

Pemanfaatan Media *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Murid Kelas IV SDN 107 Lagego Kabupaten Luwu Timur

Henni Roslinda¹, Juwita Crestiani M.², Andi Kilawati³

^{1,2,3} Universitas Cokroaminoto Palopo, Palopo, Indonesia

¹ henniroslinda054@gmail.com

² juwitacrestiani@uncp.ac.id

³ andikilawati@uncp.ac.id

Abstrak

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini memanfaatkan media *wordwall* yang dilaksanakan sebanyak dua siklus, setiap siklus dilaksanakan dalam empat kali pertemuan. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 21 murid diantaranya 12 murid laki-laki dan 9 murid perempuan. Observasi awal menunjukkan dari 21 murid hanya 8 murid (38%) yang mencapai ketuntasan belajar, sementara 13 murid lainnya (62%) belum mencapai ketuntasan belajar. pada siklus I yang menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran mencapai 70% kategori baik, aktivitas murid mencapai 65% kategori aktif dan rata rata hasil belajar murid mencapai 69 kategori kurang dan secara klasikal hasil belajar IPAS murid mencapai 62% atau sebanyak 13 murid dari 21 murid. Hasil penelitian siklus II menunjukkan adanya peningkatan dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran mencapai 79% kategori baik, aktivitas murid mencapai 74% kategori aktif dan rata-rata hasil belajar murid mencapai 75 dengan kategori baik dan secara klasikal hasil belajar IPAS murid mencapai 81% atau sebanyak 17 murid dari 21 murid. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan terhadap hasil belajar IPAS murid sebesar 19% dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan indikator keberhasilan yaitu minimal 75% siswa memperoleh nilai KKTP yang telah ditetapkan yaitu 70 telah tercapai. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *wordwall* efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 107 Lagego Kabupaten Luwu Timur.

Kata Kunci: Hasil Belajar IPAS, Media *Wordwall*, Murid Kelas IV

Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah dasar merupakan salah satu fokus utama dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan nasional. Berbagai upaya seringkali dilakukan pada setiap jenjang pendidikan guna menghadirkan kegiatan belajar yang dapat mengikutsertakan murid dengan aktif hingga mampu meningkatkan hasil belajar mereka. Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran masih memerlukan berbagai penyempurnaan agar murid dapat berpartisipasi secara optimal dalam setiap kegiatan belajar. Kondisi ini terutama terlihat pada mata pelajaran yang bersifat konseptual, di mana keterlibatan murid dan pencapaian hasil belajar masih belum optimal. (Tarigan dkk., 2024).

Kemajuan teknologi yang begitu cepat telah menebarkan pengaruh besar ke banyak sisi pendidikan, terutama saat merancang media pembelajaran. Situasi ini mengharuskan

pendidik untuk menggunakan media pembelajaran secara optimal, sehingga proses belajar dapat berlangsung lebih baik, lebih aktif, dan meninggalkan kesan yang mendalam. Pemanfaatan media pembelajaran bukan hanya mempermudah murid dalam menguasai materi dengan lebih baik, tetapi juga mendorong murid untuk ikutserta dalam belajar, meningkatkan motivasi belajar, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran menjadi cara yang baik untuk menjadikan pembelajaran menjadi inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 (Sadriani dkk., 2023).

Pembelajaran pada abad ke-21 menuntut pemanfaatan teknologi menjadi terpenting yang tidak terpisahkan dari kegiatan belajar. Hal ini dapat dilakukan melalui penggunaan media digital di semua mata pelajaran, termasuk Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dengan penerapan media digital, diharapkan tercipta kegiatan belajar yang berlangsung dua arah agar murid memperoleh pengalaman belajar yang lebih berkesan. Pembelajaran IPAS sendiri mempunyai bagian terpenting dalam membentuk pola pikir serta mengasah kemampuan murid untuk menganalisis beragam fenomena yang muncul di lingkungannya. Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi, praktik pembelajaran IPAS masih banyak bergantung pada metode ceramah dan pemberian tugas tertulis, sehingga suasana belajar cenderung terasa monoton. Variasi kegiatan yang kurang membuat perhatian murid lebih mudah beralih, dan motivasi untuk menguasai materi menjadi tidak terlalu mendalam. Akibatnya, hasil belajar murid menjadi rendah dan belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan (Vriyanti dkk., 2023).

