

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Rosikhatul Ilmiyah¹, Septina Rahmawati², Yoga Awalludin Nugraha³

Universitas Muhammadiyah Kudus^{1,2,3}

e-mail: ilmiyahsiska@gmail.com¹, septinarahmawati@umkudus.ac.id²,
yogaawalludin@umkudus.ac.id³

Diterima: 23/12/2025; Direvisi: 24/1/2026; Diterbitkan: 28/1/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar IPAS peserta didik yang masih belum optimal, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman konseptual sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Tanjungsari. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre-experimental* tipe One-Group Pretest-Posttest Design, dengan melibatkan 20 peserta didik kelas IV sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, tes, dan dokumentasi. Instrumen tes diberikan sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada skor hasil belajar peserta didik, yaitu skor rata-rata *pretest* sebesar 52,00 meningkat menjadi 86,00 pada *posttest*, sehingga terdapat kenaikan sebesar 34,00 poin. Temuan ini diperkuat oleh hasil uji *N-Gain* dengan nilai rata-rata 0,7163, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Wordwall, Hasil Belajar, IPAS*

ABSTRACT

This research is motivated by the suboptimal learning outcomes of students in Natural and Social Sciences (IPAS), particularly in materials that require conceptual understanding, thereby necessitating innovative learning media to enhance student engagement and comprehension. The focus of this study is to determine the significance of the influence of using Wordwall as a learning medium on the learning outcomes of fourth-grade students in the IPAS subject at SDN Tanjungsari. This study employed a quantitative method using a pre-experimental design with a One-Group Pretest-Posttest Design, involving 20 fourth-grade students as research subjects. Data were collected through interviews, learning outcome tests, and documentation. The test instruments were administered before the treatment (*pretest*) and after the treatment (*posttest*) to determine improvements in learning outcomes. The results of the study indicated a significant increase in students' learning scores, where the average *pretest* score of 52.00 increased to 86.00 in the *posttest*, resulting in an improvement of 34.00 points. These findings are reinforced by the results of the N-Gain test, which show an average score of 0.7163, indicating that there is a significant effect of using Wordwall as a learning medium on IPAS learning outcomes. Based on these data, it can be concluded that the use of Wordwall as a learning medium provides a positive and significant impact on improving students' learning outcomes.

Keywords: Wardwall, Learning Outcomes , Natural and Social Sciences

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi krusial bagi pengembangan potensi manusia guna membentuk individu berkarakter kuat serta memiliki wawasan intelektual luas. Proses edukasi ini tidak hanya terbatas pada institusi formal, melainkan juga mencakup jalur informal yang terjadi melalui pengalaman hidup harian yang penuh makna. Tujuan utama dari seluruh jenjang pendidikan adalah melahirkan generasi yang bertaqwa, berakhlik mulia, sehat secara jasmani, serta memiliki kreativitas mandiri demi kemajuan bangsa. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1, pendidikan diarahkan untuk mengembangkan kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, serta keterampilan yang dibutuhkan masyarakat luas. Eksistensi pendidikan menjadi pilar yang tidak dapat dipisahkan dari kelangsungan hidup manusia karena tanpa sistem yang baik, kemajuan peradaban sulit dicapai. Oleh sebab itu, penguatan pada sektor ini sangat menentukan bagaimana sebuah negara mampu bersaing di kancah global. Upaya sadar dalam mendidik peserta didik diharapkan mampu menghasilkan warga negara yang demokratis serta memiliki tanggung jawab tinggi. Melalui proses yang sistematis, setiap individu berpeluang besar untuk mengaktualisasikan seluruh potensi terbaiknya bagi kepentingan negara. Pendidikan berkualitas adalah investasi masa depan utama.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau IPAS merupakan pembelajaran terpadu yang dirancang untuk melatih cara berpikir kritis serta logis siswa. Implementasi konsep IPAS berupaya memberikan pengalaman belajar bermakna sekaligus meningkatkan kompetensi peserta didik secara komprehensif (Mazidah & Sartika, 2023). Fokus utamanya mencakup pembentukan sikap sosial serta keterampilan psikomotorik yang sangat berguna bagi perkembangan diri siswa di tengah masyarakat luas. Pendidik diharapkan mampu mengelola suasana kelas dengan optimal, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif serta relevan. Media menjadi solusi preventif ketika metode konvensional seperti ceramah dirasa terlalu dominan dan mulai membosankan bagi siswa. Jika dirancang secara menarik, media dapat meningkatkan kualitas proses instruksional dan membantu siswa dalam mengingat materi pelajaran secara mendalam (Harahap & Efendi, 2024). Integrasi teknologi dalam penyampaian materi diharapkan mampu menyederhanakan konsep yang rumit menjadi lebih mudah dipahami. Dengan demikian, peran guru bergeser menjadi fasilitator yang kreatif dalam mengarahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Kehadiran media visual interaktif sangat membantu efektivitas komunikasi edukatif. Guru sebagai penggerak harus mampu mengadaptasi perkembangan teknologi informasi guna memperkaya khazanah ilmu.

