



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PELAJARAN IPAS KELAS IV

Vicky Anjani¹, Zainal Arifin²

STKIP PGRI Bangkalan^{1,2}

e-mail: anjani1441@gmail.com¹, zainal@stkippgri-bkl.ac.id²,

Diterima: 29/1/2026; Direvisi: 4/2/2026; Diterbitkan: 15/2/2026

ABSTRAK

Dalam pembelajaran alat bantu atau media pembelajaran perlu di terapkan untuk membantu siswa aktif serta dapat memahami materi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan membuktikan ada atau tidak ada pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Pejagan 1. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan menggunakan metode *exsperiment one group pretest posttest design*. Sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh yaitu kelas IV C di SDN Pejagan 1, yang berjumlah 26 siswa. Instrument penelitian berupa angket untuk mengetahui keaktifan dan soal untuk mengetahui hasil belajar siswa. Análisis data menggunakan Aplikasi IBM SPSS 21.0 untuk melakukan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji paired sampel T-test, keaktifan siswa yang telah diuji diperoleh rata-rata mean pada pretest keaktifan belajar sebesar 29.3462, dan nilai posttest keaktifan belajar sebsar 32.3077 serta data nilai signifikan sebesar $0,000 < 0.05$. Sedangkan hasil uji paired sampel T-test hasil belajar diperoleh rata-rata mean pada pretest hasil belajar sebesar 52.6923, dan nilai posttest hasil belajar sebesar 82.6538 serta nilai signifikan $0.000 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Pejagan 1

Kata Kunci: *Wordwall, Keaktifan Belajar, Hasil Belajar, IPAS.*

ABSTRACT

In learning, learning aids or media need to be implemented to help students be active and understand the material in the learning process. This study aims to test and prove whether or not there is an effect of wordwall learning media on student activity and learning outcomes in the science subject of grade IV at SDN Pejagan 1. The research type used was quantitative and employed an experimental one-group pretest-posttest design. The sample in this study used a saturated sample, namely class IV C at SDN Pejagan 1, totaling 26 students. The research instrument was a questionnaire to determine student activity and questions to determine student learning outcomes. Data analysis used the IBM SPSS 21.0 application to conduct validity tests, reliability tests, normality tests, and paired sample T-tests. The student activity that had been tested obtained an average mean on the pretest of learning activity of 29.3462, and the posttest value of learning activity of 32.3077 and significant value data of $0.000 < 0.05$. Meanwhile, the results of the paired sample T-test of learning outcomes obtained an average mean in the pretest of learning outcomes of 52.6923, and the posttest value of learning outcomes of 82.6538 and a significant value of $0.000 < 0.05$ so that it can be concluded that the use of wordwall learning media has an effect on the activeness and learning outcomes of students in the science subject of grade IV at SDN Pejagan 1.

Keywords: *Wordwall, Learning Activeness, Learning Outcomes. IPAS.*



PENDAHULUAN

Pada era modern, pendidikan merupakan pilar utama dalam meningkatkan kualitas intelektual dan peradaban bangsa melalui nilai sosial budaya yang kuat (Sanga & Wangdra, 2023; Unisa et al., 2025; Utama et al., 2025). Secara langsung, pendidikan berfungsi membentuk kemampuan literasi, keterampilan teknologi, serta mengoptimalkan potensi individu dalam aspek sikap dan nilai agar mampu berkontribusi nyata dalam kehidupan bermasyarakat. Proses pembelajaran ini diharapkan mampu mencetak siswa yang memiliki ketajaman dalam berpikir kritis serta kesiapan menghadapi tantangan global. Pada perkembangannya, kegiatan mendidik merupakan suatu kesatuan proses yang melibatkan interaksi dinamis untuk mengubah pola pikir dari ketidaktahuan menjadi pemahaman yang mendalam (Setiawan et al., 2022; Sinaga et al., 2023; Sumargono et al., 2022). Dalam lingkungan akademik yang ideal, setiap peserta didik seharusnya diberikan ruang yang luas untuk mengeksplorasi bakat mereka secara optimal. Peningkatan kualitas intelektual ini menjadi modal utama bagi kemajuan sebuah negara dalam persaingan dunia yang semakin kompleks. Oleh karena itu, sistem pendidikan harus dirancang sedemikian rupa agar mampu memfasilitasi kebutuhan siswa dalam mendapatkan pengetahuan yang relevan, sehingga mereka tidak hanya menjadi penonton dalam kemajuan zaman, tetapi juga menjadi aktor intelektual yang mampu membawa perubahan positif bagi lingkungan sekitarnya (Maku et al., 2025; Muhtarromah et al., 2025).

