

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING
BERBASIS WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATERI PANCA INDRA**

Nurazizah^{1*}, Fatimah², Fatma Zuhra³

^{1, 2, 3} PGSD FKIP Universitas Almuslim

nurazizah220504@gamil.com^{1*}, icut.unimus88@gmail.com²

fatma.zuhra34@gmail.com³

*Corresponding author**

This study was motivated by the low learning outcomes, limited learning activities, and low student interest in Science and Social Studies (IPAS) among fourth-grade students at UPTD SD Negeri 4 Peusangan, particularly on the topic of the five senses. The study aimed to determine the improvement of students' learning outcomes, teacher and student activities, as well as students' interest and responses through the implementation of the Wordwall-based Game-Based Learning model. This research employed a qualitative approach using Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 17 students. Data were collected through learning achievement tests, observations, questionnaires, and interviews. Data analysis was carried out descriptively by calculating the percentages of learning mastery, teacher and student activities, and student responses. The results showed that the implementation of the Wordwall-based Game-Based Learning model improved students' learning outcomes, as indicated by the increase in learning mastery from 35.29% in Cycle I to 94.12% in Cycle II. Teacher activity increased from 78.6% to 95%, while student activity improved from 77.3% to 93.2%. In addition, students' interest and responses toward learning showed positive results, with a percentage of 79.4%, categorized as good. Therefore, it can be concluded that the Wordwall-based Game-Based Learning model is effective in improving learning outcomes, learning activities, and student interest in Science and Social Studies (IPAS) learning at the elementary school level.

Keywords: *Game-Based Learning, Wordwall, learning outcomes, learning interest.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar, kurangnya aktivitas pembelajaran, serta rendahnya minat siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV

UPTD SD Negeri 4 Peusangan, khususnya pada materi panca indra. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, aktivitas guru dan siswa, serta minat dan respon siswa melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 17 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar, observasi, angket, dan wawancara. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menghitung persentase ketuntasan belajar, aktivitas guru dan siswa, serta respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan dari 35,29% pada siklus I menjadi 94,12% pada siklus II. Aktivitas guru meningkat dari 78,6% menjadi 95%, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 77,3% menjadi 93,2%. Selain itu, minat dan respon siswa terhadap pembelajaran juga menunjukkan hasil yang positif, dengan persentase sebesar 79,4% berada pada kategori baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar, aktivitas, serta minat siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, *Wordwall*, hasil belajar, minat belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana utama dalam mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menghadapi tantangan zaman yang semakin kompleks. Dalam konteks abad ke-21, pendidikan tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter, kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta komunikatif. Sagala (2021) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara

sadar untuk menumbuhkembangkan potensi manusia melalui proses pembelajaran agar mampu menjalankan peran hidup secara efektif di masyarakat. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022), pembelajaran IPAS dirancang agar peserta didik memiliki kemampuan menalar dan mengaitkan konsep-konsep sains dengan konteks sosial secara bermakna. IPAS

membantu siswa mengembangkan literasi sains dan sosial sebagai bekal untuk berperan aktif dalam masyarakat.

Pembelajaran IPAS berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah, sosial, dan reflektif siswa untuk menghadapi tantangan global secara bijaksana. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan integrasi antara konsep-konsep sains dengan kajian sosial untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam dan kehidupan sosial secara utuh. Pendidikan IPAS diarahkan untuk menemukan dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar (Trianto, 2021:100). Berdasarkan penjelasan mengenai IPAS tersebut maka diperlukan proses pembelajaran yang relevan melalui penggunaan model, metode serta media pembelajaran yang mampu mendekatkan siswa dalam kehidupan nyata karena pada dasarnya IPA merupakan mata pelajaran yang dekat dengan kehidupan.