Idealnya, pembelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar dilaksanakan melalui kegiatan observasi langsung atau penyelidikan ilmiah terhadap berbagai fenomena alam serta interaksi sosial. Hasil belajar sendiri merupakan wujud kemampuan yang diperoleh individu setelah menempuh rangkaian kegiatan instruksional tertentu dalam kurun waktu tertentu (Gulo, 2022). Pencapaian tersebut meliputi integrasi antara pengetahuan, keterampilan, serta perubahan sikap yang berkembang secara positif pada diri peserta didik (Fitriani & Yunita, 2022). Perubahan perilaku yang terlihat, seperti peningkatan kebiasaan baik maupun ketajaman analisis, menjadi indikator keberhasilan proses edukasi tersebut (Sari & Rosidah, 2023). Namun, data lapangan seringkali menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar IPAS masih memerlukan peningkatan signifikan agar sesuai dengan standar ketuntasan yang ditetapkan. Kesenjangan antara harapan kurikulum untuk mencetak peneliti muda yang kritis dengan realitas penguasaan materi di kelas harus segera dijembatani melalui strategi yang tepat. IPAS memiliki peranan vital dalam

meningkatkan kualitas pendidikan nasional karena melatih metode ilmiah sejak dini. Oleh karena itu, pencapaian kompetensi harus dipantau secara berkala guna memastikan efektivitas sistem pembelajaran yang sedang berjalan pada setiap lembaga pendidikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas empat di SDN Tanjungsari, terungkap fakta bahwa metode pengajaran IPAS saat ini masih didominasi oleh ceramah lisan. Cara penyampaian ini dirasa sangat monoton sehingga memicu kebosanan masif yang mengakibatkan menurunnya semangat belajar para peserta didik secara signifikan. Dampak negatifnya, siswa menjadi sangat pasif dan kurang terlibat dalam proses diskusi atau eksplorasi materi yang sedang diajarkan di kelas. Kondisi empiris ini menyebabkan hasil belajar yang dicapai belum mampu memenuhi standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan sekolah. Proses instruksional sering kali berjalan tanpa variasi karena guru lebih banyak berfokus pada penjelasan materi tanpa melibatkan interaksi aktif siswa (Nurfadhillah & Sifa, 2021). Akibatnya, siswa hanya menjadi penerima informasi tanpa memiliki kesempatan untuk melakukan kegiatan penemuan atau eksperimen yang menantang logika berpikir. Ketiadaan media bantu yang interaktif semakin memperburuk suasana kelas yang tidak bergairah dan minim motivasi belajar. Fenomena ini merupakan tantangan nyata bagi dunia pendidikan dasar yang menuntut adanya perubahan radikal dalam pemilihan strategi mengajar yang lebih dinamis agar siswa kembali tertarik mengeksplorasi ilmu pengetahuan alam dan sosial tersebut.

Solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media interaktif *Wordwall* yang menawarkan berbagai fitur permainan edukatif. Platform digital ini menyediakan kuis, animasi, serta game yang seru sehingga memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain tanpa merasa terbebani materi (Aeni, 2022). Penggunaan media ini secara teknis dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa secara drastis dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional (Putriani & Gunawan, 2023). Nilai baru dari penelitian ini terletak pada upaya sistematis mengintegrasikan teknologi *game-based learning* untuk mengatasi rendahnya ketuntasan hasil belajar IPAS di SDN Tanjungsari. Melalui penelitian ini, diharapkan tercipta atmosfer akademik yang lebih partisipan, dinamis, serta bermakna bagi pengembangan kognitif siswa kelas empat tersebut. Selain memudahkan guru dalam melakukan evaluasi, media ini juga melatih kreativitas serta kemandirian siswa dalam memahami konsep-konsep alam dan sosial secara kontekstual. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam upaya perbaikan mutu pembelajaran di tingkat sekolah dasar melalui pemanfaatan perangkat digital yang mudah diakses. Penggunaan teknologi ini diyakini mampu menstimulasi daya ingat siswa agar jauh lebih kuat dalam memahami materi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu atau *pre-experimental* jenis *one-group pretest-posttest design*. Pemilihan desain ini didasarkan pada tujuan penelitian untuk mengukur perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi tanpa adanya kelompok pembanding. Lokasi penelitian bertempat di SDN Tanjungsari, Kabupaten Rembang, pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas IV di sekolah tersebut yang berjumlah 20 orang. Mengingat jumlah populasi yang terbatas, teknik pengambilan sampel dilakukan secara *total sampling* atau sensus, di mana seluruh siswa dilibatkan sebagai subjek penelitian. Prosedur penelitian dimulai dengan pemberian tes awal atau *pretest* untuk mengetahui kemampuan dasar siswa, dilanjutkan dengan perlakuan pembelajaran menggunakan media interaktif *Wordwall*, dan diakhiri dengan tes akhir atau *posttest* untuk melihat peningkatan capaian akademik siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu tes, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda digunakan untuk mengukur penguasaan materi IPAS secara objektif. Sebelum digunakan, instrumen ini telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda untuk memastikan kelayakan alat ukur. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa untuk menggali respons kualitatif terhadap penggunaan media pembelajaran. Selain itu, dokumentasi berupa foto kegiatan dan arsip nilai digunakan sebagai data pendukung. Validasi instrumen menunjukkan bahwa dari 50 butir soal, 42 soal dinyatakan valid dengan tingkat reliabilitas yang tinggi, ditunjukkan oleh koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,953. Tingginya reliabilitas ini menjamin bahwa instrumen mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten dan dapat dipercaya dalam mengevaluasi efektivitas media pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara statistik untuk menguji hipotesis penelitian. Tahap awal analisis dimulai dengan uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* untuk memastikan data berdistribusi normal sebagai syarat penggunaan statistik parametrik. Setelah asumsi normalitas terpenuhi, dilakukan uji *N-Gain* ternormalisasi untuk menghitung besaran peningkatan hasil belajar siswa secara individual maupun klasikal. Kriteria peningkatan dikategorikan ke dalam level tinggi, sedang, atau rendah berdasarkan nilai *gain* yang diperoleh. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui signifikansi perbedaan rata-rata skor sebelum dan sesudah perlakuan. Seluruh proses analisis data diarahkan untuk menjawab rumusan masalah mengenai efektivitas penggunaan media *Wordwall* dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengujian yang dilakukan pada instrumen dalam penelitian ini meliputi Uji Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda Soal. Beberapa uji terdapat dilakukan untuk mengetahui seberapa layak instrumen tersebut digunakan dalam penelitian. Berikut tabel rangkuman hasil uji yang telah dilakukan.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda Soal

Indikator Instrumen	Jumlah/Nilai	Keterangan
Validitas	42 Soal Valid	Sebagian besar soal valid dan dapat digunakan
	8 Soal Tidak Valid	8 soal tidak valid dan tidak dapat digunakan
Reliabilitas	Cronbach's Alpha = 0,953	Instrumen reliabel, dapat diandalkan
Tingkat Kesukaran	50 Soal Sedang	50 soal berada dalam kategori sedang
Daya Beda Soal	9 Soal Sangat Baik	9 soal memiliki daya pembeda sangat baik
	27 Soal Baik	27 soal memiliki daya pembeda baik
	10 Soal Cukup	10 soal memiliki daya pembeda cukup
	4 Soal Jelek	4 soal memiliki daya pembeda jelek

