

## **PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN IPAS MELALUI MEDIA INTERAKTIF WORDWALL**

Miftahul Jannah<sup>1</sup>, Ayu Prima Pravitasari<sup>2</sup>, Yuni Dwi Astuti<sup>3</sup>, Ratnasari Dyah Utami<sup>4</sup>,  
Suprapti<sup>5</sup>

Universitas Muhammadiyah Surakarta<sup>1,2,3,4</sup>, SD Negeri Kleco 1 Surakarta<sup>5</sup>  
[miefta687@gmail.com](mailto:miefta687@gmail.com)<sup>1</sup>, [ayuprimap@gmail.com](mailto:ayuprimap@gmail.com)<sup>2</sup>, [yunidwi8678@gmail.com](mailto:yunidwi8678@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[rdu150@ums.ac.id](mailto:rdu150@ums.ac.id)<sup>4</sup>, [suprapti.januari@gmail.com](mailto:suprapti.januari@gmail.com)<sup>5</sup>

### **ABSTRACT**

*This research based on low students active learning of third grade SDN Kleco 1 Surakarta. Students often passive on learning and not active during class. Low active learning seen on lack of students interaction and completing assignments. This research is Class Action Research (CAR) that aim to increase students active learning on IPAS subject through Wordwall media. This research subject consisted of third grade students on SDN Kleco 1 Surakarta. This research method was conducted of two cycle with. Data collecting through observation and documentation is describe with increasing active learning percentage calculation, then compare with success indicator which is above 75%. Through data collecting show that there's improvement of 65,19% students had high active learning from cycle I, then improve with 86,88% in cycle II. Based on this result show that Wordwall media is effective to improve third grade students active learning on IPAS subject.*

**Keywords:** *active, social and science study, wordwall media*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini berlatar belakang dari keaktifan siswa di kelas III yang cenderung pasif dalam pembelajaran dan tidak terlibat aktif selama guru mengajar. Rendahnya keaktifan terlihat dari kurangnya interaksi siswa, minimnya partisipasi dalam bertanya, menjawab soal, dan menyelesaikan tugas. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS melalui media Wordwall. Subjek penelitian adalah siswa kelas III C SDN Kleco 1 Surakarta yang berjumlah 26 siswa. Indikator tercapainya keberhasilan dari penelitian ini tercapainya presentase keaktifan belajar siswa minimal sebesar 75%. Metode penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Melalui pengumpulan data tersebut dapat menunjukkan peningkatan pada siklus I sebesar 65,19% dimana hasil keaktifan masih kurang, kemudian meningkat pada siklus II sebesar 86,88%. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Wordwall dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III C pada mata pelajaran IPAS.

**Kata kunci:** keaktifan, IPAS<sup>2</sup>, media wordwall

### **A. Pendahuluan**

Setiap siswa merupakan individu yang unik. Salah satu yang menunjukkan keunikan tersebut ialah perkembangan aktivitas fisik siswa. Perkembangan aktivitas fisik anak usia sekolah dasar akan sangat berbeda dengan anak remaja maupun dewasa. Menurut Alim, pada umumnya anak sekolah dasar akan tertarik untuk bermain, bergerak, diskusi dalam kelompok, dan senang mempraktikkan secara langsung (Fikriyah, 2021). Aktivitas siswa yang dilakukan di sekolah merupakan satu aspek penting dalam pembelajaran. Menurut Sudirman, aktivitas merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan melibatkan mental dan fisik secara berpikir serta berbuat menjadi satu kesatuan dan tak dapat dipisahkan (Anggraini & Wulandari, 2021). Siswa akan terlibat aktif saat proses pembelajaran melalui kegiatan mental dan fisiknya. Melalui aktivitas fisik siswa dapat menunjukkan dengan gerakan, bermain, hingga bekerja dalam kelas maupun lingkungan sekolah. Sedangkan aktivitas mental siswa dapat ditunjukkan dengan cara

mereka berpikir menyelesaikan masalah dalam pembelajarannya. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila sebagian besar siswa mampu terlibat aktif secara fisik maupun mentalnya dalam pembelajaran (Mulyasa, 2002).

