

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL  
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI SD NEGERI  
064024 MEDAN SELAYANG**

Regina Sipayung<sup>1</sup>, Angel Br Sihalo<sup>2</sup>, Erlina Hutagalung<sup>3</sup>, Triani Br Sagala<sup>4</sup>,  
Sri Lasmida Ito Marbun<sup>5</sup>, Devi Simbolon<sup>6</sup>, Enjelika Megawati Simanjuntak<sup>7</sup>,  
Meilanye Claudia<sup>8</sup>, Maria Uli Tamba<sup>9</sup>, Erwin Gamaliel Napitupulu<sup>10</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11</sup>PGSD FKIP, Universitas Katolik Santo Thomas  
sipayungregina1@gmail.com<sup>1</sup>, angelsihalo508@gmail.com<sup>2</sup>,  
htgherlina@gmail.com<sup>3</sup>, trianisagala068@gmail.com<sup>4</sup>,  
Srilasmidaitomarbun@gmail.com<sup>5</sup>, devisimbolon89@gmail.com<sup>6</sup>,  
enjelikamega@gmail.com<sup>7</sup>, meilanyclaudia4@gmail.com<sup>8</sup>,  
maryatamba121@gmail.com<sup>9</sup>, glielnapitupulu@gmail.com<sup>10</sup>

**ABSTRACT**

*This study aimed to determine the implementation of Wordwall-based interactive learning media in improving the learning activeness of fourth-grade students in Natural and Social Sciences (IPAS) at SD Negeri 064024 Medan Selayang. The study employed a Classroom Action Research (CAR) design using the Kemmis and McTaggart model, which consisted of planning, action, observation, and reflection stages. The research participants were 20 fourth-grade students. Data were collected through classroom observations using a learning activeness observation sheet that assessed students' attention to learning materials, willingness to ask questions, ability to answer questions, and participation during classroom activities. The collected data were analyzed using descriptive quantitative analysis based on the percentage of students' learning activeness. The findings revealed that the implementation of Wordwall-based interactive learning media successfully improved students' learning activeness. The average learning activeness increased from 57.45% before the implementation of Wordwall to 81.95% after its implementation, with an average improvement of 25%. Furthermore, all students demonstrated increased participation throughout the learning process. The use of Wordwall created a more interactive, engaging, and enjoyable learning environment that encouraged students to participate actively in classroom activities. Therefore, Wordwall-based interactive learning media can be considered an effective alternative for enhancing students' learning activeness in IPAS learning at the elementary school level.*

*Keywords: Wordwall, interactive learning media, learning activeness, Natural and Social Sciences (IPAS), elementary school*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri 064024 Medan Selayang. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian

Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa kelas IV. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi menggunakan lembar pengamatan keaktifan belajar siswa yang mencakup indikator perhatian terhadap materi, keberanian bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan, dan partisipasi dalam pembelajaran. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif melalui perhitungan persentase keaktifan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Rata-rata keaktifan belajar siswa sebelum penggunaan Wordwall sebesar 57,45%, kemudian meningkat menjadi 81,95% setelah penerapan media tersebut dengan rata-rata peningkatan sebesar 25%. Selain itu, seluruh siswa mengalami peningkatan keaktifan selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan Wordwall menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Wordwall, media pembelajaran interaktif, keaktifan belajar, IPAS, sekolah dasar

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena berperan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan, sikap, karakter, serta kemampuan berpikir yang dibutuhkan untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, serta bertanggung jawab. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah

harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sehingga tujuan pendidikan nasional dapat tercapai secara optimal.

Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru, peserta didik, serta berbagai sumber belajar yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru memiliki peran yang sangat penting sebagai pendidik, fasilitator, motivator, mediator, dan evaluator dalam membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Menurut Hamalik (2017), pembelajaran merupakan kombinasi yang tersusun atas unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, guru dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang tidak hanya

berpusat pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif membangun pengetahuannya sendiri.

Pandangan tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1972) yang menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar. Pada usia sekolah dasar, peserta didik berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, penggunaan media, gambar, permainan, maupun aktivitas yang melibatkan interaksi. Selain itu, Vygotsky (1978) melalui teori konstruktivisme sosial menegaskan bahwa pembelajaran akan berlangsung lebih efektif apabila peserta didik memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dengan guru maupun teman sebaya melalui diskusi, kolaborasi, dan pemberian bantuan (*scaffolding*). Oleh sebab itu, pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) menjadi salah satu pendekatan yang sangat dianjurkan dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran adalah keaktifan belajar siswa. Keaktifan belajar merupakan keterlibatan peserta didik secara fisik maupun mental selama proses pembelajaran berlangsung. Sardiman (2018) menyatakan bahwa keaktifan belajar dapat ditunjukkan melalui aktivitas bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, berdiskusi, melakukan pengamatan, menyelesaikan tugas, serta berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Sementara itu, menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015), keaktifan belajar merupakan