Memasuki era digital, dunia pendidikan dituntut untuk melahirkan inovasi dalam metode dan media pembelajaran guna menjaga relevansi dengan perkembangan teknologi yang sangat masif. Guru kini tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi tunggal, melainkan harus bertransformasi menjadi pembimbing yang mampu mengarahkan siswa dalam memanfaatkan perangkat digital secara positif. Pergeseran paradigma dari *teacher centered* menuju *student centered* menjadi sebuah keharusan demi menciptakan ekosistem belajar yang interaktif dan dinamis. Pendekatan yang berpusat pada siswa ini memberikan keuntungan besar dalam meningkatkan keaktifan serta hasil belajar secara signifikan. Dalam ruang lingkup *immediacy of learning*, siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi pengetahuan mereka melalui akses bahan ajar digital seperti penggunaan gawai atau komputer. Gaya belajar masa kini telah jauh berbeda dibandingkan metode tradisional, di mana integrasi teknologi menjadi kunci utama untuk menarik minat peserta didik (Mulyono & Ampo, 2021; Nurjanah et al., 2025; Rizqi, 2023). Media pembelajaran yang inovatif diharapkan mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan partisipatif, sehingga siswa merasa lebih terdorong untuk terlibat dalam setiap tahapan diskusi intelektual yang berlangsung di dalam lingkungan sekolah mereka.

Kenyataan di lapangan sering kali menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup tajam antara harapan ideal tersebut dengan praktik pembelajaran di ruang kelas. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Pejagan 1 Bangkalan, ditemukan permasalahan serius terkait rendahnya keaktifan siswa, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau IPAS. Masalah ini berakar pada minimnya penggunaan metode dan media pembelajaran yang variatif, sehingga siswa cenderung kehilangan minat untuk mendengarkan penjelasan materi dari guru. Kondisi tersebut diperparah oleh dominasi metode ceramah yang membuat suasana belajar menjadi monoton dan membosankan bagi peserta didik. Dampak langsung dari kurangnya antusiasme ini terlihat pada rendahnya pencapaian akademik, di mana hasil evaluasi harian menunjukkan banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal atau KKM yaitu 70. Data ini mencerminkan bahwa proses pembelajaran belum mampu memicu keterlibatan aktif siswa secara optimal. Tanpa adanya intervensi berupa media

yang menarik, siswa akan terus terjebak dalam pola belajar pasif yang menghambat penyerapan informasi serta penurunan daya kritis dalam memahami fenomena alam dan sosial yang dipelajari di sekolah.

Salah satu solusi inovatif untuk menjembatani kesenjangan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *website* seperti *Wordwall*. Media ini menawarkan konsep permainan interaktif yang sangat menarik untuk diterapkan pada jenjang sekolah dasar karena memiliki berbagai fitur unggulan yang mampu membangkitkan gairah belajar (Almekhlafi, 2020; Armstrong, 2025; Idrus et al., 2021; Ilahiyati et al., 2023). Beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan antara lain *match up*, *open the box*, *random cards*, *find the match*, *quiz*, *anagram*, hingga fitur *spin* yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi pelajaran. Nilai baru yang ditawarkan oleh penggunaan *Wordwall* terletak pada kemampuannya untuk mengonversi materi pelajaran yang kaku menjadi aktivitas yang menyenangkan dan menantang bagi siswa. Melalui media ini, siswa tidak hanya diajak untuk menghafal, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, meningkatkan *scientific literacy*, serta memperkaya penguasaan *vocabulary* mereka secara mandiri. Keterlibatan aktif dalam permainan digital ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi kemampuan mereka tanpa merasa tertekan oleh beban tugas konvensional. Inovasi media non-tradisional ini menjadi instrumen penting dalam menciptakan komunikasi dua arah antara guru dan siswa, sehingga penyampaian informasi dapat berlangsung secara lebih konkret, nyata, dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas 4.