Keaktifan siswa dapat terlihat dari terlibatnya mereka ketika pembelajaran yang dapat ditunjukkan dengan aktif bertanya, mengemukakan pendapat, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok (Wijaya & Haryanto, 2024) mengerjakan tugas, terlibat ketika menyelesaikan masalah, bertanya pada teman ataupun guru apabila ada materi yang belum dipahami, hingga mampu mempresentasikan hasil pekerjaannya (Kadir dkk., 2023). Paul B. Diedrich dalam Helendra, Chairani, & Desniwati (Helendra dkk., 2020) menjelaskan bahwa terdapat 8 indikator keaktifan belajar siswa yaitu, aktivitas visual (*visual activities*), aktivitas lisan (*oral activities*), aktivitas mendengarkan (*listening activities*), aktivitas menulis (*writing activities*), aktivitas menggambar (*drawing activities*), aktivitas emosional (*emosional activities*), aktivitas

motorik (*motor activities*), dan kegiatan mental (*mental activities*). Hal ini sejalan dengan pernyataan Mulyasa bahwa pembelajaran dinilai berhasil serta berkualitas apabila seluruh atau sebagian besar siswa ikut serta secara aktif baik fisik maupun psikisnya. Berdasarkan pernyataan beberapa ahli, maka penulis menentukan indikator ketercapaian keaktifan pada penelitian ini adalah (1) Keterlibatan dalam proses pembelajaran; (2) Mendengarkan dan merespon pertanyaan guru; (3) Pemecahan masalah; (4) Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan; (5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif (Anggraini & Wulandari, 2021). Saat ini, Indonesia berpacu pada kurikulum merdeka yang mana menghancurkan siswa maupun guru aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang diterapkan sebagai solusi dalam pemulihan pendidikan pasca krisis pembelajaran masa pandemi *Covid-19*, serta sebagai penyempurnaan implementasi kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum 2013. Selain itu perubahan kurikulum dari Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka, juga

diharapkan mampu menjadi alat yang dapat menjawab tantangan ilmu pengetahuan atau teknologi yang berkembang pesat (Angga dkk., 2022). Perubahan kurikulum setelah masa pandemi pastinya akan berdampak bagi guru dan siswa. Oleh karena itu, guru harus memiliki inovatif salah satunya pada mata pelajaran IPAS.

Pembelajaran IPAS merupakan sebuah pembaruan dalam kurikulum yang telah diterapkan di Sekolah Dasar yaitu kurikulum merdeka. IPAS merupakan pembelajaran dari IPA dan IPS yang kemudian menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Menurut Ani Muslimah (Muslimah dkk., 2023) Pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka menuntun peserta agar lebih kritis untuk dapat mengembangkan kemampuannya, sehingga pembelajaran dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan inkuiri, diri sendiri dan lingkungannya. Pada pembelajaran IPAS ini membantu siswa menumbuhkan keingintahuan terhadap fenomena yang terjadi di lingkungannya (Nuryani dkk., 2023). Selain itu IPAS juga bertujuan untuk menumbuhkan rasa

ingin tahu, minat, serta keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan dan kemampuannya (Khaira Ummah & Mustika, 2024). Sehingga melalui pembelajaran IPAS di sekolah dasar, siswa akan lebih banyak belajar untuk menumbuhkan pengetahuan, keterampilan, serta kemampuannya melalui lingkungan disekitarnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siswa kelas III C SD Negeri Kleco 1 Surakarta pada mata pelajaran IPAS, masih banyak terlihat siswa kurang berpartisipasi saat mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan, asyik sendiri dan ngobrol dengan teman sebangku saat pembelajaran, mengantuk, menaruh kepala di meja, tidak banyak bertanya dan menyampaikan pendapat kepada guru, hingga tidak fokus pada pembelajaran. Guru perlu merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan memanfaatkan media interaktif untuk menarik perhatian siswa agar dapat turut serta aktif selama proses pembelajaran. Salah satu media interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keaktifan siswa

