

PENGARUH PENERAPAN MEDIA GAME EDUKASI WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V UPT SDN 78 BALANG

Lastryani Jm¹, Amri Amal², Anisa³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar

¹lastryanijm@gmail.com, ²amriamal@unismuh.ac.id, ³anisa@unismuh.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Wordwall educational game on the science learning outcomes of fifth-grade students at UPT SDN 78 Balang. This study used a quantitative approach with a pre-experimental method through a One Group Pretest–Posttest design. The subjects of this study were 37 fifth-grade students. The data collection technique used a learning outcome test administered before and after the use of the Wordwall educational game in the learning process. The results showed that student learning outcomes improved after the use of the Wordwall educational game. The use of interactive game-based learning media can increase student motivation, engagement, and understanding of science material. Therefore, the Wordwall educational game media can be used as an effective alternative learning medium to improve elementary school student learning outcomes.

Keywords: *Wordwall, learning outcomes, science, elementary school students*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V UPT SDN 78 Balang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental melalui desain One Group Pretest–Posttest. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 37 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media game edukasi Wordwall dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah penggunaan media game edukasi Wordwall. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan interaktif mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Oleh karena itu, media game edukasi Wordwall dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Wordwall, hasil belajar, IPAS, siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Kurikulum Merdeka merupakan integrasi antara pembelajaran IPA dan

IPS yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial secara menyeluruh. Pembelajaran IPAS memiliki peran penting dalam membentuk

kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, serta sikap peduli terhadap lingkungan dan kehidupan sosial siswa. Menurut Anggaraena et al. (2022), pembelajaran IPAS memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan eksplorasi secara langsung sehingga mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan proses ilmiah siswa. Selain itu, pembelajaran IPAS juga diarahkan untuk menanamkan nilai karakter dan kearifan lokal melalui aktivitas belajar yang kontekstual.

Dalam implementasinya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan, khususnya berkaitan dengan rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hamid (2024) menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran menjadi terbatas. Selain itu, Nabillah dan Abadi (2019) menjelaskan bahwa

hasil belajar merupakan output dari proses pembelajaran yang sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V UPT SDN 78 Balang, diketahui bahwa hasil belajar IPAS siswa masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran karena proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penugasan. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif, cepat merasa bosan, dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Akibatnya, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS belum mencapai hasil yang optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Penggunaan media pembelajaran

yang tepat dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan adalah media game edukasi Wordwall. Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis permainan interaktif yang menyediakan berbagai template permainan seperti kuis, menjodohkan pasangan, roda acak, pencarian kata, dan aktivitas edukatif lainnya. Penggunaan media Wordwall memungkinkan siswa belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Pradani (2022) menyatakan bahwa media Wordwall merupakan media interaktif yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bervariasi.

Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan media Wordwall juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Gusman (2021) menjelaskan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran mampu meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa secara signifikan karena siswa lebih aktif dan antusias

dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian Safitri et al. (2022) juga menunjukkan bahwa penerapan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, Meysandi et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall efektif meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Media Wordwall sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran IPAS karena materi IPAS menuntut keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan lingkungan alam dan sosial. Pembelajaran berbasis permainan interaktif dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas belajar. Selain itu, penggunaan Wordwall juga dapat meningkatkan konsentrasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan penelitian mengenai pengaruh media game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui pengaruh media game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V UPT SDN 78 Balang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa melalui data berbentuk angka yang dianalisis menggunakan statistik. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest–Posttest Design. Dalam desain ini, subjek penelitian diberikan tes awal (pretest) sebelum perlakuan dan tes akhir (posttest) setelah perlakuan diberikan. Perbedaan hasil antara pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 78 Balang yang terletak di Desa Bontokassi, Kecamatan Galesong Selatan, Kabupaten Takalar, Provinsi Sulawesi Selatan. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 37 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media game edukasi Wordwall. Tes diberikan dua kali, yaitu pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan diberikan. Sementara itu, observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan distribusi hasil belajar siswa. Sedangkan analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian

melalui uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan bantuan program SPSS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V UPT SDN 78 Balang. Untuk mengetahui pengaruh tersebut, peneliti memberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah pembelajaran menggunakan media game edukasi Wordwall.

