

## Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Penguasaan Konsep Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di SD Negeri 20 Cakranegara

Sri Wahyuningsih<sup>1\*</sup>, Heri Hadi Saputra<sup>2</sup>, Setiani Novitasari<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Nusa Tenggara Barat

DOI: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i4.1445>

### Article Info

Received: 19 October 2025

Revised: 27 October 2025

Accepted: 30 October 2025

Correspondence:

Email: [mujibrahman403@gmail.com](mailto:mujibrahman403@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap penguasaan konsep pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 20 Cakranegara. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental* dengan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas kelas IV dengan jumlah 40 siswa. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik sampling jenuh, dengan kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes penguasaan konsep yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan dan lembar observasi. Kemudian data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji *Independent Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai sig. (2 tailed)  $\leq 0.05$  yaitu  $0,001 \leq 0,005$  pada taraf signifikansi 5% yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh terhadap penguasaan konsep IPAS siswa kelas VI SDN 20 Cakranegara.

**Kata kunci :** IPAS, Penguasaan Konsep, *Wordwall*,

**Citation:** Wahyuningsih, S., Saputra, H., H., & Novitasari. S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Penguasaan Konsep Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di SD Negeri 20 Cakranegara. *Journal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(4), 1730-1737. doi: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i4.1445>

### Pendahuluan

Pelaksanaan kurikulum merdeka telah mengalami perubahan yang cukup berarti dari kurikulum sebelumnya dalam dunia pendidikan. Salah satunya yaitu menggabungkan dua mata Pelajaran yakni Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan sosia (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berdasarkan Permendikbudristek Nomor 008/H/KR/2022, IPAS adalah bidang ilmu yang mempelajari makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya, di alam semesta termasuk interaksi manusia dengan lingkungannya sebagai individu dan makhluk sosial. Integrasi IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka bertujuan untuk menciptakan pendidikan yang lebih holistik, multidisiplin, dan kontekstual (Kemendikbudristek, 2022). Dengan adanya pendekatan ini diharapkan

dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa tentang isu lingkungan dan peran sosial mereka.

Pada jenjang sekolah dasar, penguasaan memiliki peran penting dalam pembelajaran IPAS terutama terhadap fenomena alam dan sosial yang berada di sekitar mereka. Materi yang diajarkan dalam IPAS meliputi berbagai konsep, seperti karakteristik alam, kehidupan sosial, budaya, serta peran manusia dalam menjaga kelestarian lingkungan sekitar (Septiana & Winagun, 2023). Konsep-konsep ini dikembangkan dengan cara memberikan kesempatan kepada mereka untuk bertanya, bereksperimen, serta mencari jawaban melalui kegiatan edukasi guna menstimulus rasa ingin tahu siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Husnah & Anita (2024) mengatakan bahwa Pembelajaran yang menekankan penguasaan konsep ini akan membantu siswa untuk tidak hanya

Email: [mujibrahman403@gmail.com](mailto:mujibrahman403@gmail.com)

menguasai materi pelajaran tetapi juga mampu mengaitkan pengetahuan yang mereka peroleh dengan situasi dan permasalahan yang mereka hadapi di dunia nyata.