adalah media interaktif *Wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis gamifikasi digital dengan berbagai fitur permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif yang menarik. *Wordwall* memiliki banyak kelebihan, salah satunya yaitu banyaknya pilihan *game* dan kuis yang menarik yang dapat diakses secara gratis (Nadia dkk., t.t.). Berbagai template game dan kuis yang dapat diakses dalam *wordwall* diantaranya teka-teki silang, kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, dan masih banyak lainnya (Alwi & Kurniawan, 2024). Media *Wordwall* ini dapat digunakan sebagai media interaktif yang dapat meningkatkan keaktifan siswa (Mutia Sari & Nahry Yarza, 2021).

Media pembelajaran interaktif berbasis *game* dan kuis dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dari penelitian Sinta Nurhasanah, Fajar Nugraha, dan Febri Fajar Pratama (Nurhasanah dkk., 2024) yang menyatakan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Miftahul Ulum, dapat meningkatkan keaktifan

belajar siswa dengan peningkatan presentase keaktifan 52,94% pada siklus I dengan kategori sedang, menjadi 82,35% pada siklus II dengan kategori tinggi, atau meningkat sebesar 29,41%. Penelitian yang dilakukan Nur Rizki Aryanti, Eka Junaidi, dan Supriadi (Rizki Ariyanti & Junaidi, 2025) menyatakan bahwa dengan memanfaatkan teknologi pendidikan yang berbasis aplikasi interaktif yaitu *Bamboozle* dapat meningkatkan tingkat keaktifan kelas IV SDN 46 Ampenan secara signifikan yaitu 60% pada pra-siklus, menjadi 80% pada siklus I, dan 90% pada siklus II. Sehingga penggunaan aplikasi *Bamboozle* sebagai media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan menyenangkan dapat meningkatkan keaktifan siswa. Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Sri Mei Astutik dan Kusmiyati (Gili Barat Kamal Sri Mei Astutik, 2024). Menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot* dapat meningkatkan tingkat keaktifan belajar siswa kelas 1 SD Negeri Gili Barat Kamal dalam belajar matematika materi membandingkan bilangan. Hal ini ditunjukkan dengan kenaikan presentase keaktifan siswa dari 60% menjadi 85%, atau

meningkat sebesar 25%. Penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis *game* dan kuis dapat memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif selama kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian sebelumnya tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *game* dan kuis memungkinkan dapat menjadi media pembelajaran interaktif yang mampu mendukung peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Maka dari itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media *Wordwall* sebagai salah satu media pembelajaran interaktif berbasis *game* dan kuis sebagai peningkatan keaktifan siswa kelas III C SD Negeri Kleco 1 Surakarta pada pembelajaran IPAS.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang aplikasinya di kelas III SD Negeri Kleco 1 Surakarta dengan maksud untuk memperbaiki masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran yaitu meningkatkan keaktifan dari siswa. Penelitian setiap siklus

dilaksanakan 2 tahapan. Pada siklus 1 tahap pertama dilaksanakan tanggal 31 Oktober 2024 dan tahap kedua tanggal 4 November 2024. Siklus 2 tahap pertama dilaksanakan pada tanggal 14 November 2024 dan tahap kedua pada tanggal 18 November 2024. Objek dalam penelitian keaktifan adalah siswa kelas III yang berjumlah 26 siswa. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart dalam penelitian Farhana (Farhana dkk., 2019) yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus dimana terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflekting*).

1. Perencanaan (*planning*), pada tahap ini peneliti terlebih dahulu melukan observasi pada tanggal 21 Oktober 2024 terkait pembelajaran sebelumnya. Kemudian menyusun rencana pembelajaran yang disesuaikan untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan menggunakan media belajar interaktif *Wordwall*.
2. Tahap tindakan (*acting*), tahap ini dilaksanakan pada bulan Oktober sampai November 2024 dengan menerapkan rencana

pembelajaran IPAS yang telah disusun, yaitu menggunakan *Wordwall* sebagai media pembelajaran untuk mendorong siswa agar berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Observasi (*observing*), pada tahap ini peneliti mengamati dan mencatat respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung guna mengukur sejauh mana rancangan pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan antusias belajar mereka.
4. Refleksi (*reflekting*), pada tahap ini peneliti mengevaluasi hasil yang telah diamati dan menganalisis hal-hal yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan.

