpa memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang aktif bertanya dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya sesuai dengan prinsip *student-centered learning* dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan (Fatmawati et al., 2025).

Berdasarkan hasil tes pada tahap pra siklus, diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 64,5 dengan ketuntasan klasikal sebesar 45%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 70. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena pembelajaran belum menggunakan media yang mampu menarik perhatian dan keterlibatan siswa dalam memahami materi IPAS, khususnya materi tata surya yang bersifat abstrak dan kompleks. Menurut Ningrum et al. (2022) penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami konsep abstrak melalui penyajian visual dan aktivitas belajar yang lebih menarik. Hal tersebut diperkuat oleh Fadilah et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan perhatian dan motivasi siswa sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar.

Pada siklus I, pembelajaran mulai dilaksanakan menggunakan media *Wordwall*. Penelitian tindakan kelas pada siklus ini dilaksanakan pada tanggal 14-23 Januari 2026 dengan melibatkan guru kelas VI A sebagai kolaborator. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan tahap pra siklus. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 72,8 dengan ketuntasan klasikal sebesar 65%. Meskipun indikator keberhasilan penelitian belum tercapai, peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* mulai memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran IPAS.

Peningkatan hasil belajar pada siklus I menunjukkan bahwa *Wordwall* efektif digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengikuti permainan edukatif yang tersedia pada platform *Wordwall*. Secara teoritis, temuan ini dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan Mayer (2021) bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan aktivitas visual secara bersamaan. Dalam penelitian ini, *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai media permainan, tetapi juga sebagai sarana visualisasi konsep tata surya sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Selain itu, peningkatan hasil belajar pada siklus I juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut Hamari (2016), pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan fokus belajar siswa karena siswa merasa lebih tertantang dan menikmati proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *Wordwall*

mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Aslam (2022) yang menyatakan bahwa media *Wordwall* efektif meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar karena mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan. Namun demikian, pada siklus I masih ditemukan beberapa kendala, seperti masih adanya siswa yang kurang fokus, belum terbiasa menggunakan media digital, dan kurang aktif dalam kerja kelompok. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada siklus II melalui penyempurnaan strategi pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Pada siklus II, Pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 11-25 februari 2026 dengan memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Guru memberikan bimbingan yang lebih intensif, memperjelas instruksi penggunaan *Wordwall*, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 81,5 dengan ketuntasan klasikal mencapai 90%. Dari 20 siswa, sebanyak 18 siswa telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 2 siswa lainnya belum tuntas.

Peningkatan hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS secara optimal. Selain itu, siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan percaya diri selama proses pembelajaran berlangsung. Secara teoritis, peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui aktivitas belajar yang menarik dan partisipatif. Hamalik (2017) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, minat, serta aktivitas belajar siswa sehingga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar.

Hasil penelitian ini juga memperlihatkan bahwa penggunaan *Wordwall* mendukung terciptanya pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21, yaitu pembelajaran yang kolaboratif, komunikatif, dan berbasis teknologi digital. Menurut Van (2017), integrasi teknologi digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas peserta didik. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga aktif berdiskusi, bekerja sama, dan memecahkan masalah melalui aktivitas pembelajaran berbasis permainan.

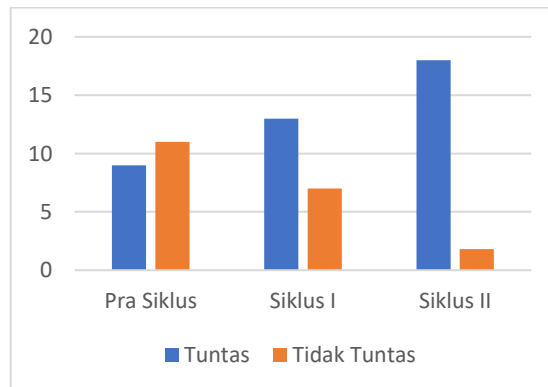
Peningkatan hasil belajar dari tahap pra siklus, siklus I, hingga siklus II menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini berjalan secara efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2019) yang menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas dilakukan secara bertahap melalui proses perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran secara berkelanjutan. Melalui perbaikan pada setiap siklus, proses pembelajaran menjadi lebih optimal sehingga hasil belajar siswa meningkat secara bertahap.