Penguasaan konsep sangat diperlukan siswa dalam mata pelajaran IPAS. Bagi siswa kelas IV yang berada pada tahap operasional konkret, yang mana diperlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik serta interaktif agar konsep-konsep abstrak dalam IPAS dapat lebih mudah dipahami. Sejalan dengan arah dari kurikulum merdeka, pembelajaran kini berpusat pada siswa, dengan tujuan mendorong siswa agar lebih aktif serta menggabungkan teknologi sebagai alat bantu dalam mengakses informasi, meningkatkan interaksi, dan mengoptimalkan kemampuan penguasaan konsep siswa (Husnah, et al., 2023). Untuk itu Guru perlu merancang dan mengembangkan media yang menarik sesuai dengan materi yang ada pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan secara langsung di Sekolah Dasar Negeri 20 Cakranegara, masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang terkandung dalam mata pelajaran IPAS terutama pada materi IPS. Hal ini didukung dengan adanya hasil ulangan harian pada mata pelajaran IPAS, dimana pada kelas IV A sebanyak 11 siswa dari 20 siswa dan kelas IV B sebanyak 15 siswa dari 20 siswa yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kurang optimal dikarenakan guru seringkali menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah, yaitu hanya menjelaskan materi yang terdapat dalam buku pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran, seperti buku teks, lembar kerja siswa (LKS), video pembelajaran serta PPT yang kurang menarik dan bervariasi. Hal inilah yang menyebabkan siswa merasa jenuh dan malas dalam melakukan pembelajaran. Rasa jenuh dan malas yang terlalu lama dialami oleh siswa nantinya akan menyebabkan siswa kehilangan motivasi dan minat dalam melakukan pembelajaran yang aktif dan membuat siswa tidak berusaha lebih dalam mencari pengetahuan secara mandiri. Akibatnya siswa kesulitan untuk memahami dan mengaitkan konsep-konsep yang terdapat pada materi IPS dengan kehidupan sehari-hari.

Salah satu media interaktif yang dapat digunakan Adalah media pembelajaran *wordwall*. *Wordwall* adalah alat interaktif yang memungkinkan

guru untuk membuat dan mengelola berbagai jenis kegiatan belajar-mengajar yang mendukung penguasaan konsep secara efektif (Sadipun, 2024). Melalui berbagai fitur dan permainan yang dapat disesuaikan, *wordwall* memberikan pengalaman belajar yang menarik dan dinamis, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih mendalam. Selain itu, *Wordwall* juga memungkinkan guru untuk memantau perkembangan siswa secara *real-time*, membuat penyesuaian yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan belajar individu. *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif berpotensi besar untuk membuat pembelajaran IPAS menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat mendorong motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan media *wordwall* ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan IPAS di SD, terutama dalam hal penguasaan konsep-konsep dasar yang penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan siswa.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh (Fidya, et al., 2021) menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar materi IPS serta mampu memunculkan rasa minat dan motivasi belajar siswa dengan ketertarikan terhadap media *game* interaktif *wordwall*. Media pembelajaran *wordwall* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah tersedia *template* yang menarik dan bervariasi yang akan membuat siswa mendapat wawasan baru dalam pengalaman belajar yang dapat menambah motivasi siswa dalam minat belajar khususnya dalam mata pelajaran IPAS (Ardila, et al., 2023). Selain itu, media *wordwall* memberikan dampak baik yang besar khususnya dalam dunia pendidikan pada berbagai jenjang pendidikan khususnya sekolah dasar yang dapat membantu mempermudah dan memperkaya proses pembelajaran bagi siswa dalam pemahaman konsep secara tidak langsung (Anjani, 2025). Hal ini sangat relevan dalam kontekstualisasi penguasaan konsep mata pelajaran IPAS di kelas IV, di mana penanaman dasar-dasar pengetahuan sangat penting. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *wordwall* tidak hanya menyokong pendekatan pedagogik yang *modern*, tetapi juga berpotensi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar secara keseluruhan.

**Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Eksperimen*. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono et al (2020) menyatakan bahwa desain ini dipilih karena terdapat variabel eksternal yang tidak dapat sepenuhnya di kontrol oleh peneliti. Tipe yang digunakan adalah *non-equivalent pretest-posttest control group design*, yang melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapat perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Sedangkan kelas kontrol menerapkan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Populasi pada penelitian ini berjumlah 40 siswa kelas IV di SDN 20 Cakranegara. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan sampling jenuh atau penuh. Dimana semua populasi dijadikan sampel. Dalam penelitian ini dipilih kelas IV B sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *wordwall*. Dan kelas IV A sebagai kelas kontrol yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran PBL. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan lembar tes dan lembar observasi. Lembar tes digunakan untuk mengukur kemampuan penguasaan konsep siswa pada mata pelajaran IPAS. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *wordwall*. Adapun teknik analisis data berupa uji prasyarat yang meliputi uji normalitas, dan uji homogenitas. Apabila uji prasyarat terpenuhi maka akan dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan menggunakan statistika parametrik yaitu uji *independent sampel T-test* dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai  $\text{sig. (2 tailed)} \leq 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap penguasaan konsep IPAS siswa. jika jika nilai  $\text{sig. (2 tailed)} > 0.05$  maka  $H_0$  diterima yang menunjukkan tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap penguasaan konsep IPAS siswa.