Keaktifan belajar yang mencakup aspek fisik, mental, dan emosional merupakan faktor penentu utama yang akan memberikan pengaruh besar terhadap hasil belajar akhir seorang siswa. Keaktifan ini dapat diukur dari sejauh mana partisipasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran yang dirancang secara interaktif oleh guru. Hasil belajar sendiri merupakan wujud pencapaian kompetensi yang meliputi ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh setelah melewati evaluasi belajar yang sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk menguji serta membuktikan secara empiris mengenai ada atau tidaknya pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas 4 SDN Pejagan 1. Dengan rancangan pembelajaran yang tepat, fokus siswa diharapkan tetap terjaga dan rasa jenuh dapat diminimalisir melalui interaksi digital yang dinamis. Hasil dari studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan metode instruksional di era digital, sekaligus menjadi referensi bagi para pendidik untuk beralih dari pola ceramah tradisional menuju paradigma baru yang lebih inovatif. Melalui penggunaan media yang tepat, target pencapaian nilai di atas 70 diharapkan dapat terwujud secara merata bagi seluruh siswa di lingkungan sekolah tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan pola penelitian yang menggunakan data angka. Selain itu, peneliti menggunakan rancangan penelitian *one group pretes postes design*.

tabel 1. Rancangan Penelitian

Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
O ¹	X	O ²

Keterangan:

O¹ : Pretes atau sebelum diberikan perlakuan

X : treatment atau perlakuan penggunaan media pembelajaran wordwall

O² : Postes atau sesudah diberikan perlakuan

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IV di UPTD SDN Pejagan 1 terdapat 18 kelas dan populasi yang digunakan adalah kelas IV yang terdiri dari kelas A,B,C,D dengan jumlahnya 104 siswa. Sedangkan sampel merupakan Sebagian dari populasi, sampel yang digunakan oleh peneliti adalah sampel jenuh, yaitu kelas IV C dengan jumlah siswa sebanyak 26. Instrument penelitian yang digunakan peneliti adalah instrument angket dan soal, soal hasil belajar siswa terdiri dari 10 soal pilihan ganda, sedangkan terdapat 10 item angket yang akan diberikan kepada siswa dengan indikator keaktifan belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam lembar angket tersebut, berbagai indikator keberhasilan keaktifan belajar siswa digunakan dengan skala likert sebagai berikut:

Tabel 2. Skala Likert

Kategori penilaian	Skor penilaian
Selalu (SL)	4
Sering (SR)	3
Kadang-kadang (KD)	2
Tidak pernah (TP)	1

Disetiap instrument harus mempunyai skala. Dalam instrumen penelitian ini menggunakan skala Likert, skala Likert merupakan método pengukuran yang digunakan untuk mengukur sikap atau pendapat seseorang menggunakan kuesioner. Setiap butir pertanyaan disertai dengan pilihan jawaban. Pada skala liker kuesioner yang diberikan akan diberikan skor pada setiap jawaban yaitu 1-4, yang dimana skor 1 untuk jawaban tidak pernah sedangkan skor 4 jawaban selalu. Dalam penelitian ini memiliki dua jenis variable yaitu variable bebas (*independent*) dan variable terikat (*dependent*) dalam penelitian media pembelajaran wordwall merupakan variabel bebas (*independet*) sedangkan keaktifan dan hasil belajar merupakan variabel terikat (*dependent*). Untuk método análisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji validitas uji yang dilakukan pada setiap instrumen untuk melihat apakah instrument tersebut valid tau tidak. Dngan pengambilan keputusan: a) apabila $r_{tabel} > 0,05$ maka instrument tersebut dinyatakan valid, b) apabila $< 0,05$ maka instrument dinyatakan tidak valid.