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 12 November 2025, hasil belajar IPAS murid kelas IV SDN 107 Lagego Kabupaten Luwu Timur masih tergolong rendah. Keadaan ini muncul karena murid kurang ikutserta dalam kegiatan belajar, sehingga kegiatan belajar belum dapat memperkuat rasa keingintahuan murid terhadap materi yang diajarkan. Rendahnya capaian tersebut tampak dari data awal di mana dari 21 murid yang terdiri atas 12 laki-laki dan 9 perempuan, hanya 8 murid atau 38% yang mencapai KKTP, sedangkan 13 murid lainnya atau 62% belum mencapai KKTP. Sekolah menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) sebesar 70, dengan indikator ketuntasan klasikal minimal 75% murid harus memperoleh nilai ≥ 70 . Namun, data menunjukkan bahwa persentase ketuntasan klasikal jauh dari indikator yang ditetapkan, sehingga pada kondisi awal pembelajaran IPAS belum efektif. Rendahnya hasil belajar ini menegaskan perlunya penerapan media pembelajaran yang lebih interaktif agar penguasaan konsep serta hasil belajar murid dapat meningkat.

Hasil observasi juga memperlihatkan bahwa di SDN 107 Lagego Kabupaten Luwu Timur telah didukung oleh teknologi dasar, seperti jaringan internet dan perangkat komputer, yang bisa dimanfaatkan dalam melaksanakan kegiatan belajar. Namun, pemanfaatan fasilitas tersebut dalam kegiatan belajar belum baik. Media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh media konvensional sehingga keikutsertaan, kemauan, dan partisipasi murid dalam kegiatan belajar belum menunjukkan hasil yang baik. Kondisi ini menegaskan bahwa dibutuhkan penerapan media pembelajaran yang lebih inovatif, relevan, dan memikat serta tetap mudah diterapkan agar kegiatan belajar dapat berlangsung lebih efektif dan benar-benar berpusat pada murid.

Salah satu media digital yang bisa digunakan adalah *Wordwall*. Platform *Wordwall* mempersiapkan banyak permainan yang bisa digunakan seperti *quizzes*, *matching games*, dan *puzzle-based tasks* yang dapat diselaraskan dengan materi ajar. Dalam menggunakan

media ini terbukti dapat membantu murid menguasai materi dengan mudah, memperkuat pola pikirnya, serta menghadirkan kegiatan belajar yang berkesan (Putra dkk., 2024).

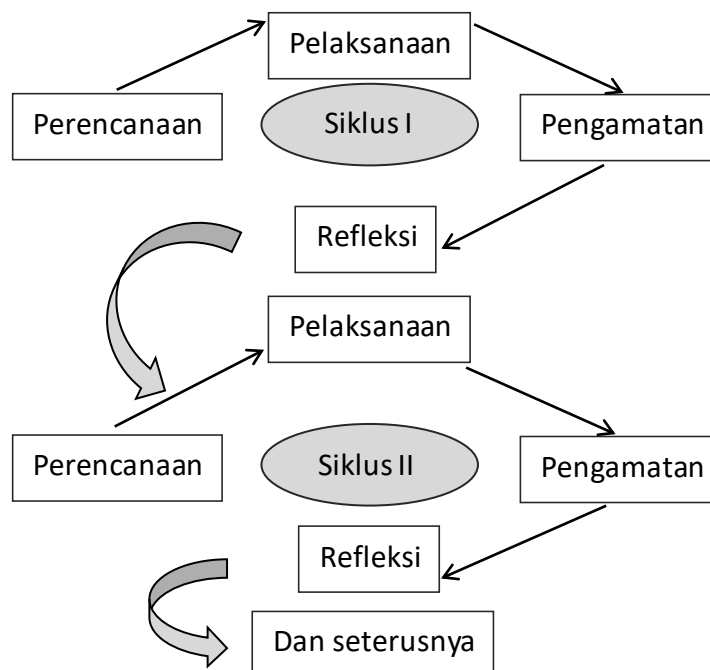
Media *Wordwall* selama ini dipandang sebagai wadah pembelajaran yang bisa mendorong peningkatan capaian belajar murid. Meski demikian, penerapannya dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar belum berjalan secara maksimal. Sejumlah penelitian terdahulu umumnya meneliti peningkatan hasil belajar murid melalui penggunaan *Wordwall* pada mata pelajaran tertentu, seperti Bahasa Indonesia dan Matematika. Adapun kajian yang secara khusus menelaah pemanfaatan *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS jumlahnya masih terbatas. Karena itulah, dibutuhkan penelitian lanjutan agar hasil belajar IPAS murid di jenjang SD dapat semakin ditingkatkan melalui penggunaan media *Wordwall*.