Hasil penelitian ini juga di perkuat oleh penelitian Khoirunnisa et al. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*) dengan bantuan *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa

sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, penggunaan *Wordwall* terbukti efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi tata surya di kelas VI A MIN 4 Muaro Jambi.

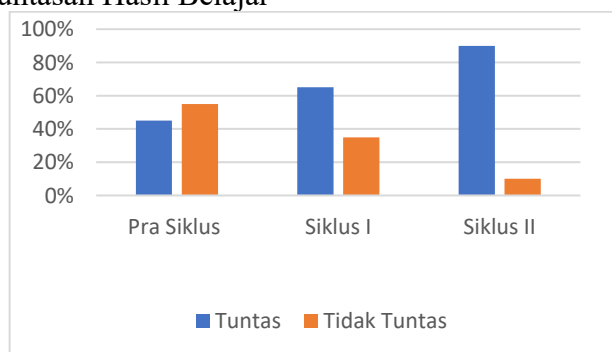
Berikut disajikan data hasil penelitian dari pra siklus, siklus I hingga siklus II dalam bentuk grafik dibawah ini:

1. Ketuntasan Hasil Belajar



Grafik 1. ketuntasan Hasil Belajar Siswa

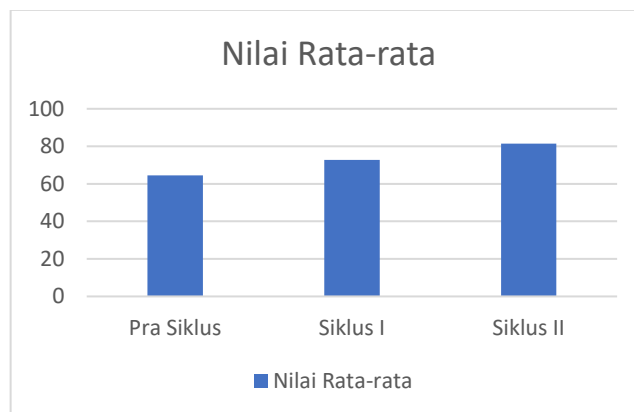
2. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar



Grafik 2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

Berdasarkan Grafik 1. dan Grafik 2., terlihat adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada setiap siklus penelitian. Pada tahap pra siklus, siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 9 siswa atau 45%, sedangkan 11 siswa atau 55% belum mencapai ketuntasan. Setelah diterapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 13 siswa atau 65%, sementara 7 siswa atau 35% belum tuntas. Selanjutnya, pada siklus II peningkatan hasil belajar siswa kembali terjadi, yaitu sebanyak 18 siswa atau 90% siswa telah mencapai ketuntasan belajar dan hanya 2 siswa atau 10% siswa yang belum mencapai ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* mampu meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa secara bertahap dari tahap pra siklus hingga siklus II.

3. Nilai Rata-rata



Grafik 3. Nilai Rata-rata

Berdasarkan Grafik 3., diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada tahap pra siklus sebesar 64,5 dan masih berada di bawah KKTP yang telah ditetapkan. Setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 72,8. Peningkatan kembali terjadi pada siklus II dengan nilai rata-rata mencapai 81,5. Peningkatan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas VI A MIN 4 Muaro Jambi, khususnya pada materi tata surya.