Guru telah berusaha menciptakan pembelajaran agar siswa lebih aktif, diantaranya pengamatan objek langsung melalui praktikum di laboratorium, diskusi kelas, mengerjakan LKPD, menggunakan media yang ada di sekolah dan menggunakan metode tanya-jawab. Jika kondisi yang seperti ini tidak dicarikan alternatif pemecahan masalahnya, maka pembelajaran IPAS jadi membosankan penguasaan konsep kurang dikuasai dan hasil belajar IPAS siswa tetap akan rendah. Namun kenyataan hasil belajar siswa di UPTD SD Negeri 4 Peusangan masih tergolong rendah dan harus dilakukan perbaikan menggunakan metode, model serta media pembelajaran yang sesuai sehingga dapat meningkatkan hasil serta proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV di UPTD SD Negeri 4 Peusangan, ditemukan beberapa permasalahan terkait proses pembelajaran IPAS yang diasumsikan bahwa terdapat siswa masih memiliki tingkat pengetahuan cukup rendah, siswa masih malas memperhatikan

penjelasan guru pada materi panca indra. Sebagian siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebagian siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan dari guru saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang berlangsung secara monoton akan membuat siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan pelajaran yang sedang disampaikan dan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Selain hasil belajar tidak optimal interaksi antar siswa dan interaksi dengan guru tidak terjalin dengan baik. Selain itu juga, siswa selama proses pembelajaran kurang memperhatikan penjelasan guru, terkesan kurang suka dengan pembelajaran yang disampaikan guru, hal ini juga berdampak pada hasil yang diperoleh siswa. Siswa selama kegiatan diskusi juga menyerakan semua urusan pada teman yang menjadi ketua kelompok yang lain duduk saja tanpa memberikan masukan atau penjelasan demi menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif. Hal ini terlihat pada nilai ulangan diperoleh bahwa 18 siswa yang mengikuti hanya 9 orang

siswa yang memiliki nilai ketuntasan yaitu 50%, sedangkan 90 orang siswa lainnya masih dibawah nilai KKTP sebesar 75.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, perlu dilakukan perbaikan proses belajar mengajar, salah satunya dengan mengimplementasikan model pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Terkait hal ini, solusi yang akan digunakan peneliti dalam menyelesaikan permasalahan di atas adalah dengan menerapkan model Game Based Learning berbasis Wordwall. Model ini mengintegrasikan unsur permainan (game elements) ke dalam pembelajaran, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa. Melalui platform Wordwall, guru dapat membuat berbagai jenis permainan edukatif seperti quiz, match up, true or false, dan word search yang sesuai dengan topik pembelajaran. Kegiatan belajar dengan pendekatan permainan ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam memahami

konsep-konsep IPAS secara lebih kontekstual.

Penerapan model Game Based Learning berbasis Wordwall diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi Panca Indra yang membutuhkan pemahaman konsep dan pengenalan fungsi organ tubuh manusia. Dengan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, siswa akan lebih mudah memahami materi sekaligus meningkatkan daya ingat serta keterlibatan aktif selama proses pembelajaran.

Model pembelajarn Game Based Learning merupakan model ajar yang menggunakan elemen permainan dalam proses belajar mengajar untuk menumbuhkan motivasi dan siswa dituntun untuk selalu terlibat dalam proses belajar. GBL berbeda dari elearning atau pembelajaran online konvensional, karena GBL fokus pada pengalaman bermain game yang menyenangkan dan menantang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Torrente berpendapat bahwa Game Based Learning adalah penerapan permainan dengan tujuan

sebagai sarana yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran (Winatha & Setiawan, 2020:200).

Dalam implementasinya pembelajaran GBL dapat dikombinasikan dengan media digital interaktif seperti Wordwall. Wordwall merupakan platform pembelajaran berbasis web yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis permainan edukatif seperti quiz, matching pairs, anagram, dan word search. Menurut Sugiarty & Widaty, (2024) Wordwall merupakan media digital berbasis web yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif, seperti kuis pilihan ganda, mencocokkan pasangan, teka-teki silang, permainan kata, dan roda keberuntungan.

Lebih lanjut Aulia (2025) melalui penelitian menemukan bahwa Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan inisiatif belajar siswa, serta berdampak positif pada hasil belajar, termasuk nilai, ketuntasan, dan kemampuan berpikir kritis. Wordwall sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mendukung Kurikulum Merdeka, sehingga relevan digunakan

dalam menghadapi tantangan pendidikan era digitalta. Wordwall memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif, dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian Rahman (2022), penggunaan Wordwall terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar karena tampilannya menarik, mudah diakses, serta memberikan umpan balik secara langsung. Selanjutnya Ismi (2025) juga menyatakan bahwa adanya peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS melalui model pembelajaran problem based learning dengan bantuan media permainan interaktif Wordwall mengalami peningkatan dengan memperhatikan tingkah laku siswa yang lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, berkolaborasi, dan berani menyampaikan pendapat juga meningkat. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV

UPTD SD Negeri 4 Peusangan pada Materi Panca Indra”.