Indikator tercapainya persentase keaktifan belajar siswa minimal sebesar 75%. Angka indikator keberhasilan minimal ini didasarkan pendapat yang dipaparkan oleh Arikunto (Arikunto, 2007) sebagaimana tabel berikut :

**Tabel 1. Pedoman konversi keaktifan belajar siswa**

<b>Tingkat Persentas</b>	<b>Text</b>
75% - 100%	Tinggi
51% - 74%	Sedang
25% - 50%	Rendah
0% - 24%	Sangat Rendah

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur keberhasilan penelitian ini adalah teknik observasi dengan instrumen lembar observasi yang diisi oleh observer. Adapun kriteria penilaian keaktifan belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini meliputi 5 aspek utama, yaitu (1) Keterlibatan dalam proses pembelajaran, (2) Mendengarkan dan merespon pertanyaan guru, (3) Pemecahan masalah, (4) Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, dan (5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Penilaian keaktifan belajar siswa dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan skala likert 4 poin, artinya masing-masing dari 5 aspek yang telah ditetapkan diberikan skor mulai dari 1 hingga 4. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang mengumpulkan dan menganalisis data berdasarkan angka-angka pengukuran numerik (Ardiansyah & Jailani, 2023). Skor yang diperoleh setiap indikator dijumlahkan untuk selanjutnya dibagi dengan skor maksimal dan dikalikan 100% agar dapat ditemukan hasil persentasenya. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

Rumus keaktifan belajar siswa:

$$\frac{\text{Jumlah skor tiap indikator}}{\text{Jumlah skor indikator maksimal}} \times 100\%$$

Rumus persentase keaktifan seluruh siswa :

$$\frac{\text{Jumlah skor seluruh peserta didik}}{\text{Jumlah keaktifan ideal}} \times 100\%$$

Hasil analisis data yang telah diperoleh dibandingkan dengan angka indikator keberhasilan minimal untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari penelitian yang telah dilaksanakan. Hasil analisis data tersebut juga dapat dibandingkan dengan persentase keaktifan belajar siswa pada siklus sebelumnya untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang mengalami peningkatan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Sebelum memulai penelitian, guru melakukan pengamatan terhadap kondisi dan situasi kelas III C SDN Kleco Surakarta. Suasana kelas cenderung ramai dan saat kegiatan belajar siswa kurang terlibat aktif, tidak fokus, serta sering melamun atau bahkan tidur di kelas. Pada bagian berikut ini akan dijelaskan hasil dan analisis penelitian tindakan kelas III C SDN Kleco 1 Surakarta jumlah 26 siswa yang telah dilaksanakan. Penelitian berisi tentang

meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Peningkatan keaktifan siswa diukur dengan membandingkan 2 siklus pelaksanaan pembelajaran. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 31 Oktober 2024 dan siklus II pada 14 November 2024. Siklus pada penelitian ini melalui 4 tahapan yaitu kegiatan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut disampaikan hasil dan analisis dari penelitian yaitu pemaparan hasil lembar observasi. Pada penelitian ini materi yang disampaikan mengenai energi.