Uji reliabilitas uji yang dilakukan pada setiap instrumen untuk melihat apakah instrumen tersebut reabel atau tidak, dengan pengambilan keputusan: a) apabila nilai *Cronbach Alpha* (G) $> 0,05$ maka instrumen tersebut dinyatakan reabel, b) apabila nilai *Cronbach Alpha* (G) $< 0,05$ maka instrumen tersebut dinyatakan tidak reabel. Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui instrumen yang diberikan kepada siswa normal atau tidak. Untuk uji normalitas ini menggunakan jenis analisis kolmogorov-smirnov pada aplikasi SPSS 2.1 dengan ketentuan: a) jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka instrument dinyatakan tidak normal, b) jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka instrumen dinyatakan normal. Uji paired sampel T-test dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara tes awal dan tes akhir yang dilakukan oleh peneliti dengan berbantuan aplikasi SPSS 2.1 dengan keputusan: a) jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka ada pengaruh yang signifikan terhadap data tes awal dan data tes akhir, b) jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ maka tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap data tes awal dan data tes akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini berjudul “ Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pejagan 1”. Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan membuktikan ada atau tidak ada pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Pejagan 1. Data dalam penelitian ini menggunakan método eksperimen yaitu *preEksperimen design* dengan jenis *one group pretest posttest design*, método pada jenis ini menggunakan pretest (tes awal) dan posttest (tes akhir) yang dapat membandingkan kondisi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan penggunaan media *wordwall* kepada siswa

Peneliti telah melakukan uji coba instrument yang dilakukan oleh siswa kelas IV D SDN Pejagan 1 yang berjumlah 24 siswa, instrumen penilaian yang menggunakan kusioner angket dan soal dengan 15 pertanyaan untuk dianalisis menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas, serta akan dilakukan uji prasyarat di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan pada tanggal 27 November 2025 untuk *pretest* pada tanggal 28 November 2025 untuk diberikan perlakuan pada tanggal 01 Desember 2025 serta memberikan *posttest* pada tanggal 03 Desember 2025. Pada penelitian ini akan melakukan uji normalitas dan juga uji paired sampel T-test.

1. Uji Instrumen

a. Uji Validitas Angket Keaktifan Belajar

Table 3. Hasil Uji Validitas Angket Keaktifan Belajar

No. Item	r_{xy}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,386	0,381	Valid
2	0,338	0,381	Tidak Valid
3	0,287	0,381	Tidak Valid
4	0,385	0,381	Valid
5	0,550	0,381	Valid
6	0,517	0,381	Valid
7	0,458	0,381	Valid
8	0,475	0,381	Valid
9	0,389	0,381	Valid
10	0,470	0,381	Valid
11	0,291	0,381	Tidak valid
12	0,407	0,381	Valid
13	0,610	0,381	Valid
14	0,617	0,381	Valid
15	0,486	0,381	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas penelitian yang didapatkan dari coba angket keaktifan belajar siswa diatas, dari 15 pertanyaan hanya 12 pertanyaan yang valid serta pertanyaan yang tidak valid. Sehingga angket keaktifan yang bisa digunakan ada 10 pertanyaan.

b. Uji Validitas Soal Hasil Belajar

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Soal Hasil Belajar

No. Item	r_{xy}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,752	0,381	Valid
2	0,527	0,381	Valid
3	0,546	0,381	Valid
4	0,443	0,381	Valid
5	0,254	0,381	Tidak valid
6	0,656	0,381	Valid
7	0,752	0,381	Valid
8	0,184	0,381	Tidak valid
9	0,709	0,381	Valid
10	0,569	0,381	Valid
11	0,308	0,381	Tidak valid
12	0,399	0,381	Valid
13	0,453	0,381	Valid
14	0,451	0,381	Valid
15	0,113	0,381	Tidak valid