kondisi ketika peserta didik secara sadar terlibat dalam memperoleh pengalaman belajar sehingga mampu membangun pemahaman secara mandiri. Dengan demikian, semakin tinggi tingkat keaktifan siswa, semakin besar peluang tercapainya tujuan pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 telah membawa perubahan yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital menjadi salah satu tuntutan dalam penyelenggaraan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik generasi saat ini. Guru tidak lagi hanya mengandalkan metode ceramah, tetapi juga dituntut mampu memanfaatkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Menurut Mayer (2009) dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila informasi disampaikan melalui kombinasi teks, gambar, suara, animasi, dan aktivitas interaktif dibandingkan hanya menggunakan teks atau penjelasan verbal semata.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Arsyad (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena materi menjadi lebih mudah dipahami, pembelajaran menjadi lebih menarik, dan peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Sebaliknya, pembelajaran yang hanya

mengandalkan metode ceramah cenderung membuat siswa cepat merasa bosan sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi dan keaktifan mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Pada jenjang sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting karena karakteristik peserta didik masih menyukai aktivitas bermain, bereksplorasi, serta belajar melalui pengalaman konkret. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang bersifat interaktif menjadi salah satu alternatif yang mampu membantu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran yang menarik akan meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mereka terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPAS mengintegrasikan konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk membentuk kemampuan berpikir ilmiah, berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta mampu menyelesaikan berbagai permasalahan yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga menuntut peserta didik melakukan pengamatan, eksperimen sederhana, diskusi, serta menghubungkan materi dengan kondisi lingkungan sekitar. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran IPAS sangat dipengaruhi oleh tingkat keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 064024 Medan Selayang pada siswa kelas IV, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah. Guru lebih banyak menjelaskan materi secara langsung, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga masih sangat terbatas sehingga pembelajaran berlangsung kurang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang aktif bertanya, enggan mengemukakan pendapat, serta kurang berpartisipasi dalam kegiatan diskusi maupun aktivitas pembelajaran lainnya.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa. Rendahnya keaktifan belajar dapat berdampak terhadap rendahnya pemahaman konsep, motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, serta hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah Wordwall. Wordwall merupakan platform digital

yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, *matching game*, *maze chase*, *true or false*, roda putar, teka-teki silang, *random wheel*, dan berbagai aktivitas interaktif lainnya yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Media ini memungkinkan guru menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan sehingga siswa merasa tertantang, termotivasi, dan lebih antusias mengikuti proses pembelajaran.

Penggunaan Wordwall didukung oleh teori gamifikasi yang dikemukakan oleh Deterding et al. (2011), yaitu penerapan unsur-unsur permainan (*game elements*) ke dalam aktivitas nonpermainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi pengguna. Dalam konteks pembelajaran, gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan setiap aktivitas pembelajaran. Selain itu, teori pembelajaran sosial Bandura (1986) menjelaskan bahwa peserta didik belajar melalui proses observasi, interaksi, pengalaman, dan umpan balik yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran. Media Wordwall memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung, memperoleh umpan balik secara cepat, serta berinteraksi dengan guru maupun teman sebaya sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar.

Berbagai penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall

mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, partisipasi dalam diskusi, serta hasil belajar pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar. Pembelajaran yang memanfaatkan Wordwall memberikan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton sehingga siswa lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan, serta menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut menunjukkan bahwa Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran yang relevan untuk mendukung implementasi pembelajaran aktif sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa rendahnya keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS perlu mendapatkan perhatian serius. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall sebagai alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penerapan media ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di SD Negeri 064024 Medan Selayang Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS." Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif, bagi siswa dalam meningkatkan keaktifan belajar, serta

bagi sekolah sebagai salah satu upaya meningkatkan mutu pembelajaran dan kualitas pendidikan.

## **B. Metode Penelitian**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (*Classroom Action Research*). PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru atau peneliti di dalam kelas untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran melalui tindakan tertentu yang dilakukan secara berulang dalam bentuk siklus. Model PTK yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Keempat tahapan tersebut dilaksanakan secara berulang hingga indikator keberhasilan penelitian tercapai.

### **Lokasi dan Waktu Penelitian**

#### **a. Lokasi Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 064024 Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara.