B. Metode Penelitian

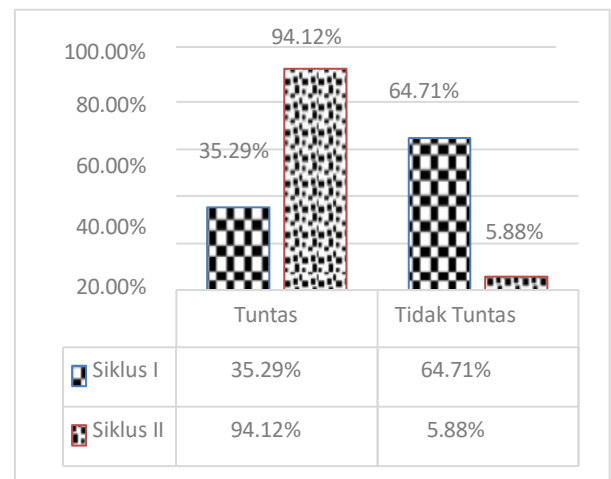
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) dengan melalui pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif memberikan penjabaran secara deskriptif terhadap fokus dari penelitian agar lebih komprehensif. Pendekatan kualitatif lebih menekankan pada proses analisis terhadap fenomena yang diamati. Menurut Bordan dan Taylor (Abdussamad, 2021) bahwa metode penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata- kata tertulis atau lisan dari orang- orang dan perilaku yang diamati. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui berbagai cara alternatif dalam rangka mencapai pemecahan persoalan pembelajaran dikelas. ePenelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 4 Peusangan pada siswa kelas IV. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2024/2025, yang dimulai dari tahap perencanaan,

pelaksanaan tindakan, observasi, hingga refleksi sesuai dengan alur dalam penelitian tindakan kelas. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV UPTD SD Negeri 4 Peusangan Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 18 orang siswa. Seluruh siswa tersebut ditetapkan sebagai subjek penelitian dalam penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbasis Wordwall pada materi Panca Indra. Analisis respon siswa dilakukan untuk mengetahui tanggapan, minat, dan persepsi siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model Game Based Learning berbasis Wordwall. Respon siswa diperoleh melalui angket atau wawancara yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran pada setiap siklus. Data respon siswa dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan cara menghitung persentase jawaban siswa. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan proses belajar mengajar, ketuntasan belajar siswa ditentukan secara individual, seorang siswa dikatakan tuntas belajar jika memperoleh nilai $\geq 75\%$. Secara klasikal, pembelajaran dikatakan

tuntas apabila $\geq 85\%$ dari seluruh siswa dalam kelas mencapai ketuntasan individual tersebut.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat dilihat bahwa penerapan model pembelajaran GBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Secara terperinci dapat dilihat pada Gambar 4.1 berikut ini:

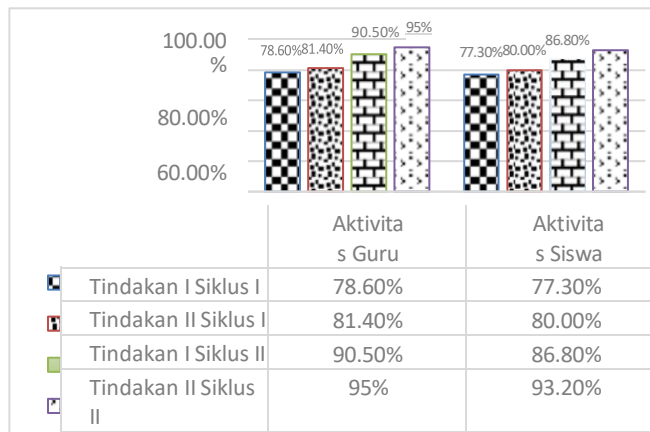


Gambar 1. Peningkatan siklus I dan siklus II

Berdasarkan Gambar 1, terlihat adanya peningkatan yang sangat signifikan antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, persentase yang diperoleh masih tergolong rendah, yaitu sebesar 35,29%. Namun, setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II,

persentase tersebut meningkat secara drastis menjadi 94,12%. Kenaikan ini menunjukkan bahwa tindakan yang diterapkan pada siklus II mampu memberikan dampak positif yang optimal terhadap hasil yang diharapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus II lebih efektif dibandingkan dengan siklus I.