Berdasarkan hasil uji validitas hasil belajar yang didapatkan dari coba soal diatas, dari 15 pertanyaan hanya 11 pertanyaan yang valid serta 4 pertanyaan yang tidak valid. Sehingga soal hasil belajar yang bisa digunakan ada 10 pertanyaan.

c. Uji Reliabilitas Angket Keaktifan Belajar

Tabel 5. Hasil Uji Realiabilitas Angket Keaktifan Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,724	15

Berdarkan tabel 5 hasil uji reliabilitas keaktifan belajar diatas, diperoleh nilai *Cronbach's alpha* sebesar 0,724, maka hasil r_{alpha} 0,724 > r_{tabel} 0,381 dinyatakan bahwa hasil angket keaktifan belajar siswa reliabel atau tetap.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas Angket Keaktifan

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Angket Keaktifan Belajar

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		26
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	10.02542745
	Absolute	.148
Most Extreme Differences	Positive	.113
	Negative	-.148
Kolmogorov-Smirnov Z		.755
Asymp. Sig. (2-tailed)		.618

Berdasarkan tabel 6 analisis uji normalitas diatas, menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,618 > 0,05$ dengan demikian bisa disimpulkan bahwa data hasil penelitian keaktifan belajar dinyatakan normal.

b. Uji Normalitas Soal Hasil Belajar

Table 7 Hasil Uji Normalitas Soal Hasil Belajar

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		26
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.74402917
	Absolute	.101
Most Extreme Differences	Positive	.058
	Negative	-.101
Kolmogorov-Smirnov Z		.515
Asymp. Sig. (2-tailed)		.953

Berdasarkan tabel 7 analisis uji normalitas diatas, menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,953 > 0,05$ dengan demikian bisa disimpulkan bahwa data hasil penelitian hasil belajar dinyatakan normal.

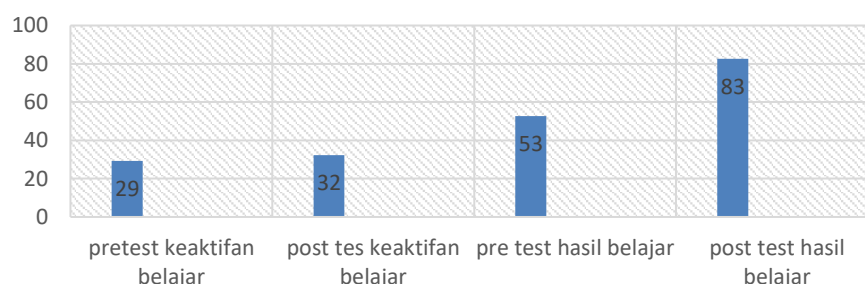
c. Uji Paired Sampel T-test Angket Keaktifan Belajar

Tabel 8. Hasil Rata-Rata Nilai Pretest dan Posttest Keaktifan Belajar

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre test	29.3462	26	2.92496	.57363
	Posttest	32.3077	26	3.04328	.59684

Berdasarkan tabel 8 analisis hasil pretest dan posttes keaktifan belajar, diperoleh mean tes awal keaktifan belajar sebesar 29.3462, sedangkan mean tes akhir keaktifan belajar sebesar 32.3077. Dari beberapa uji yang telah dilakukan oleh peneliti dapat dibuktikan bahwa perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan media pembelajaran *wordwall* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat melalui bagan dibawah ini.



Gambar 1. Nilai Hasil Pretest Dan Posttest Keaktifan Dan Hasil Belajar

Dari gambar 1 data di atas terlihat bahwa ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan demikian dapat disimpulkan dapat terjadinya perubahan yang signifikan terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Pejagan 1.