**Tabel 2. Keaktifan siswa menggunakan multimedia interaktif wordwall**

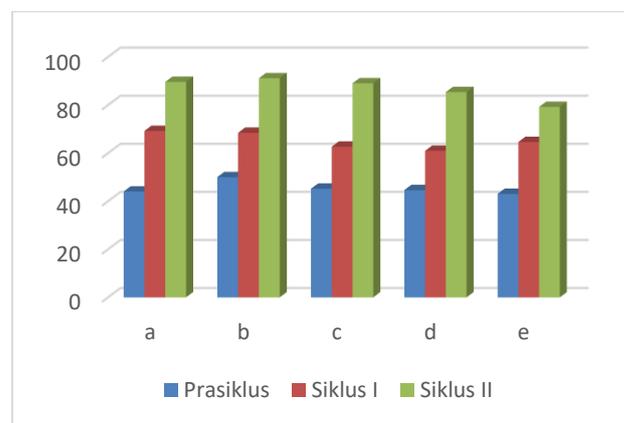
Indikator	Prasiklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
a. Keterlibatan dalam proses pembelajaran	44,04	69,23	89,62
b. Mendengarkan dan merespon pertanyaan guru	50,00	68,46	91,15
c. Pemecahan masalah	45,19	62,69	89,04
d. Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan	44,62	60,96	85,38
e. Adanya belajar yang kondusif	43,08	64,62	79,23
<b>Rata-Rata</b>	<b>45,38</b>	<b>65,19</b>	<b>86,88</b>

*(Sumber: Hasil analisis data)*

Berdasarkan tabel, rata-rata keaktifan siswa meningkat dari prasiklus sebesar 45,38% menjadi

65,19% pada siklus I atau meningkat sebesar 19,81% dan dari siklus I sebesar 65,19% menjadi 86,88% pada siklus II atau meningkat sebesar 21,69%. Perbandingan keaktifan siswa dapat dilihat dari grafik yang tersaji pada gambar berikut:

**Gambar 1. Grafik Indikator Keaktifan Siswa**



*(Sumber: Hasil analisis data)*

Keterangan:

- a = Keterlibatan dalam proses Pembelajaran
- b = Mendengarkan dan merespon pertanyaan guru
- c = Pemecahan masalah
- d = Aktif bertanya dan menjawab
- e = Adanya belajar yang kondusif

**Prasiklus**

Pada pelaksanaan tindakan pra siklus guru melaksanakan pembelajaran dengan tidak menggunakan media pembelajaran apapun. Observasi pra siklus

dilaksanakan pada tanggal 7 Oktober 2024. Guru hanya menyampaikan materi pembelajaran secara langsung dengan metode ceramah kepada siswa. Sehingga hasil pengamatan yang dilakukan untuk melihat keaktifan siswa, terdapat 0 siswa yang menunjukkan keaktifan belajar yang sangat rendah, 22 siswa menunjukkan keaktifan belajar rendah, 4 siswa menunjukkan keaktifan belajar sedang, dan tidak terlihat siswa menunjukkan keaktifan belajar yang tinggi. Sehingga didapatkan hasil bahwa hanya terdapat 45,38% siswa yang aktif di Kelas III C SDN Kleco 1 Surakarta pada pembelajaran IPAS dengan tidak menggunakan media pembelajaran apapun.

### **Siklus I**

Pelaksanaan tindakan siklus I pada tanggal 31 Oktober 2024 guru mulai menggunakan media interaktif wordwall untuk mengatasi permasalahan rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas III C SD Negeri Kleco 1 Surakarta. Siklus I dilaksanakan melalui 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Kegiatan pembelajaran IPAS dilakukan oleh guru dengan membagi siswa menjadi 5 kelompok belajar.

Siswa melakukan diskusi kelompok dengan LKPD yang telah dibagikan kepada guru. Pada pelaksanaan diskusi guru menyediakan perangkat yaitu laptop sebagai media yang digunakan siswa untuk mengakses Wordwall sebagai bahan diskusi. Media interaktif *Wordwall* yang digunakan pada tindakan siklus I ini menggunakan model *Group Sort* yang mana siswa bersama-sama dengan kelompoknya mencari setiap pernyataan tentang bentuk energi yang dituliskan secara acak untuk dapat dikelompokkan berdasarkan kelompok yang sesuai. Setelah menyelesaikan ketugasan, kemudian setiap kelompok melakukan presentasi hasil diskusi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan untuk melihat keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran di kelas pada siklus 1 ini, menunjukkan bahwa terdapat 0 siswa dengan keaktifan belajar pada tingkat sangat rendah, 12 siswa dengan keaktifan belajar tingkat rendah, 3 siswa dengan keaktifan belajar tingkat sedang, dan 11 siswa dengan keaktifan belajar tingkat tinggi. Sehingga hasil pengamatan dapat dilihat pada tabel 1 tindakan siklus I diperoleh hasil bahwa keaktifan siswa