Kebaruan ini hadir melalui pemanfaatan media *Wordwall* sebagai alternatif pengganti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sekaligus instrumen evaluasi dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Strategi ini diterapkan pada setting sekolah dengan penggunaan media digital yang masih terbatas, seperti SDN 107 Lagego Kabupaten Luwu Timur. Penelitian ini perlu dilakukan karena diharapkan mampu menghadirkan bukti empiris tentang efektivitas penerapan media *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS. Lebih dari itu, penggunaan media tersebut berpotensi menghadirkan suasana belajar yang lebih kreatif, aktif, dan menyenangkan, sehingga dapat memotivasi serta mendorong keterlibatan murid.

Metode

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom action research* yang dilaksanakan secara langsung, dari awal sampai akhir, dengan berpedoman pada model Kemmis dan McTaggart. Dalam model ini, PTK dipahami sebagai kegiatan yang dijalankan melalui serangkaian siklus yang dilakukan berulang. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki sekaligus meningkatkan kualitas proses pembelajaran agar hasil belajar murid juga dapat meningkat lewat tindakan yang telah dirancang. Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari empat tahap pokok, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Adapun alur penelitian tindakan kelas:

Gambar 1. Desain Penelitian Kemmis and Mc.Taggart (Masyhudah & Widyasari, 2024).



Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan seluruh perangkat dan kebutuhan pembelajaran sebagai cara untuk meningkatkan hasil belajar IPAS murid kelas IV SDN 107 Lagego, Kabupaten Luwu Timur. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan modul ajar yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran IPAS, perancangan langkah-langkah penggunaan media *Wordwall*, serta penyusunan lembar observasi yang digunakan untuk memantau dan mengevaluasi pelaksanaan proses pembelajaran dan aktivitas murid. Tahap perencanaan ini bertujuan agar pelaksanaan tindakan dapat berlangsung secara sistematis, terarah, dan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

Penelitian ini berlangsung di SDN 107 Lagego, Kabupaten Luwu Timur, beralamat di Jl. Trans Sulawesi, Lauwo, Kecamatan Burau, Kabupaten Luwu Timur, Sulawesi Selatan, pada tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi tersebut sesuai dengan temuan observasi awal yang memperlihatkan bahwa capaian belajar IPAS murid kelas IV masih tergolong rendah, sementara pemanfaatan media pembelajaran belum dilakukan secara optimal.

Pengumpulan data penelitian dilakukan melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran, observasi aktivitas murid, dan tes. Alat yang digunakan meliputi lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar observasi aktivitas murid, serta tes hasil belajar murid dalam bentuk esai. Pengamatan berlangsung oleh observer selama tindakan berlangsung dengan memanfaatkan *Wordwall*, sementara tes diberikan pada akhir siklus I untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar IPAS murid.

Data yang didapatkan dari hasil observasi dan tes kemudian dianalisis dengan kuantitatif deskriptif. Analisis ini dilakukan melalui perhitungan nilai rata-rata serta persentase ketuntasan hasil belajar murid pada tiap siklus, dengan tujuan untuk menilai apakah terjadi peningkatan hasil belajar. Penelitian dinilai berhasil apabila pada setiap siklus terjadi peningkatan hasil belajar murid, baik secara perorangan maupun secara klasikal. Secara individu, murid disebut berhasil bila memperoleh nilai minimal 70-100. Secara klasikal, tindakan dianggap berhasil apabila minimal 75% dari seluruh murid mencapai nilai yang memenuhi atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP):

1. Observasi keterlaksanaan pembelajaran

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah indikator terlaksana}}{\text{jumlah seluruh indikator}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria keberhasilan keterlaksanaan pembelajaran

No	Persentase (%)	Kategori
1	80 - 100	Sangat Baik
2	70 - 79	Baik
3	60 - 69	Cukup
4	50 - 59	Kurang
5	< 50	Sangat Kurang

Sumber: Sudjana (Sari, 2024)

2. Observasi aktivitas murid

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah aktivitas terlaksana}}{\text{jumlah seluruh aktivitas}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria tingkat aktivitas murid

Tingkat Keberhasilan (%)	Kategori
81–100	Sangat aktif
61–80	Aktif
41–60	Cukup aktif
21–40	Kurang aktif
0–20	Tidak aktif