Pembahasan

Analisis statistik deskriptif dan inferensial memberikan bukti empiris yang kuat bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memiliki dampak signifikan terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Peningkatan nilai rata-rata keaktifan dari 29,35 pada saat *pretest* menjadi 32,31 pada *posttest* menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar yang positif setelah intervensi media dilakukan. Kenaikan skor ini mengindikasikan bahwa fitur interaktif dan gamifikasi yang ditawarkan oleh *Wordwall* berhasil menstimulasi keterlibatan siswa secara lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih antusias untuk berpartisipasi karena pembelajaran dikemas dalam format permainan yang menyenangkan dan menantang. Hal ini menegaskan bahwa integrasi teknologi digital yang tepat guna mampu memecah kejenuhan belajar konvensional dan menciptakan atmosfer kelas yang dinamis, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi juga pelaku aktif dalam mengonstruksi pengetahuannya sendiri (Ningsih et al., 2025; Sari & Munir, 2024; Sulistyowati & Asriati, 2024).

Selain keaktifan, dampak positif penggunaan media *Wordwall* juga terlihat nyata pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Lonjakan nilai rata-rata hasil belajar yang sangat signifikan, yaitu dari 52,69 pada *pretest* menjadi 82,65 pada *posttest*, membuktikan efektivitas media ini dalam memfasilitasi pemahaman materi IPAS. Uji hipotesis yang menghasilkan nilai signifikansi 0,000 mengonfirmasi bahwa peningkatan tersebut bukan terjadi secara kebetulan, melainkan akibat langsung dari perlakuan pembelajaran berbasis *Wordwall*. Visualisasi materi yang menarik, disertai elemen audio dan animasi, membantu mengonkretkan konsep-konsep IPAS yang abstrak sehingga lebih mudah dicerna oleh siswa sekolah dasar. Mekanisme umpan balik instan yang disediakan oleh platform ini juga memungkinkan siswa untuk segera mengetahui letak kesalahannya dan melakukan perbaikan, yang pada akhirnya berkontribusi pada penguasaan materi yang lebih mendalam dan retensi pengetahuan yang lebih baik (Oktafrizal et al., 2025; PERMANA et al., 2025; Ratnawati et al., 2025).

Temuan penelitian ini selaras dan memperkuat hasil studi terdahulu yang menyoroti potensi media *Wordwall* dalam konteks pendidikan dasar. Konsistensi hasil dengan penelitian Okta Nadia, Desyandri, dan Andi Sadriani menegaskan bahwa *Wordwall* bukan sekadar tren teknologi sesaat, melainkan alat pedagogis yang reliabel untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Keunggulan *Wordwall* terletak pada fleksibilitasnya yang dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti gawai dan laptop, serta variasi templat permainan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi ajar. Hal ini relevan dengan karakteristik siswa generasi alfa yang merupakan *digital native*, di mana mereka memiliki preferensi kuat terhadap pembelajaran yang berbasis visual dan interaktif. Dengan demikian, *Wordwall* menjembatani kesenjangan antara gaya belajar siswa masa kini dengan metode pengajaran di kelas, menjadikan proses transfer ilmu menjadi lebih relevan dan efektif (Juma & Munala, 2020; Rafidah et al., 2024; Rosyid & Alwi, 2025; Utami et al., 2024).

Validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, baik angket keaktifan maupun tes hasil belajar, memberikan jaminan bahwa data yang diperoleh akurat dan dapat dipercaya. Proses uji coba instrumen yang ketat, di mana butir-butir yang tidak valid digugurkan, memastikan bahwa pengukuran benar-benar mencerminkan kondisi aktual siswa.



Tingginya nilai reliabilitas *Cronbach's Alpha* pada kedua instrumen menunjukkan konsistensi pengukuran yang baik. Selain itu, terpenuhinya asumsi normalitas data memperkuat legitimasi penggunaan uji statistik parametrik dalam analisis hipotesis. Ketelitian metodologis ini memberikan bobot ilmiah yang kuat pada kesimpulan penelitian, sehingga temuan mengenai efektivitas *Wordwall* dapat dijadikan rujukan yang valid bagi praktisi pendidikan maupun peneliti selanjutnya yang tertarik mengkaji topik serupa (Fajriah et al., 2025; Nurammida et al., 2024; Salsabila & Tsurayya, 2024).