Berdasarkan Tabel 1 hasil uji yang ditampilkan dalam tabel, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki kualitas yang baik. Sebagian besar soal (42 soal) dinyatakan valid dan dapat digunakan dengan ketentuan valid. Jika nilai r hitung r tabel yakni $> 0,05$, yang menunjukkan bahwa instrumen ini dapat mengukur dengan tepat variabel yang dimaksud. Sedangkan, terdapat 8 soal tidak valid, yang perlu diperbaiki atau dihilangkan. Selanjutnya yaitu nilai reliabilitas sebesar 0,953 menunjukkan bahwa instrumen ini sangat reliabel, konsisten, dan dapat diandalkan untuk penelitian lebih lanjut.

Dalam hal tingkat kesukaran, sebanyak 50 soal memiliki tingkat kesulitan yang sedang, yang berarti soal-soal ini sesuai dengan kemampuan mayoritas responden. Berdasarkan hasil analisis daya pembeda, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki kualitas yang cukup baik. Sebanyak 9 soal termasuk dalam kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa soal-soal tersebut mampu membedakan kemampuan peserta didik secara optimal. Selanjutnya, terdapat 27 soal yang tergolong baik, sehingga masih efektif digunakan sebagai alat ukur pembelajaran. Selain itu, 10 soal berada pada kategori cukup, yang berarti soal-soal tersebut masih dapat digunakan namun perlu dilakukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas pembedaannya. Adapun 4 soal lainnya termasuk dalam kategori jelek, sehingga kurang efektif dalam membedakan kemampuan peserta didik dan memerlukan revisi atau penggantian. Untuk menentukan apakah data dalam sampel berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan menggunakan uji *Shapiro Wilk* yang tertera pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data *Shapiro Wilk*

	Pretest	Posttest
Nilai Statistik	0,917	0,916
Derajat Kebebasan	20	20
Nilai Signifikansi	0,87	0,82

Berdasarkan hasil uji normalitas data yang tertera pada tabel 2, menggunakan uji *Shapiro Wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* adalah 0,917 dan *posttest* adalah 0,916 yang keduanya lebih besar dari batas signifikansi 0,05 oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data *pretes* dan *posttest* memiliki distribusi normal. Dengan demikian, analisis data dapat direruskan melalui penerapan uji statistik parametrik. Selanjutnya yaitu, Uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran *Wardwall* berpengaruh terhadap hasil belajar yang tertera pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji *N-Gain*

	N	Minimum	Maksimum	Mean	Deviation
<i>N-Gain Score</i>	20	0,44	1,00	0,7163	0,1565
<i>N-Gain Persen</i>	20	0,44,44	100,00	71,6277	15,6563

Berdasarkan tabel 3 di atas, diketahui hasil belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Wardwall* memperoleh rata-rata nilai *N-Gain* sebesar 0,7163 termasuk dalam kategori tinggi karena berada diatas 0,7 sesuai kriteria *N-Gain* ternormalisasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wardwall* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Pembahasan

Analisis mendalam terhadap data penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memberikan dampak transformasi yang nyata terhadap kompetensi akademik siswa. Temuan utama studi ini mengonfirmasi bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Sebelum intervensi dilakukan, kemampuan awal siswa tergolong rendah dengan nilai rata-rata *pretest* hanya mencapai 52,00, sebuah angka yang masih berada di bawah ambang

batas Kriteria Ketuntasan Minimal. Namun, setelah penerapan strategi pembelajaran berbasis digital ini, terjadi lonjakan prestasi yang drastis di mana rata-rata nilai *posttest* melesat menjadi 86,00. Peningkatan sebesar 34,0 poin ini bukan sekadar fluktuasi statistik biasa, melainkan indikator kuat bahwa intervensi yang diberikan memiliki efektivitas tinggi. Data kuantitatif ini menegaskan bahwa media *Wordwall* berfungsi sebagai katalisator yang mengubah dinamika kelas menjadi lebih produktif. Hal ini sejalan dengan temuan riset terkini yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan strategi pedagogis yang efektif untuk mengakselerasi pemahaman konsep peserta didik secara substansial (Yuliana et al., 2025).