**Hasil dan Pembahasan**

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan tes penguasaan konsep siswa yang dilakukan dengan menggunakan dua tahapan yaitu *pretest* dan *posttest*, serta menggunakan lembar observasi terlaksanaan pembelajaran. baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen, untuk mengetahui kemampuan awal siswa dilakukan

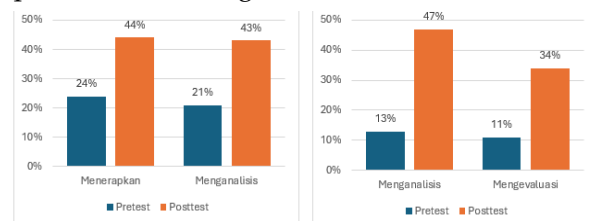
*pretest*, sedangkan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan pembelajaran diberika *posttest*. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perubahan penguasaan konsep siswa sebelum dan setelah diberikan pemberlakuan menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Hasil dari *pretest* dan *posttest* di sajikan dalam tabel 1.

**Table 1. Data Nilai Pretest Posttest Kelas Eksperimen & Kelas Kontrol**

Kelas	Data	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Eksperimen	Pretest	20	60	30	46.5
	Posttest	20	100	70	88
Kontrol	Pretest	20	44	20	30.2
	Posttest	20	90	30	71.5

Pada kelas eksperimen terdapat 20 siswa dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 46.5 dengan nilai tertinggi 60, dan nilai terendah 30. Sedangkan kelas kontrol, yang terdiri dari 20 siswa, memperoleh rata-rata nilai 30.2 dengan nilai tertinggi 44, nilai terendah 20. Pada hasil *posttest*, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 88 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 71.5 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 30. Selisi nilai *psstest* dari kedua kelas sebesar 16,5 yang menunjukkan adanya perubahan yang lebih signifikan pada hasil belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan pada kelas kontrol. yang berarti terdapat peningkatan yang sangat signifikan terhadap kemampuan penguasaan konsep siswa.

Adapun presentase kemampuan penguasaan konsep siswa yang diperoleh berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Setiap soal yang diberikan mewakili indikator penguasaan konsep. Akan tetapi pada penelitian ini hanya menggunakan 3 indikator saja, yaitu menerapkan (C3), menganalisis (4), dan mengevaluasi (C5). presentase skor rata-rata penguasaan konsep siswa pada setiap indikator dapat dilihat dalam gambar 1



**Gambar 1 presentase skor rata-rata kemampuan penguasaan konsep setiap indikator kelas eksperimen**

Gambar 1, memperlihatkan bahwa penguasaan konsep siswa mengalami peningkatan pada kelas eksperimen. Pada soal pilihan ganda terdapat 2 indikator yang masing-masing mengalami peningkatan, untuk indikator menerapkan mengalami peningkatan sebesar 20%, indikator menganalisis sebesar 22%. sedangkan pada soal uraian yang mana terdapat 2 indikator yang masing-masing mengalami peningkatan, untuk indikator menganalisis mengalami peningkatan sebesar 34%, dan untuk indikator mengevaluasi sebesar 23%. Peningkatan yang paling signifikan terlihat pada 2 indikator yaitu indikator menganalisis dan mengevaluasi yang terdapat pada soal. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *wordwall* memberikan dampak yang cukup besar terhadap kemampuan penguasaan konsep siswa.