Sumber: Triatno (Sari, 2024)

3. Tes Esai

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum (20)}} \times 100$$

Tabel 3. Kriteria penskoran hasil belajar

Skor	Kategori
80-100	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Kurang
0-59	Sangat Kurang

Sumber: Maulana & Suryana (2024)

Hasil

Penelitian ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan media *Wordwall* berdampak baik pada peningkatan hasil belajar IPAS murid kelas IV di SDN 107 Lagego, Kabupaten Luwu Timur. Keadaan tersebut tampak melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran, observasi aktivitas murid, serta hasil belajar yang terus meningkat dari satu siklus ke siklus berikutnya, yakni dari siklus I menuju siklus II.

Tabel 4. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran

Siklus	Persentase	Kategori
I	70%	Baik
II	79%	Baik

Sumber: Data primer setelah diolah (2026)

Berdasarkan Tabel 4, pada siklus I rata-rata keterlaksanaan pembelajaran dari hasil observasi mencapai 70%, yang tergolong kategori baik. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II, rata-rata keterlaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan menjadi 79% dengan kategori baik.

Tabel 5. Hasil observasi aktivitas murid

Siklus	Persentase	Kategori
I	65%	Aktif
II	74%	Aktif

Sumber: Data primer setelah diolah (2026)

Berdasarkan Tabel 5, hasil observasi aktivitas murid menunjukkan bahwa pada siklus I rata-rata aktivitas murid mencapai 65% dan termasuk dalam kategori aktif. Lalu, setelah tindakan perbaikan dilakukan pada siklus II, rata-rata aktivitas murid meningkat menjadi 74% masih dengan kategori aktif.

Tabel 6. Hasil tes belajar IPAS murid

Siklus	Rata-rata	Kategori
I	69	Kurang
II	75	Baik

Sumber: Data primer setelah diolah (2026)

Berdasarkan Tabel 6, hasil belajar IPAS murid menunjukkan peningkatan setelah pemanfaatan media *Wordwall* diterapkan. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar IPAS murid mencapai 69 dengan kategori kurang, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 75 dan masuk kategori baik. Ketuntasan belajar secara klasikal pun ikut meningkat, dari 62% (13 dari 21 murid) pada siklus I menjadi 81% (17 dari 21 murid) pada siklus II. Peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 19% menegaskan bahwa tindakan yang diberikan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS murid.

Pembahasan

Pada pelaksanaan siklus I, proses pembelajaran masih dihadapkan pada sejumlah hambatan. Keterlaksanaan pembelajaran berada pada kategori baik (70%). Selama kegiatan belajar, aktivitas murid juga tergolong aktif (65%) karena sejumlah murid telah memperlihatkan keterlibatan dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Murid tampak mulai memperhatikan penjelasan guru, menjalankan arahan yang diberikan, serta ikut mengambil bagian dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media *Wordwall*. Namun, nilai rata-rata hasil belajar murid pada pembelajaran IPAS hanya mencapai 69 dengan kategori kurang, serta tingkat ketuntasan belajar sebesar 62%, yang memperlihatkan bahwa sebagian besar murid belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berdasarkan indikator keberhasilan penelitian ini, pelaksanaannya belum dinyatakan berhasil. Oleh karena itu, dibutuhkan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya, baik menyangkut strategi pembelajaran, penggunaan media, maupun pendekatan peneliti kepada murid agar pembelajaran menjadi semakin efektif.

Perbaikan tindakan yang dilaksanakan pada siklus II untuk mengatasi hambatan pada siklus I memberikan hasil yang positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari 70% menjadi 79% dengan kategori baik, sedangkan aktivitas murid mengalami peningkatan dari 65% menjadi 74% dan berada pada kategori aktif. Lebih jauh, capaian belajar IPAS peserta didik turut naik dari 69 menjadi 75, berada pada kategori baik, sementara ketuntasan belajar secara klasikal menembus 81%. Temuan ini menegaskan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, sebab sebagian besar murid berhasil memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Peningkatan pada siklus II ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan media *Wordwall* benar-benar membantu murid dalam memahami materi pembelajaran. Akibatnya, capaian belajar murid meningkat cukup signifikan dibandingkan dengan kondisi sebelumnya. Keberhasilan tersebut tampak dari semakin kuatnya pemahaman murid terhadap materi IPAS yang disampaikan melalui media ajar yang lebih baik dan menarik. Selain itu,