Efektivitas penggunaan *Wordwall* dalam penelitian ini sangat erat kaitannya dengan kemampuannya memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak, khususnya pada topik "Gaya di Sekitar Kita". Materi fisika dasar mengenai gaya sering kali menjadi hambatan kognitif bagi siswa sekolah dasar karena konsepnya yang tidak selalu kasatmata dalam pengalaman langsung mereka. Melalui fitur *gamification* yang ditawarkan oleh *Wordwall*, konsep-konsep gaya tersebut dikemas menjadi permainan interaktif yang merangsang keterlibatan siswa secara emosional dan intelektual. Pendekatan ini mengubah paradigma pembelajaran dari yang sebelumnya pasif dan konvensional menjadi dinamis dan menyenangkan. Siswa tidak merasa sedang diuji, melainkan sedang bermain sambil belajar, yang secara psikologis meningkatkan rentang perhatian dan fokus mereka terhadap materi. Mekanisme belajar yang menyenangkan ini membantu memperjelas abstraksi materi sehingga siswa lebih mudah menginternalisasi konsep gaya dalam kehidupan sehari-hari, yang pada akhirnya berkontribusi langsung pada peningkatan hasil belajar mereka (Lestari & Rohmani, 2024).

Validitas temuan penelitian ini diperkuat oleh analisis statistik lanjutan yang menunjukkan signifikansi perubahan kemampuan siswa serta kualitas instrumen yang digunakan. Perhitungan uji *N-Gain* menghasilkan nilai rata-rata sebesar 0,7163, yang secara statistik dikategorikan dalam level tinggi pada kriteria *N-Gain* ternormalisasi. Angka ini membuktikan bahwa peningkatan hasil belajar yang terjadi adalah dampak langsung dari perlakuan media *Wordwall*, bukan karena faktor kebetulan. Selain itu, reliabilitas data didukung oleh instrumen tes yang sangat solid. Dari 50 butir soal yang diujikan, 42 di antaranya dinyatakan valid, dan uji reliabilitas menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,953. Nilai ini sangat impresif karena berada jauh di atas standar minimum 0,60, menandakan konsistensi internal yang luar biasa. Instrumen yang sangat reliabel ini memberikan jaminan bahwa data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh benar-benar mencerminkan kemampuan riil peserta didik, sehingga kesimpulan mengenai peningkatan motivasi dan kemudahan belajar akibat media digital dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Agustina, 2024; Astuti, 2024).

Konsistensi hasil penelitian ini semakin terlihat ketika disandingkan dengan literatur terdahulu yang meneliti variabel serupa dalam konteks pendidikan dasar. Studi ini memiliki benang merah yang kuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurpatini dan Hidayat (2022), yang juga mengkaji pengaruh *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS pada topik "Aku dan Kebutuhanku". Kesamaan hasil antara kedua penelitian ini, yaitu adanya peningkatan pemahaman siswa yang signifikan dibandingkan metode konvensional, menunjukkan bahwa *Wordwall* memiliki fleksibilitas dan efektivitas yang lintas topik dalam mata pelajaran IPAS. Hal ini mengindikasikan bahwa *platform* berbasis *game-based learning* mampu menciptakan ekosistem belajar yang menarik, interaktif, dan efektif secara konsisten. Temuan ini memperkaya khazanah literatur pendidikan dengan menegaskan bahwa integrasi teknologi digital yang tepat guna mampu menjembatani kesulitan siswa dalam memahami berbagai materi ajar, baik yang bersifat sosial maupun sains, dengan cara yang lebih adaptif sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.