Menurut hasil pengamatan oleh dua orang guru pengamat (observator) saat proses pembelajaran berlangsung, aktivitas guru dan aktivitas siswa sudah terlihat sangat baik.

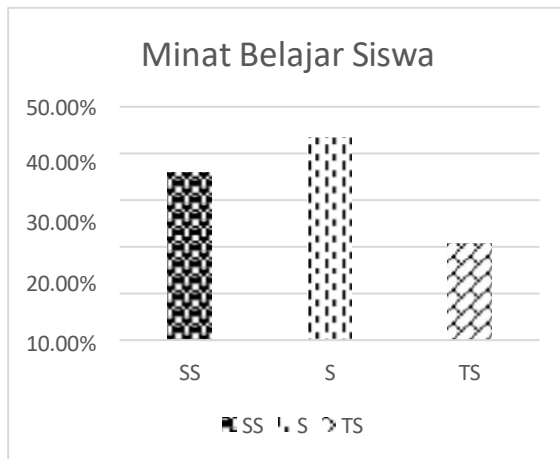


Gambar 2. Peningkatan aktivitas guru dan siswa pada siklus I dan II

Berdasarkan gambar tersebut, terlihat bahwa aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan pada setiap

tindakan di masing-masing siklus. Pada aktivitas guru, persentase pada Tindakan I Siklus I sebesar 78,6% meningkat menjadi 81,40% pada Tindakan II Siklus I. Selanjutnya, pada Siklus II terjadi peningkatan yang lebih signifikan, yaitu dari 90,5% pada Tindakan I menjadi 95% pada Tindakan II. Hal yang sama juga terjadi pada aktivitas siswa. Pada Tindakan I Siklus I, aktivitas siswa mencapai 77,3% dan meningkat menjadi 80% pada Tindakan II Siklus I. Peningkatan kembali terlihat pada Siklus II, yaitu dari 86,80% pada Tindakan I menjadi 93,2% pada Tindakan II. Peningkatan yang konsisten pada aktivitas guru dan siswa ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan semakin efektif dari satu tindakan ke tindakan berikutnya. Hal ini mengindikasikan bahwa perbaikan yang dilakukan pada setiap siklus mampu meningkatkan keterlibatan guru dan siswa secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan menggunakan model pembelajaran GBL pada materi panca indra diperoleh bahwa minat siswa terhadap pembelajaran sangat

diterima dapat dilihat pada Gambar 3 berikut ini:



Gambar 3. Minat Belajar Siswa

Berdasarkan Gambar 3. Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa minat belajar siswa didominasi oleh kategori positif. Persentase siswa yang menyatakan Sangat Setuju (SS) sebesar 35,9% dan Setuju (S) sebesar 43,5%, sehingga sebagian besar siswa menunjukkan minat belajar yang baik terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. Sementara itu, siswa yang menyatakan Tidak Setuju (TS) sebesar 20,6%, yang menunjukkan bahwa masih terdapat sebagian kecil siswa yang minat belajarnya belum optimal. Secara keseluruhan, data ini mengindikasikan bahwa minat belajar

siswa berada pada kategori baik, karena mayoritas siswa memberikan respon positif (SS dan S). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu menarik perhatian dan meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar.

Salah satu cara untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar terhadap pelajaran IPAS. Untuk memperoleh hasil belajar yang baik, tentu tidak terlepas dari proses pembelajaran yang dilakukan. Di sinilah peran guru sangat diperlukan dalam memilih dan menerapkan strategi dan inovasi pembelajaran yang tepat guna memaksimalkan potensi siswa. Inovasi yang dilakukan yaitu dengan memperhatikan karakteristik siswa khususnya siswa sekolah dasar, pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan hasil penelitian terlihat adanya peningkatan yang sangat signifikan antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, persentase hasil belajar siswa masih tergolong rendah, yaitu

sebesar 35,29%. Namun, setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, persentase tersebut meningkat secara drastis menjadi 94,12%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa tindakan yang diterapkan pada siklus II mampu memberikan dampak positif yang optimal terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran pada siklus II dapat dikatakan lebih efektif dibandingkan dengan siklus I.