**UJI PRASYARAT**  
**Hasil Uji Normalitas**

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Menggunakan Uji Shapiro-wilk**

Kelas	Kolmogorov-smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest kontrol</i>	.169	20	.138	.909	20	.060
<i>Posttest kontrol</i>	.169	20	.139	.938	20	.216
<i>Pretest eksperimen</i>	.150	20	.200*	.953	20	.410
<i>Posttest eksperimen</i>	.140	20	.200*	.932	20	.167

Berdasarkan perhitungan uji normalitas dengan SPSS IBM 24, nilai signifikansi *pretest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing adalah 0,410 dan 0,060, sementara untuk *posttest* adalah 0,167 dan 0,216 karena nilai signifikansi keduanya lebih besar dari 0,05 atau 5% maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

**Uji Homogenitas**

**Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Menggunakan Levene Statistic**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<b>1.220</b>	3	76	.308

Berdasarkan tabel 3 hasil uji homogenitas yang telah dianalisis menggunakan dengan bantuan SPSS IBM 24 diketahui taraf signifikansi post test penguasaan konsep siswa adalah  $0,308 > 0,05$  dengan demikian pada data pada kedua kelompok tersebut memiliki distribusi variansi yang sama atau homogen.

**Uji Hipotesis**

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *Independen Sampel T-Test* yang dihitung menggunakan SPSS IBM 24 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 titik kriteria pengujian hipotesis ini yaitu Jika nilai signifikansi 2 tailed  $\leq 0.05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak jika nilai signifikansi 2 tailed  $> 0,05$  maka  $H_0$  di terima dan  $H_a$  ditolak. Hasil Uji hipotesis dapat dilihat dalam tabel 6.

**Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Independen sampel T-test**

Levene's Test For Equality Of Variances		T-Test For Equality Of Means				
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
<b>14.341</b>	.001	-3.648	38	.001	-16.500	4.523
		-3.648	26.459	.001	-16.500	4.523

Berdasarkan tabel 4, diketahui bahwa hasil uji hipotesis yang telah dianalisis dianalisis diperoleh nilai  $F = 14.341$  dengan nilai sig. 0,001 dari *Levene's Test* yang menunjukkan adanya perbedaan varians antara kedua kelompok. Sedangkan pada *t-test for Equality of Means* nilai sig. (2 tailed)  $\leq 0.05$  yaitu  $0,001 \leq 0,005$  pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (df) =  $20 + 20 - 2 = 38$ . Sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis yaitu (2 tailed)  $\leq 0.05$ . Sementara itu, nilai *standard Error Difference* sebesar 4.523 menunjukkan tingkat ketelitian dalam mengestimasi selisih rata-rata antar kelompok.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap penguasaan konsep pada mata Pelajaran IPAS kelas IV di SDN 20 Cakranegara. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting dalam membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan penguasaan konsep siswa. Menurut Wulandari, et al., (2023) media pembelajaran Adalah selama sesuatu yang dapat

digunakan dalam menyalurkan materi dari guru ke siswa. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah *wordwall*. Sejalan dengan hal itu Widodo, et al., (2025) mengungkapkan bahwa media pembelajaran *wordwall* memungkinkan siswa untuk berpartisipasi langsung melalui berbagai macam permainan edukatif yang ditawarkan, mereka tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif.

Hasil uji hipotesis menggunakan SPSS IBM 24 diperoleh nilai  $F = 14.341$  dengan nilai signifikansi 0,001 dari *Levene's Test* yang menunjukkan adanya perbedaan varians antara kedua kelompok. Sedangkan nilai signifikansi (2-tailed)  $0,001 \leq 0,05$  pada *t-test for Equality of Means* menunjukkan jatuh pada daerah penolakan  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$ . Sementara itu, nilai *Standard Error Difference* sebesar 4.523 menunjukkan tingkat ketelitian dalam mengestimasi selisih rata-rata antar kelompok; semakin kecil nilainya, semakin presisi estimasi tersebut. Sehingga dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan penguasaan konsep antara siswa yang diajar dengan media pembelajaran *wordwall* dan yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan inferensial, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* memiliki pengaruh positif terhadap penguasaan konsep siswa kelas IV SDN 20 Cakranegara. Hal ini sejalan dengan temuan Sari, et al., (2021), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* efektif digunakan, memudahkan pemahaman materi, dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran *wordwall* di SDN 20 Cakranegara ditemukan fakta bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan penguasaan konsep siswa pada mata Pelajaran IPAS. Siswa yang awalnya mengalami kesulitan dalam memahami materi dikarenakan keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi lebih aktif dengan diterapkannya media pembelajaran *wordwall* ini. Hal inilah yang menyebabkan siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan berdampak terhadap kemampuan penguasaan konsep siswa.

Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap penguasaan konsep pada mata pelajaran IPAS tidak terlepas dari berbagai kendala selama proses pelaksanaannya. Kendala pertama berasal dari aspek sarana dan prasarana,

yaitu keterbatasan perangkat yang dimiliki oleh pihak sekolah sehingga pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wordwall* tidak dapat dilakukan secara efektif. Selain itu, koneksi internet yang kurang stabil menyebabkan beberapa siswa mengalami keterlambatan dalam mengakses media, sehingga waktu pembelajaran menjadi kurang efektif.

Dari aspek guru dan peneliti, kendala yang muncul adalah keterbatasan waktu dalam merancang media *wordwall* yang sesuai dengan indikator pembelajaran, serta perlunya penyesuaian strategi agar siswa tidak hanya fokus pada permainan, tetapi juga pada pemahaman konsep IPAS secara benar. Kendala juga muncul dari aspek siswa, terutama perbedaan kemampuan literasi digital, sehingga beberapa siswa memerlukan bimbingan lebih untuk menggunakan *wordwall*. Di samping itu, faktor motivasi belajar juga menjadi tantangan karena pada awal penelitian sebagian siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan intensif, pengaturan waktu yang efektif, serta kerja sama antara guru dan siswa sehingga penelitian tetap dapat berjalan dengan baik.

Penerapan media pembelajaran *wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan penguasaan konsep siswa di kelas eksperimen. Siswa yang menggunakan media ini menunjukkan pengaruh yang signifikan dalam penguasaan konsep dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol. Media pembelajaran *Wordwall* menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam. Sebaliknya penerapan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran *wordwall* di kelas kontrol tidak menghasilkan pengaruh yang signifikan penguasaan konsep. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Azizah et al., (2023) sejalan dengan temuan ini, yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *wordwall* dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep siswa.

Perbedaan signifikansi juga terlihat selama proses pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pengamatan menunjukkan perubahan positif di kelas eksperimen di mana Siswa lebih aktif berdiskusi dalam kelompok, berani bertanya, dan mengemukakan pendapat titik sebaliknya, di kelas kontrol siswa cenderung malu untuk bertanya atau menjawab pertanyaan. Nadia, (2022) juga menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* dapat mendorong partisipasi aktif, meningkatkan keterlibatan siswa dalam

berdiskusi, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan.

Penerapan media pembelajaran *Wordwall* juga mendorong minat siswa untuk belajar media ini terbukti berhasil mengatasi kendala dimana siswa yang tadinya tidak memiliki keseriusan dalam belajar menjadi fokus dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran peneliti menampilkan video yang berisikan materi pembelajaran sehingga hal ini merangsang motivasi belajar siswa. Selain itu, peneliti juga memberikan ice breaking guna menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menarik perhatian mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Zulfah, (2023), bahwa media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Selanjutnya, siswa menunjukkan sikap antusias yang tinggi saat mengikuti lomba menggunakan media pembelajaran *wordwall* yang disisipkan dalam proses pembelajaran. Fitur kompetitif yang terdapat dalam *wordwall*, seperti *quiz*, dan *open the box*, mampu membangkitkan semangat bersaing secara sehat diantar siswa. Mereka terlihat sangat aktif dalam menjawab pertanyaan, saling memotivasi, dan meminta untuk mengulang permainan sebagai bentuk latihan tambahan. Lomba tersebut tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga menjadikan proses belajar terasa seperti permainan yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Pamungkas et al., (2021), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang mengandung unsur permainan dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan antusiasme belajar siswa karena menciptakan suasana yang lebih hidup dan menyenangkan.