#### **b. Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2026/2027 selama kurang lebih dua bulan yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan tindakan, pengumpulan data, analisis data, dan penyusunan laporan penelitian.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 064024 Medan Selayang yang mengikuti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Objek penelitian adalah peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penerapan media

pembelajaran interaktif berbasis Wordwall.

### **Desain Penelitian**

Penelitian menggunakan model spiral Kemmis dan McTaggart. Setiap siklus terdiri atas empat tahap.

#### **1. Perencanaan (Planning)**

Pada tahap ini peneliti melakukan berbagai persiapan, yaitu:

- mengidentifikasi permasalahan pembelajaran;
- menyusun modul ajar;
- menyusun RPP/Modul Ajar sesuai Kurikulum Merdeka;
- menentukan materi IPAS;
- membuat media Wordwall;
- menyusun LKPD;
- menyusun lembar observasi aktivitas guru;
- menyusun lembar observasi keaktifan siswa;
- menyusun instrumen dokumentasi.

#### **2. Pelaksanaan Tindakan (Acting)**

Guru melaksanakan pembelajaran menggunakan media Wordwall sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan.

Tahapan pembelajaran meliputi:

- kegiatan pendahuluan;
- penyampaian tujuan pembelajaran;
- apersepsi;
- penyampaian materi IPAS;
- penggunaan Wordwall;
- diskusi kelompok;
- presentasi hasil;
- evaluasi;
- penutup.

#### **3. Observasi (Observing)**

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Aspek yang diamati meliputi:

Aktivitas Guru

- membuka pelajaran;
- menyampaikan tujuan;
- menjelaskan materi;
- menggunakan Wordwall;

- membimbing diskusi;
- memberikan penguatan;
- melakukan evaluasi.

#### Keaktifan Belajar Siswa

- memperhatikan penjelasan guru;
- bertanya;
- menjawab pertanyaan;
- berdiskusi;
- mengemukakan pendapat;
- mengerjakan tugas;
- menggunakan Wordwall;
- menyimpulkan pembelajaran.

#### 4. Refleksi (Reflecting)

Pada tahap refleksi peneliti:

- menganalisis hasil observasi;
- mengidentifikasi kelemahan pembelajaran;
- mengevaluasi pelaksanaan tindakan;
- merancang perbaikan untuk siklus berikutnya.

Apabila indikator keberhasilan belum tercapai maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

#### Prosedur Penelitian

Penelitian direncanakan terdiri atas dua siklus.

##### Siklus I

##### Perencanaan

- Menyusun perangkat pembelajaran.
- Membuat media Wordwall.
- Menyiapkan instrumen penelitian.
- Menyiapkan lembar observasi.

##### Pelaksanaan

- Guru melaksanakan pembelajaran menggunakan Wordwall.
- Siswa mengikuti permainan edukatif.
- Guru memfasilitasi diskusi.

##### Observasi

Observer mengamati:

- aktivitas guru;
- aktivitas siswa;
- penggunaan media;
- kondisi kelas.

##### Refleksi

Menentukan kekurangan pelaksanaan siklus I sebagai dasar perbaikan siklus II.

##### Siklus II

Tahapan sama seperti siklus I, namun dilakukan berdasarkan hasil refleksi sehingga pembelajaran menjadi lebih optimal.

#### Variabel Penelitian

Variabel tindakan

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall

Variabel hasil

Keaktifan Belajar Siswa

#### Teknik Pengumpulan Data

##### 1. Observasi

Digunakan untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran.

##### 2. Dokumentasi

Digunakan untuk memperoleh:

- daftar hadir;
- foto kegiatan;
- perangkat pembelajaran;
- hasil pekerjaan siswa.

#### Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian terdiri atas:

a. Lembar Observasi Aktivitas Guru  
Indikator:

- membuka pembelajaran;
- menjelaskan materi;
- menggunakan Wordwall;
- membimbing siswa;
- memberi motivasi;
- mengevaluasi pembelajaran.

b. Lembar Observasi Keaktifan Siswa  
Indikator:

- memperhatikan guru;
- bertanya;
- menjawab pertanyaan;
- mengemukakan pendapat;
- berdiskusi;
- bekerja sama;
- menggunakan Wordwall secara aktif;
- menyimpulkan materi.

#### Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara:

1. Analisis Kualitatif  
 Dilakukan terhadap hasil observasi aktivitas guru dan siswa melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

2. Analisis Kuantitatif  
 Persentase keaktifan dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase keaktifan
- F = Skor yang diperoleh
- N = Skor maksimum

Kategori:

Persentase Kategori

|         |                     |
|---------|---------------------|
| 86–100% | Sangat Aktif        |
| 76–85%  | Aktif               |
| 60–75%  | Cukup Aktif         |
| 55–59%  | Kurang Aktif        |
| ≤54%    | Sangat Kurang Aktif |

#### Indikator Keberhasilan

Penelitian dinyatakan berhasil apabila:

- minimal 80% siswa berada pada kategori aktif atau sangat aktif;
- aktivitas guru mencapai kategori baik;
- pembelajaran menggunakan Wordwall berlangsung sesuai sintaks yang telah direncanakan.