penggunaan media *Wordwall* mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih hidup, lebih menyenangkan dan interaktif. Sehingga kegiatan belajar tidak lagi terasa membosankan. Media ini juga memudahkan murid menyerap materi karena pembelajarannya disajikan dengan cara yang lebih bermakna, yakni melalui permainan dan kuis; dengan demikian, murid tidak hanya belajar, melainkan belajar sambil bermain. Lebih jauh, media ini mampu mempertahankan perhatian murid sepanjang proses pembelajaran berlangsung, sehingga murid menjadi lebih fokus saat mengikuti setiap penjelasan yang disampaikan guru. Tidak berhenti di situ, penerapan *Wordwall* juga meningkatkan keaktifan dan partisipasi murid pada tiap tahap pembelajaran, sebab murid terlibat langsung dalam menjawab pertanyaan yang tersedia di media *Wordwall*. Berdasarkan uraian tersebut, pemanfaatan media *Wordwall* dapat membentuk pembelajaran yang lebih baik dan berkesan, yang pada akhirnya menghasilkan dampak positif terhadap hasil belajar IPAS murid kelas IV.

Agar proses pembelajaran berjalan berkualitas, diperlukan dukungan berupa penggunaan media pembelajaran yang tepat sebagai jembatan untuk membantu murid memahami materi dengan lebih baik (Sunardin dkk., 2023). Sejalan dengan itu, Putri dkk. (2023) menegaskan bahwa *Wordwall* adalah salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang mudah diakses dan digunakan untuk menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan bagi murid. *Wordwall* bukan hanya berperan sebagai media pembelajaran, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana penilaian interaktif, sehingga memudahkan pengukuran pemahaman murid sekaligus membuat peningkatan hasil belajar menjadi lebih efektif. Media pembelajaran game edukasi *Wordwall* dipilih peneliti karena tampilannya menarik, penuh warna, dan selaras dengan karakteristik murid sekolah dasar, sehingga mampu memikat perhatian murid sejak awal kegiatan. Dengan gaya yang terasa seperti permainan, media ini turut mendorong murid untuk lebih antusias, bersemangat, dan termotivasi dalam mempelajari materi; murid seolah bermain sambil belajar, sehingga pembelajaran tidak terasa monoton. Dalam praktiknya di kelas, media ditampilkan melalui layar proyektor yang tersedia di ruang kelas. Walaupun dijalankan melalui perangkat laptop, murid tetap dapat berinteraksi langsung dengan tampilan game *Wordwall* yang muncul, membuat mereka ikut terlibat secara aktif dalam setiap tahap pembelajaran. Pada saat berlangsung, murid dapat menjawab soal, memilih jawaban, dan mengikuti permainan edukatif secara langsung bersama teman-temannya, sehingga kelas menjadi lebih hidup, hangat, dan interaktif. Karena itu, penggunaan media ini bukan hanya berujung pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga memperkuat keterlibatan, motivasi, serta kepercayaan diri murid selama proses pembelajaran, hingga akhirnya berkontribusi pada meningkatnya hasil belajar murid.

Temuan ini juga selaras dengan teori Fikri dkk. (2025), yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran dengan bantuan media *Wordwall* menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi murid. Media ini dilengkapi beragam fitur yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi pelajaran, sehingga mempermudah penyampaian materi secara lebih variatif, serta lebih interaktif. Ketika media pembelajaran digunakan secara tepat, suasana belajar dapat menjadi menyenangkan dan sekaligus efektif, sambil tetap mampu menarik perhatian murid sepanjang kegiatan belajar. Selain itu, penggunaan *Wordwall* turut mendorong murid agar lebih aktif, berpartisipasi, dan semakin termotivasi selama kegiatan berlangsung. Hal tersebut terjadi karena murid terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran berupa permainan edukatif dan kuis interaktif; murid bukan hanya sekedar menerima materi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam proses menemukan serta

memahami materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, penerapan media *Wordwall* menunjukkan dampak yang baik pada hasil belajar murid. Oleh karena itu, penggunaan media *Wordwall* dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar murid.