Peningkatan hasil belajar ini tidak terlepas dari meningkatnya kualitas aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Data menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan dari 78,6% pada Tindakan I Siklus I menjadi 81,40% pada Tindakan II Siklus I, dan meningkat lebih signifikan pada Siklus II dari 90,5% menjadi 95%. Aktivitas siswa juga menunjukkan pola peningkatan yang sama, yaitu dari 77,3% menjadi 80% pada Siklus I, serta meningkat kembali menjadi 86,80% hingga 93,2% pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran yang dilakukan mampu meningkatkan keterlibatan aktif baik dari guru maupun siswa.

Secara teoritis, hasil ini sejalan dengan pendapat Slameto yang menyatakan bahwa keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, termasuk keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, Sanjaya menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif sehingga siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna. Peningkatan aktivitas dan hasil belajar ini juga relevan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa berperan aktif dalam membangun pengetahuan. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, keterlibatan aktif siswa menjadi kunci utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) mampu meningkatkan hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, serta keterlibatan siswa secara signifikan (Fitriani, 2022).

Selain itu, peningkatan minat belajar siswa yang ditunjukkan pada juga

memperkuat keberhasilan tindakan yang dilakukan. Persentase siswa yang menyatakan Sangat Setuju sebesar 35,9% dan Setuju sebesar 43,5% menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki minat belajar yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut Syah, minat belajar merupakan faktor psikologis yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar, karena minat dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian relevan juga mendukung temuan ini. Studi yang dilakukan oleh Trianto menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inovatif dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian terbaru oleh Sari (2022) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti game edukatif berbasis digital, terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Lebih

lanjut, penelitian oleh Rahmawati (2022) mengungkapkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek dan media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek hasil belajar, aktivitas, dan minat siswa. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran yang dirancang secara baik dan berpusat pada siswa mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran secara optimal.

D. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbasis Wordwall terbukti mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan, yaitu dari 35,29% pada siklus I menjadi 94,12% pada siklus II. Selain itu, minat belajar siswa juga berada pada kategori baik, dengan persentase respon positif (Sangat

Setuju dan Setuju) sebesar 79,4%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan mampu menarik perhatian, meningkatkan ketertarikan, serta memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan pada setiap tindakan dalam masing-masing siklus. Aktivitas guru meningkat dari 78,6% pada Tindakan I Siklus I menjadi 95% pada Tindakan II Siklus II. Sementara itu, aktivitas siswa meningkat dari 77,3% menjadi 93,2%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbasis Wordwall mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga keterlibatan guru dan siswa menjadi lebih optimal. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbasis Wordwall menunjukkan hasil yang positif. Sebagian besar siswa memberikan tanggapan Sangat Setuju (35,9%) dan Setuju (43,5%), sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa merasa

senang, tertarik, dan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Meskipun demikian, masih terdapat sebagian kecil siswa (20,6%) yang memberikan respon kurang positif, sehingga perlu perhatian lebih lanjut dalam penerapan pembelajaran berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Press.
- Aulia. (2025). Pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–56.
- Fitriani. (2022). Pembelajaran berpusat pada siswa dalam meningkatkan hasil belajar abad ke-21. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 112–120.
- Ismi. (2025). Peningkatan partisipasi siswa melalui model Problem Based Learning berbantuan media Wordwall pada pembelajaran IPAS. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(1), 21–30.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata*

- Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Rahman. (2022). Efektivitas Wordwall dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 85–94.
- Rahmawati. (2022). Penggunaan media interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 134–142.
- Sagala, S. (2021). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (2020). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiarty, S., & Widaty, C. (2024). Pemanfaatan media digital Wordwall dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 67–76.
- Trianto. (2021). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Game Based Learning sebagai inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2), 198–206.