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS siswa setelah penggunaan media game edukasi Wordwall dalam proses pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa pada *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Hasil Belajar IPAS Siswa

Jenis Tes	N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai Rata-rata
Pretest	37	40	70	55,30
Posttest	37	70	95	82,45

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil

belajar IPAS siswa sebelum penggunaan media game edukasi Wordwall adalah 55,30, sedangkan setelah penggunaan media tersebut nilai rata-rata meningkat menjadi 82,45. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media game edukasi Wordwall dalam pembelajaran.

Selain itu, peningkatan juga terlihat dari nilai terendah dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa. Pada *pretest* nilai terendah siswa adalah 40 dan nilai tertinggi 70, sedangkan pada *posttest* nilai terendah meningkat menjadi 70 dan nilai tertinggi mencapai 95. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media game edukasi Wordwall.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa. Peningkatan nilai yang diperoleh siswa dari *pretest* ke *posttest* menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa

memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Media game edukasi Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui berbagai bentuk permainan interaktif seperti kuis, menjodohkan pasangan, roda acak, pencarian kata, dan aktivitas edukatif lainnya. Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk lebih fokus pada materi pembelajaran serta membantu mereka memahami konsep pembelajaran secara lebih mudah. Selain itu, penggunaan media Wordwall juga mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Tampilan visual yang menarik serta penggunaan teknologi digital membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Gusman menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu

meningkatkan ketuntasan belajar siswa karena media tersebut menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sehingga memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Selain itu, penelitian Meysandi dkk. juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall efektif meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, penggunaan media game edukasi Wordwall dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, tetapi juga meningkatkan minat belajar serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game edukasi Wordwall memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V UPT SDN 78 Balang. Hal ini ditunjukkan oleh

adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media game edukasi Wordwall dalam proses pembelajaran. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada saat *pretest* berada pada kategori rendah, sedangkan setelah diberikan perlakuan menggunakan media game edukasi Wordwall, nilai rata-rata siswa pada *posttest* mengalami peningkatan yang signifikan hingga mencapai kategori tinggi.

Penggunaan media game edukasi Wordwall mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik karena media ini menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan interaktif yang menarik dan menyenangkan. Melalui aktivitas seperti kuis, menjodohkan pasangan, roda acak, dan permainan edukatif lainnya, siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan media digital yang interaktif juga terbukti dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran IPAS berlangsung.

Dengan demikian, media game edukasi Wordwall dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media

pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- DePorter, B., & Hernacki, M. (2015). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Diana, R., dkk. (2023). Implementasi Nilai Gotong Royong dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 112–120.
- Hamalik, O. (2019). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lazuardy, M., dkk. (2025). Hakikat dan Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(1), 45–56.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2020). Pentingnya Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar dalam Pembentukan Karakter Siswa. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(3), 418–430.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widiastiti, N. L. A., & Sumantri, M.

- (2020). Metode Quantum Teaching Berbasis Pendidikan Karakter terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3(2), 303–314.
- Kusumawati, dkk. (2021). Pembelajaran PPKn sebagai Penguatan Karakter dan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 55–63.
- Mendrofa, dkk. (2025). Hakikat Pembelajaran PPKn dalam Pembentukan Kompetensi Kewarganegaraan Siswa. *Jurnal Civic Education*, 9(1), 21–30.
- Vera, A. (2012). *Metode Mengajar Anak di Luar Kelas (Outdoor Study)*. Yogyakarta: Diva Press.
- Huda, M. (2018). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Bobbi DePorter, & Mike Hernacki. (2015). *Quantum learning: Membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan*. Kaifa.
- Diana, R., dkk. (2023). Implementasi nilai gotong royong dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 112–120.
- Oemar Hamalik. (2019). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Lazuardy, M., dkk. (2025). Hakikat dan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di era digital. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(1), 45–56.
- Ina Magdalena, Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2020). Pentingnya pembelajaran PPKn di sekolah dasar dalam pembentukan karakter siswa. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(3), 418–430.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. Prestasi Pustaka.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Hamzah B. Uno. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Widiastiti, N. L. A., & Sumantri, M. (2020). Metode quantum teaching berbasis pendidikan karakter terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3(2), 303–314.
- Kusumawati, dkk. (2021). Pembelajaran PPKn sebagai penguatan karakter dan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 55–63.
- Mendrofa, dkk. (2025). Hakikat pembelajaran PPKn dalam pembentukan kompetensi kewarganegaraan siswa. *Jurnal Civic Education*, 9(1), 21–30.
- Adelia Vera. (2012). *Metode mengajar anak di luar kelas (Outdoor study)*. Diva Press.
- Miftahul Huda. (2018). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*. Pustaka Pelajar.