Temuan ini turut dikuatkan oleh teori Hartati dkk. (2024), yang menegaskan bahwa penggunaan media *Wordwall* sebagai sarana di jenjang SD terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar murid. Lewat platform interaktif tersebut, murid tidak sekadar menerima materi, melainkan ikut terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui beragam aktivitas yang menarik, seperti kuis dan permainan edukasi lainnya yang disesuaikan pada kebutuhan pembelajaran. Pemanfaatan media ini juga mampu menghadirkan kegiatan belajar yang lebih berkesan dan tidak terasa monoton, sehingga berimbas pada peningkatan hasil belajar murid. Di samping itu, keterlibatan langsung murid dalam penggunaan media *Wordwall* membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih mendalam. Dengan demikian, penggunaan media *Wordwall* secara langsung berkontribusi pada meningkatnya pemahaman murid terhadap materi pelajaran, yang pada akhirnya memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mereka.

Penelitian ini juga selaras dengan hasil yang dikemukakan Tiara dkk. (2024), yaitu bahwa pada dasarnya murid memerlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar materi pelajaran lebih mudah dipahami. Karena itu, media *Wordwall* diterapkan dalam kegiatan pembelajaran untuk menghadirkan kegiatan belajar yang lebih bermakna, tidak monoton, serta menghadirkan variasi yang lebih kaya. Selain membuat proses belajar terasa lebih hidup, media ini turut mendorong murid agar semakin termotivasi untuk berperan aktif di setiap aktivitas, sehingga murid tidak hanya menjadi pendengar, melainkan ikut terlibat langsung dalam proses belajar. Data yang diperoleh memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Pada tahap prasiklus, sekitar 16% murid telah memenuhi KKTP. Angka tersebut kemudian naik pada siklus I menjadi 50% murid yang mencapai ketuntasan belajar. Selanjutnya, pada siklus II, hasil belajar murid meningkat secara sangat signifikan hingga mencapai 100%, yang menunjukkan bahwa seluruh murid telah memenuhi KKTP. Dengan demikian, pemanfaatan media *Wordwall* pada kegiatan belajar sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar murid secara bertahap sekaligus optimal dari satu siklus ke siklus berikutnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS murid. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian pada siklus I yang menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran mencapai 70% kategori baik, aktivitas murid mencapai 65% kategori aktif dan rata-rata hasil belajar murid mencapai 69 kategori kurang dan secara klasikal hasil belajar IPAS murid mencapai 62% atau sebanyak 13 murid dari 21 murid. Hasil penelitian siklus II menunjukkan adanya peningkatan dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran mencapai 79% kategori baik, aktivitas murid mencapai 74% kategori aktif dan rata-rata hasil belajar murid mencapai 75 dengan kategori baik dan secara klasikal hasil belajar IPAS murid mencapai 81% atau sebanyak 17 murid dari 21 murid. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan terhadap hasil belajar IPAS murid sebesar 19% dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan indikator keberhasilan yaitu minimal 75% siswa memperoleh nilai KKTP yang telah ditetapkan yaitu 70 telah tercapai. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa pemanfaatan media *wordwall* efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 107 Lagego Kabupaten Luwu Timur.

Referensi

- Fikri, A., Indarwati, H., & F. A. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar murid. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(11), 1309.
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar murid SD: Literatur review. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1310–1311.
- Masyhudah, M. S., & Widyasari, C. (2024). Penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Bidang Ilmu Pendidikan*, 5(4), 528.
- Maulana, A., & Suryana, Y. (2024). Introduksi dan pelatihan learning management system sebagai pendukung pembelajaran blended learning di SMAN 1 Majalaya. *Jurnal Abdimas PHB*, 7(1).
- Putra, L. D., Arliansyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada model game based learning terhadap digitalisasi pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 92.
- Putri, I. L., Amril, & Hader, A. E. (2023). Penerapan media pembelajaran berbasis game Wordwall pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. *Journal of Social Science*, 3(3), 10090–10097.
- Sadriani, A., & Ahmad, M. R. S. (2023). Peran guru dalam perkembangan teknologi pendidikan di era digital. *Prosiding Seminar Nasional*, 33–34.
- Sari, R. I. (2024). *Penerapan model pembelajaran active learning berbantuan media proyektor (LCD) untuk meningkatkan hasil belajar IPA murid kelas IV SDN 101 Salu Simbuang Kabupaten Luwu* [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Cokroaminoto Palopo.
- Sunardin, Kilawati, A., & Kasma, S. (2023). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 901.
- Tarigan, R. M. B., & Sitepu, B. (2024). Meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan media diorama pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 066656 T.A 2023/2024. *Jurnal Curer*.