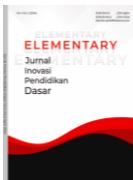
Sebagai penutup, penelitian ini memberikan implikasi praktis sekaligus mengisi celah dari studi sebelumnya dengan menawarkan perspektif yang berbeda. Jika dibandingkan dengan penelitian Ambarsari (2022) yang berfokus pada faktor internal gaya belajar siswa terhadap hasil belajar IPS, penelitian ini menekankan pada faktor eksternal, yaitu manipulasi media pembelajaran sebagai variabel utama. Meskipun gaya belajar berpengaruh, penelitian ini membuktikan bahwa intervensi media yang tepat dapat mengakomodasi berbagai kebutuhan belajar siswa secara masif. Implikasinya bagi para pendidik sangat jelas: ketergantungan pada buku paket atau Lembar Kerja Siswa (LKS) semata harus ditinggalkan, terutama untuk materi yang kompleks. Guru sangat disarankan mengadopsi media interaktif seperti *Wordwall* untuk menciptakan visualisasi konsep yang menarik. Kesimpulannya, pemanfaatan media digital ini terbukti menjadi solusi alternatif yang sangat efektif dan strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar IPAS di sekolah dasar secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar" dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut terbukti dari hasil analisis statistik yang menunjukkan adanya perbedaan nyata antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah peserta didik mendapatkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Peningkatan hasil belajar peserta didik terlihat dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 52,00 meningkat menjadi 86,00 pada *posttest* dengan selisih peningkatan sebesar 34,0 poin. Hasil uji *N-Gain* memperoleh rata-rata nilai sebesar 0,7163 termasuk dalam kategori tinggi karena berada di atas 0,7 sesuai kriteria *N-Gain* ternormalisasi. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* mampu membantu peserta didik memahami konsep-konsep pada materi Gaya di Sekitar Kita secara lebih jelas, menarik, dan bermakna sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N. (2022). Pengembangan aplikasi games edukatif *Wordwall* sebagai media pembelajaran untuk memahami materi Pendidikan Agama Islam bagi siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1–10. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/45678>
- Agustina. (2024). *Metodologi penelitian pendidikan*. Yayasan Cendekia Mulia Mandiri. https://books.google.co.id/books?id=example_id
- Ambarsari, R. Y. (2022). Pengaruh gaya belajar siswa terhadap hasil belajar IPS kelas 4 SD Negeri 1 Bulukerto Wonogiri. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 9(1), 12–21. <https://ejournal.utp.ac.id/index.php/JMSG/article/view/1845>
- Astuti, R. (2024). *Efektivitas media digital interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar*. Pustaka Edu Global. https://books.google.co.id/books?id=example_id
- Febriani, H., & Efendi, Z. (2024). Inovasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui media audiovisual. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(4), 312–322. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i4.1468>
- Fitriani, F., & Yunita, S. (2022). Pengaruh keterampilan mengajar guru terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Journal on Education*, 5(1), 1253–1262. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.747>



- Gulo, A. (2022). Penerapan model discovery learning terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 307–313. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54>
- Lestari, R., & Rohmani, R. (2024). Analisis efektivitas penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar sains di sekolah dasar. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 5(4), 891–905. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i4.634>
- Mazidah, N. R., & Sartika, S. (2023). Pengaruh pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN Grabagan. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 9–16. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i1.2991>
- Nurfadhillah, N., & Sifa, U. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338>
- Nurpatini, N., & Hidayat, T. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar IPAS materi aku dan kebutuhanku pada siswa kelas IV di sekolah dasar. *JPPI (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia)*, 2(2), 1368–1376. <https://doi.org/10.53299/jppi.v2i2.1781>
- Putriani, N., & Gunawan, R. (2023). Media games interaktif Wordwall untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar pada muatan IPAS. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 409–415. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66527>
- Sari, M., & Rosidah, A. (2023). Implementasi model pembelajaran problem based learning (PBL) terhadap hasil belajar IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 2(1), 8–17. <https://doi.org/10.56916/jipi.v2i1.307>
- Yuliana, Y., Hartono, H., & Tibrani, M. (2025). Analisis potensi kebutuhan pengembangan video animasi konsep jaring-jaring makanan berbasis Canva pada pelajaran IPAS kelas V SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 797–806. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5227>