pada indikator keterlibatan dalam proses pembelajaran mendapatkan hasil (69,23%), kemudian indikator mendengarkan dan merespon pertanyaan guru mendapatkan hasil (68,46%), indikator pemecahan masalah mendapatkan hasil (62,69%), indikator aktif bertanya dan menjawab pertanyaan mendapatkan hasil (60,96%), dan indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif mendapatkan hasil (64,62%), sehingga diperoleh rata-rata keaktifan siswa sebesar (65,19%). Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh menggunakan media interaktif *Wordwall* group sort, keaktifan siswa meningkat dari pra siklus, namun belum memenuhi tercapainya presentase keaktifan belajar siswa minimal sebesar 75% dimana siklus I memperoleh rata-rata keaktifan sebesar 65,19%.

### **Siklus II**

Pada pelaksanaan siklus II, guru menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall* model *open the box*. Pada siklus II ini juga terdiri dari 4 tahapan dengan urutan sebagai berikut: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus II pembelajaran tetap dilakukan menggunakan media *Wordwall*

namun dengan model yang berbeda yaitu *open the box*.

Kegiatan yang dilakukan dengan membagi 5 kelompok belajar atau diskusi. Guru membacakan cara penggunaan media *Wordwall* yang akan dimainkan siswa. Setiap tim akan saling beradu untuk menjadi pemenang dimana kelompok diskusi menjawab pertanyaan melalui media *Wordwall open the box* atau kotak tersembunyi yang nantinya dibatasi oleh waktu. Guru menyediakan perangkat laptop untuk masing-masing kelompok diskusi. Hal ini memacu keaktifan siswa saat menjawab pertanyaan dengan kecepatan dan ketepatan yang baik. Waktu itulah yang membantu kelompok diskusi menjadi lebih bersemangat untuk dapat menyelesaikan semua pertanyaan yang mana nantinya akan dicari pemenang dengan skor tertinggi. Setelah didapatkan pemenang, masing-masing tim mempresentasikan hasil diskusi berdasarkan LKPD tentang permasalahan energi yang telah dibagikan.

Dalam kegiatan ini, penelitian dilakukan untuk mengamati keaktifan siswa berdasarkan observasi. Data

observasi pada siklus ini menunjukkan 0 siswa dengan keaktifan belajar sangat rendah, 4 siswa menunjukkan keaktifan belajar rendah, 1 siswa menunjukkan keaktifan belajar sedang, dan 21 siswa menunjukkan keaktifan belajar tinggi. Pada siklus II diperoleh hasil bahwa nilai observasi keaktifan siswa pada indikator mendengarkan dan merespon pertanyaan guru memperoleh hasil paling tinggi (91,15%), disusul dengan keterlibatan dalam proses pembelajaran (89,62%), pemecahan masalah (89,04%), aktif bertanya dan menjawab pertanyaan (85,38%), dan yang terendah dengan indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif (79,23%).

Hasil yang diperoleh pada penelitian menunjukkan bahwa keaktifan siswa meningkat dari siklus I dengan mengganti *Wordwall group sort* menjadi *Wordwall open the box* dimana perolehan siklus pertama yaitu 65,19% meningkat pada siklus kedua yaitu 86,88%. Dengan data penelitian yang telah dilaksanakan tersebut, maka dapat membuktikan bahwa penggunaan media belajar interaktif *Wordwall* dapat menunjang pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dalam perencanaan