### C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri 064024 Medan Selayang dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 20 siswa. Penelitian bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

(IPAS) melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi keaktifan belajar siswa yang meliputi empat indikator, yaitu perhatian terhadap materi, keberanian bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan, dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran.

**Tabel 1. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Wordwall**

| No | Nama Siswa | Sebelum (%) | Sesudah (%) | Peningkatan (%) | Kategori  |
|----|------------|-------------|-------------|-----------------|-----------|
| 1  | Siswa 1    | 55          | 82          | 27              | Meningkat |
| 2  | Siswa 2    | 60          | 85          | 25              | Meningkat |
| 3  | Siswa 3    | 58          | 80          | 22              | Meningkat |
| 4  | Siswa 4    | 50          | 78          | 28              | Meningkat |
| 5  | Siswa 5    | 62          | 86          | 24              | Meningkat |
| 6  | Siswa 6    | 57          | 81          | 24              | Meningkat |
| 7  | Siswa 7    | 59          | 84          | 25              | Meningkat |
| 8  | Siswa 8    | 53          | 79          | 26              | Meningkat |



|    | Na<br>ma<br>o<br>Sis<br>wa | Sebel<br>um<br>(%) | Sesu<br>dah<br>(%) | Peningk<br>atan (%) | Kateg<br>ori  |
|----|----------------------------|--------------------|--------------------|---------------------|---------------|
| 8  |                            |                    |                    |                     |               |
| 9  | Sis<br>wa<br>9             | 61                 | 87                 | 26                  | Menin<br>gkat |
| 10 | Sis<br>wa<br>10            | 56                 | 80                 | 24                  | Menin<br>gkat |
| 11 | Sis<br>wa<br>11            | 54                 | 78                 | 24                  | Menin<br>gkat |
| 12 | Sis<br>wa<br>12            | 63                 | 88                 | 25                  | Menin<br>gkat |
| 13 | Sis<br>wa<br>13            | 52                 | 77                 | 25                  | Menin<br>gkat |
| 14 | Sis<br>wa<br>14            | 58                 | 83                 | 25                  | Menin<br>gkat |
| 15 | Sis<br>wa<br>15            | 60                 | 85                 | 25                  | Menin<br>gkat |
| 16 | Sis<br>wa<br>16            | 57                 | 81                 | 24                  | Menin<br>gkat |
| 17 | Sis<br>wa<br>17            | 55                 | 82                 | 27                  | Menin<br>gkat |
| 18 | Sis<br>wa<br>18            | 59                 | 84                 | 25                  | Menin<br>gkat |
| 19 | Sis<br>wa<br>19            | 56                 | 80                 | 24                  | Menin<br>gkat |
| 20 | Sis<br>wa<br>20            | 54                 | 79                 | 25                  | Menin<br>gkat |

| Na<br>ma<br>o<br>Sis<br>wa                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Sebel<br>um<br>(%) | Sesu<br>dah<br>(%) | Peningk<br>atan (%) | Kateg<br>ori |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|--------------------|---------------------|--------------|
| 20                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                    |                    |                     |              |
| <b>Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penelitian</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                    |                    |                     |              |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                    |                    | Uraian              | Nilai        |
| Jumlah siswa                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                    |                    |                     | 20           |
| Rata-rata keaktifan sebelum Wordwall                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                    |                    |                     | 57,45%       |
| Rata-rata keaktifan sesudah Wordwall                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                    |                    |                     | 81,95%       |
| Rata-rata peningkatan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                    |                    |                     | 25%          |
| Peningkatan tertinggi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                    |                    |                     | 28%          |
| Peningkatan terendah                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                    |                    |                     | 22%          |
| Jumlah siswa yang 20 siswa mengalami peningkatan (100%)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |                    |                     |              |
| Berdasarkan Tabel 1 dan 2 diketahui bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan keaktifan belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Wordwall. Sebelum penerapan media, tingkat keaktifan siswa masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa hanya memperhatikan penjelasan guru, namun belum berani bertanya, menjawab pertanyaan, ataupun mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. |                    |                    |                     |              |
| Setelah penerapan media Wordwall, terjadi perubahan yang cukup signifikan pada aktivitas belajar siswa. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus mengikuti pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias ketika mengerjakan kuis, berdiskusi dengan teman, serta berusaha menyelesaikan setiap tantangan yang                                |                    |                    |                     |              |

diberikan melalui media Wordwall. Selain itu, siswa menjadi lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat karena suasana pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak menegangkan.