Implikasi praktis dari penelitian ini mendorong para guru sekolah dasar untuk lebih inovatif dalam merancang strategi pembelajaran dengan memanfaatkan platform digital seperti *Wordwall*. Guru tidak lagi sekadar menjadi penyampai materi, tetapi bertransformasi menjadi desainer pengalaman belajar yang kreatif. Namun, penelitian ini juga memiliki keterbatasan, seperti cakupan materi yang spesifik pada mata pelajaran IPAS dan sampel yang terbatas pada satu sekolah. Oleh karena itu, generalisasi hasil ke konteks yang lebih luas perlu dilakukan dengan hati-hati. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas *Wordwall* pada mata pelajaran lain, jenjang pendidikan yang berbeda, atau dengan durasi intervensi yang lebih panjang untuk melihat dampak retensi jangka panjang. Selain itu, aspek ketersediaan infrastruktur teknologi di sekolah juga perlu menjadi pertimbangan dalam implementasi media ini secara lebih luas.

KESIMPULAN

Penelitian dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pejagan 1 “. disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Pejagan 1. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan nilai rata-rata keaktifan dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *wordwall* dengan hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Yang berarti penggunaan media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. Media *wordwall* menunjukkan bahwa media ini dapat membantu siswa memahami materi secara nyata dan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan hasil penelitian ini berpotensi untuk diterapkan berbagai mata pelajaran selain IPAS serta pada jenjang pendidikan yang berbeda. Media *wordwall* dapat dijadikan media pembelajaran digital yang inovatif serta dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Almekhlafi, A. G. (2020). Designing and creating digital interactive content framework: Description and evaluation of the Almekhlafi Digital Interactive Content Model. *Science Education International*, 31(2), 130–139. <https://doi.org/10.33828/sei.v31.i2.1>
- Armstrong, J. S. (2025). *Pengaruh model discovery learning berbantuan aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar IPAS kelas IV Sekolah Dasar* [Skripsi Sarjana]. Munich Personal RePEc Archive (MPRA). <https://mpra.ub.uni-muenchen.de/117565/>
- Fajriah, H., Sam'un, A., & Fahmi, F. (2025). Hubungan media pembelajaran Wordwall, kedisiplinan, dan hasil belajar siswa kelas VIII. *Tirai Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 221–228. <https://doi.org/10.37824/n6gntj72>