Berikut merupakan perbandingan hasil belajar siswa pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata hasil belajar	64,5	72,8	81,5
Ketuntasan Klasikal	45%	65%	90%

Sumber: Hasil penelitian di MIN 4 Muaro Jambi

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 64,5 pada tahap pra siklus menjadi 72,8 pada siklus I, kemudian meningkat kembali menjadi 81,5 pada siklus II. Ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dari 45% pada pra siklus menjadi 65% pada siklus I dan mencapai 90% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas VI A MIN 4 Muaro Jambi.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Wordwall* tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Media *Wordwall* membantu siswa memahami materi IPAS dengan lebih mudah melalui aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang menarik dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar. Oleh karena itu, *Wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif

digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi tata surya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dikelas VI A MIN 4 Muaro Jambi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa pada materi tata surya. Peningkatan tersebut terlihat secara bertahap pada setiap siklus penelitian. Pada tahap pra siklus, rata-rata hasil belajar siswa sebesar 64,5 dengan ketuntasan klasikal sebesar 65%. Selanjutnya, pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa kembali meningkat menjadi 81,5 dengan ketuntasan klasikal mencapai 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena lebih dari 85% siswa memperoleh nilai diatas KKTP yang diterapkan, yaitu 70.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan *Wordwall* juga mampu meningkatkan aktivitas, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa (*student centered learning*) sehingga siswa lebih mudah memahami materi IPAS yang bersifat abstrak.

Penelitian ini menunjukkan bahwa *Wordwall* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang efektif dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah. Namun demikian, penelitian ini masih terbatas pada materi tata surya dan jumlah subjek yang relatif sedikit. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji penggunaan *Wordwall* pada materi IPAS lainnya atau pada jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.

REFERENSI

- Amal, A. (2025). *Global Journal of Edu Center Penerapan Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ipas*.
<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gela>
- Amanda, S., Nabila Zulkim, S., Adrias, A., Azmi Alwi, N., Hamka, J., Tawar Bar, A., Padang Utara, K., & Padang, K. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. 2(4), 304–313. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.842>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Aslam, N. M. A. (2022). *Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. 6(4), 5794–5800.
- Aydin. (2021). The mediating role of critical thinking and cooperativity in the 21st century skills of higher education students. *Thinking Skills and Creativity*, 42.
- Dhea Putri Khoirunnisa, Vivi Rulviana, Naniek Kusumawati, P. F. U. P. M. (2025). *Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 10, 261–268.
- Fadilah, N., Misbahudholam AR, M., & Kuswandi, I. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ipas di Sekolah*

- Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 56–66. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.4701>
- Fatmawati, K. (2023). *Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas Modul Ajar Berbasis Kontekstual*. 7(1), 20–28.
- Ginting, D. A., Sudarma, I. K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 2(3), 133–143. <https://doi.org/10.23887/iji.v2i3.50951>
- Hamalik, oemar. (2017). *Proses Belajar Mengajar* (Bumi Aksar).
- Hamari. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179.
- Hamsiah. (2025). *Penerapan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS*. 2, 358–364.
- Hasanah, S. M., & Ningrum, D. M. S. C. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Pro Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Vii Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah (Mts) Diponegoro Jatikerto Malang. *Andragogi Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 45–59. <https://doi.org/10.33474/ja.v4i1.17645>
- Hikmawati, F. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Khomaeroh, D. H. K., Nashir, M. A., Hairina, R. F., Oktavia, R. N., & Pratiwi, D. A. (2025). Optimalisasi Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Aktif Kurikulum Merdeka di SDN Kuin Utara 7. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(2), 584–591. <https://doi.org/10.60126/maras.v3i2.905>
- Kiki, Fatmawati, umil, muhsinin, B. A. L. (2025). *Analisis Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Kurikulum Merdeka Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Provonsi Jambi*. 13(1), 1–8.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (ketiga). Cambridge University Press.
- Siregar, N., Jalal, M., Jayanti, T., Islam, U., Sulthan, N., Saifuddin, T., Islam, U., Sulthan, N., Saifuddin, T., Islam, U., Sulthan, N., Saifuddin, T., & Tematik, P. (2022). *Penerapan Media Scrapbook Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Kelas V MI Al-Munawwaroh*. 1(2), 26–38.
- Van, L. (2017). The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review. *Computers in Human Behavior*, 72, 577–588.
- Widyaningsih, Y., Nadiroti, N., Hamdani, N., Nurfaadilah, S., & Febriyanti, N. (2023). *WordWall Application as an Interactive Learning Media in Mastering English Vocabulary at Elementary School* (Vol. 1). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-056-5_46