Secara kuantitatif, rata-rata keaktifan belajar siswa meningkat dari 57,45% sebelum penggunaan media menjadi 81,95% setelah penggunaan media Wordwall. Dengan demikian terjadi peningkatan rata-rata sebesar 25%. Peningkatan tertinggi mencapai 28%, sedangkan peningkatan terendah sebesar 22%. Seluruh siswa atau 100% dari jumlah responden menunjukkan peningkatan keaktifan belajar, sehingga tidak terdapat siswa yang mengalami penurunan.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Aktivitas siswa selama pembelajaran meningkat pada hampir seluruh indikator pengamatan, yaitu perhatian terhadap materi, keberanian bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan, partisipasi dalam diskusi, serta keterlibatan dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran menggunakan Wordwall. Temuan ini memberikan gambaran bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

### **C. Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media

pembelajaran interaktif berbasis Wordwall mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri 064024 Medan Selayang pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan hasil observasi, rata-rata keaktifan belajar siswa meningkat dari 57,45% sebelum penggunaan media menjadi 81,95% setelah penggunaan media Wordwall. Peningkatan rata-rata sebesar 25% menunjukkan bahwa media Wordwall memberikan kontribusi positif terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif memperhatikan penjelasan guru, berani bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran.

Peningkatan keaktifan tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget (1972) yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar. Dalam penelitian ini, Wordwall memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas interaktif sehingga mereka tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pemahamannya sendiri melalui permainan edukatif dan penyelesaian berbagai tantangan pembelajaran. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Selama penggunaan Wordwall, siswa terlibat dalam diskusi, bekerja sama dengan teman, serta memperoleh bimbingan dari guru ketika menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Interaksi tersebut membantu siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan meningkatkan partisipasi mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari sudut pandang penggunaan media, hasil penelitian mendukung teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2009). Menurut teori ini, informasi yang disajikan melalui kombinasi teks, gambar, warna, dan aktivitas interaktif lebih mudah dipahami dibandingkan penyampaian materi secara verbal saja. Tampilan Wordwall yang menarik mampu meningkatkan perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus mengikuti pembelajaran IPAS.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan teori pembelajaran sosial Bandura (1986) yang menjelaskan bahwa proses belajar terjadi melalui pengamatan, pengalaman, interaksi, dan umpan balik. Dalam penggunaan Wordwall, siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui permainan edukatif serta menerima umpan balik secara cepat terhadap jawaban yang diberikan. Hal tersebut meningkatkan motivasi dan mendorong siswa untuk lebih aktif selama pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian mendukung pendapat Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi sehingga mampu menarik perhatian, meningkatkan minat, dan mempermudah pemahaman peserta didik. Penggunaan Wordwall menjadikan pembelajaran lebih variatif sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Sejalan dengan itu, Sardiman (2018) menjelaskan bahwa keaktifan belajar merupakan indikator penting keberhasilan pembelajaran karena siswa yang aktif akan lebih mudah memahami materi dan mengembangkan kemampuan berpikirnya.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media Wordwall efektif meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keaktifan belajar siswa pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran digital yang sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran IPAS karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan kajian teori, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa. Media ini mampu meningkatkan perhatian, keberanian bertanya, partisipasi dalam diskusi, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, Wordwall dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri 064024 Medan Selayang pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar dari rata-rata 57,45% sebelum penggunaan Wordwall menjadi 81,95% setelah penerapan media

tersebut, dengan rata-rata peningkatan sebesar 25%. Peningkatan ini terlihat pada berbagai indikator keaktifan, seperti perhatian terhadap materi, keberanian bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan, partisipasi dalam diskusi, serta keterlibatan siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall merupakan salah satu alternatif media digital yang efektif untuk mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penggunaan Wordwall tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar siswa, tetapi juga membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan berpusat pada siswa sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, media Wordwall layak digunakan sebagai salah satu strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya dalam membangun keterlibatan aktif siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). PT RajaGrafindo Persada.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Prentice Hall.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). Association for Computing Machinery.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University Press.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Kemendikbudristek.
- Kusumah, W., & Dwitagama, D. (2012). *Mengenai Penelitian Tindakan Kelas*. PT Indeks.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. Basic Books.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT RajaGrafindo Persada.

- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning* (12th ed.). Pearson.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Supardi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78*.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wiriadmadja, R. (2019). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. PT Remaja Rosdakarya.