- Idrus, N. W., Yulianti, D., & Suparman, U. (2021). Pemanfaatan media Wordwall dalam peningkatan perbendaharaan kosakata (vocabulary) pada pembelajaran bahasa Inggris. *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 22(2), 376–387. <https://doi.org/10.23960/aksara/v22i2.pp376-387>
- Ilahiyati, N., Rohmah, Z., & Hamamah, H. (2023). The implementation of Wordwall games in vocabulary learning. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 10(1), 144–160. <https://doi.org/10.15408/ijee.v10i1.29905>
- Juma, S. F., & Munala, M. W. (2020). Effect of collaborative learning on students' achievement in secondary school mathematics in Kakamega South Sub-County, Kenya. *International Journal of Current Science Research and Review*, 3(8), 1–10. <https://doi.org/10.47191/ijcsrr/V3-i8-01>
- Maku, S., Abdulla, G., Isnanto, I., Arif, R. M., & Arifin, V. M. (2025). Pengembangan media Pencerdas untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 751–760. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5362>
- Muhtarromah, M., Arief, Z., & Wibowo, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an di SDIT Yapidh Bekasi. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 860–870. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.5347>
- Mulyono, M., & Ampo, I. (2021). Pemanfaatan media dan sumber belajar abad 21. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 93–112. <https://doi.org/10.24239/pdg.vol9.iss2.72>
- Ningsih, Y., Alwi, N. A., Rahmadani, A. S., Wagira, E., & Mutiara, Q. (2025). Keterkaitan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(3), 295–302. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i3.1836>
- Nurammida, N., Nizarrahmadi, N., & Yolanda, A. (2024). The effectiveness of Wordwall game as media to teach students English vocabulary mastery of eighth grade. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(3), 283–290. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i03.937>
- Nurjanah, N., Koswara, D., Nugraha, H. S., Rukmanah, H. S., & Ruslan, U. (2025). Strategi inovatif dalam pembelajaran bahasa Sunda: Digitalisasi materi ajar untuk guru sekolah dasar. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 579–589. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4724>
- Oktafrizal, O. F., Alim, J. A., & Sekarwinahyu, M. (2025). Pengaruh model discovery learning berbantuan Quizizz dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar matematis pada mata pelajaran matematika kelas VI SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 169–179. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4507>
- Permana, M. W., Rahmah, N. A., Wisesa, N. S., Efendi, N. S., Khulliyatunnisa, N., & Setiawan, B. (2025). Implementasi penggunaan aplikasi Ruangguru dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada hasil belajar siswa di MTs Persis 1 Bandung. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 106–115. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4327>
- Rafidah, H. N., Mudzanatun, M., Wibowo, S., & Assidiqi, M. M. (2024). Penerapan kuis Wordwall dalam keaktifan belajar peserta didik kelas IV C SD Supriyadi Semarang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(2), 2498–2508. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i2.1072>



- Ratnawati, E., Masruhim, M. A., Abdunnur, A., & Komariyah, L. (2025). Evaluasi kebijakan sekolah dalam meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik di SMP Negeri 1 Anggana. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1441–1450. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.7994>
- Rizqi, M. (2023). Perubahan sosial budaya dalam modernisasi dan teknologi dipandang dari proses belajar. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 25(2), 233–239. <https://doi.org/10.26623/jdsb.v25i2.7304>
- Rosyid, F. E., & Alwi, N. A. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran dengan Wordwall dalam keterlibatan dan pemahaman siswa. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 12(2), 177–185. <https://doi.org/10.37301/cerdas.v12i2.300>
- Salsabila, A., & Tsurayya, A. (2024). The effect of using edugame Wordwall on students' mathematical representation ability. *Jurnal VARIDIKA*, 36(1), 64–73. <https://doi.org/10.23917/varidika.v36i1.4990>
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan adalah faktor penentu daya saing bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)*, 5, 84–90. <https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977–985. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>
- Setiawan, T. Y., Destrinelli, D., & Wulandari, B. A. (2022). Keterampilan berfikir kritis pada pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran RADEC di sekolah dasar: Systematic literature review. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(2), 133–142. <https://doi.org/10.31764/justek.v5i2.11421>
- Sinaga, B., Gaol, Y. L., & Syahputra, E. (2023). Analisis kemampuan berpikir pola matematis siswa melalui model pembelajaran problem based learning dengan menggunakan software Geogebra. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 129–140. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i1.2756>
- Sulistyowati, C., & Asriati, N. (2024). Pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan belajar di era digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4), 1176–1185. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i4.4542>
- Sumargono, S., Basri, M., Istiqomah, I., & Triaristina, A. (2022). Kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sejarah. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 141–151. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4508>
- Unisa, L., Azzahra, S. F., Juanda, M., Rahmanda, M. D., & Abdurrahmansya, A. (2025). Problematik implementasi penguatan potensi siswa dalam kurikulum merdeka di sekolah dasar. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(4), 931–940. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i4.7835>
- Utama, E. S. W., Marfu, A., Fauzi, A., & Supardi, S. (2025). Pendidikan dan perubahan sosial budaya. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 723–732. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5835>
- Utami, S., Mansur, H., & Qomario, Q. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 6081–6090. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1939>