pembelajaran juga mempengaruhi tingkat keaktifan siswa di kelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Amilia (Putri Widyowati dkk., 2023) dengan menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dengan hasil sebesar 67,14% menjadi 80% setelah dilakukan tindakan siklus II. Penelitian lain juga dilakukan oleh Wijaya (Wijaya & Haryanto, 2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif dapat membuat siswa lebih tertarik dan antusias karena menyenangkan dengan keaktifan yang meningkat dari 64,5% menjadi 88%. Rahayu (Rahayu dkk., 2022) juga telah melaksanakan penelitian dan menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keaktifan dengan perolehan data dari siklus I 76,25%, siklus II naik menjadi 92,5% dengan indikator keberhasilan yaitu 80%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media interaktif *Wordwall* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS di Kelas III C SD Negeri Kleco 1 Surakarta yang ditunjukkan dengan meningkatnya indikator keaktifan dari 65,19% pada siklus I menjadi 86,88% pada siklus II atau meningkat sebesar 21,69%. Hasil tindakan pada siklus II yang telah dianalisis menggunakan skala likert mendapatkan hasil sebesar 86,88% atau sebanyak 22 dari 26 siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif *Wordwall* telah menunjukkan tingkat keaktifan yang tinggi. *Wordwall* sebagai media interaktif berbasis gamifikasi digital yang menyediakan berbagai fitur permainan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan keaktifan siswa saat mengikuti pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alwi, M., & Kurniawan, C. (2024). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Media Aplikasi Berbasis Website "Wordwall" dan Penerapannya di Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(8), 4. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i8.2024.4>
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Ardiansyah, R., & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif.
- Arikunto, Suharsimi. (2007). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Farhana, H., Awiria, & Muttaqien. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Harapan Cerdas.
- Fikriyah, S. N. (2021). Analisis Perkembangan Fisik-Motorik Siswa Kelas 3 di Sekolah Dasar Negeri Tajem. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 200–207. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.121>
- Gili Barat Kamal Sri Mei Astutik, N. (2024). *Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas I*

- Dengan Media Pembelajaran Kahoot pada Materi Membandingkan Bilangan di UPTD SD. 1(4), 2024. [https://doi.org/10.56480/insancen.dekia.v1i4\\_1197](https://doi.org/10.56480/insancen.dekia.v1i4_1197)
- Helendra, H., Chairani, O., & Desniwati, D. (2020). *Improve Student Learning Activities Through Out Application of Active Learning Model Using Card Sort Method in Biology Subject.*
- Kadir, A., Aرسال Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Biologi Universitas Negeri Makassar, M., & Negeri, S. (2023). *Penerapan Model Discovery Learning dipadu Web Game Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik di Kelas XI IPA UPT SMAN 6 Barru (Vol. 5, Nomor 2).*
- Khaira Ummah, K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. Dalam *Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Nomor 2). <https://jurnaldidaktika.org>
- Mulyasa. (2002). *Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi dan Implementasi.* Remaja Rosda Karya.
- Muslimah, A. A., Tyas, A., & Hardini, A. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning.* <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta>
- Mutia Sari, P., & Nahry Yarza, H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SDIT Al Kahfi. *Jurnal PEngabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4.
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (t.t.). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 2614–2015. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v12i1.791](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.791)
- Nurhasanah, S., Nugraha, F., & Pratama, F. F. (2024). Creative of Learning Students Elementary Education Penggunaan media pembelajaran quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SD. *Journal of Elementary Education*, 07, 5.
- Nuryani, S., Hamdani Maula, L., Khaleda Nurmeta, I., & Artikel, R. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Putri Widyowati, A., Nursyidah, F., Azizah, M., & Saraswati, D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Menggunakan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik SD Pada Pelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09.
-

- Rahayu, P., Rizkia Pangestika, R., Anjarini, T., Kunci, K., & Belajar, H. (2022). *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Talkingstick Berbantuan Media Wordwall pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. 4.*
- Rizki Ariyanti, N., & Junaidi, E. (2025). *Peningkatan Pemahaman dan Keaktifan Peserta Didik Melalui Penggunaan Aplikasi Baamboozle Matematika Kelas IV.*  
<https://doi.org/10.29303/geosciences.v6i1.636>
- Wijaya, H., & Haryanto, E. (2024). *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 2 Di SD Negeri 28/IV Kota Jambi.*