Hasil tes penguasaan konsep IPAS siswa menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan dari sebelum dan sesudah diberikan pemberlakuan. Hal ini terlihat dengan adanya selisih yang sangat terlihat pada saat dilakukan tes sebelum dan sesudah diberikan pemberlakuan pada setiap indikator yang digunakan. Sejalan dengan hal tersebut Suarmini & Nurjaya, (2023) menegaskan bahwa media pembelajaran *wordwall* dapat memberikan dampak positif bagi siswa, seperti memudahkan siswa dalam menggunakan berbagai macam *template* untuk mengasah kemampuan penguasaan konsep mereka. Dengan demikian penerapan media pembelajaran *wordwall* dapat

menjadi alternatif efektif dalam membantu peningkatan kemampuan penguasaan konsep dan merencanakan solusi yang lebih terstruktur bagi siswa.

Perubahan yang mencolok juga terlihat dari kemampuan memahami, menjelaskan, dan menerapkan materi pembelajaran secara lebih tepat setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan media *wordwall*. Sebelum penerapan media ini, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep-konsep dasar dalam mata pelajaran IPAS, seperti membedakan antara kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi dalam kegiatan ekonomi. Namun, setelah diterapkannya media *wordwall*, siswa mampu menunjukkan pemahaman lebih baik melalui jawaban yang lebih akurat, penggunaan istilah ilmiah yang tepat, serta mampu memberikan contoh nyata dari konsep yang dipelajari.

Peningkatan penguasaan konsep siswa tidak hanya terlihat dalam skor *posttest* yang lebih tinggi, tetapi juga dalam partisipasi aktif saat diskusi kelas dan keberanian siswa dalam membantu menjelaskan konsep kepada teman sebaya. Kegiatan belajar melalui *wordwall* memungkinkan siswa untuk belajar secara visual, interaktif, dan berulang, sehingga memperkuat daya ingat dan pemahaman konseptual mereka. Dengan pendekatan ini, proses berpikir siswa menjadi lebih terstruktur, karena mereka diajak untuk memahami konsep, bukan sekedar menghafalnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Sukmawati, et.al., (2025), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis media interaktif seperti *wordwall* mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan berorientasi pada pemahaman konsep secara mendalam.

Lebih lanjut *wordwall* membantu siswa membangun keterkaitan antar konsep secara sistematis. Permainan edukatif dalam *wordwall* tidak hanya menyajikan soal secara acak, tetapi juga memungkinkan siswa untuk mengelompokkan informasi, mengenali pola, serta menerapkan konsep dalam konteks kehidupan nyata. Misalnya, dalam materi IPAS, siswa dapat lebih mudah memahami hubungan antara kegiatan jual beli dan kegiatan ekonomi yang terjadi di lingkungan sekitar melalui simulasi interaktif. Dengan begitu, konsep yang semula bersifat abstrak menjadi lebih konkrit dan mudah dipahami. Hal ini mendukung terciptanya pembelajaran bermakna yang sesuai dengan teori konstruktivisme, dimana siswa membangun sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman langsung.

Tak hanya berdampak pada pemahaman konsep saat itu, penggunaan media *wordwall* juga diyakini dapat memberikan efek jangka panjang dalam mengingat materi. Karena siswa belajar melalui pengulangan yang menyenangkan dan berinteraksi langsung dengan konten, informasi yang diterima cenderung lebih mudah diingat. Selain itu, fitur pengulangan (*repeat play*) dalam *wordwall* memberi kesempatan kepada siswa untuk mengakses kembali materi secara mandiri di luar jam pelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Fadilah & Kuswandi, (2025), yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital seperti *wordwall* yang memadukan visual, teks, dan interaktivitas mampu memperkuat memori jangka panjang siswa dan membantu mereka mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari pembahasan penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap penguasaan konsep pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 20 Cakranegara, maka penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap penguasaan konsep siswa, hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis uji-t, membuktikan adanya pengaruh oleh kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran *wordwall* lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *wordwall*.

### Daftar Pustaka

- Anjani, N. (2025). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas 5 Upt Sdn 169 Gresik Wedoroanom Driyorejo. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3 (1), 8-17.
- Ardila, I., Nuryasin, M. J., Cahya, N., Nida, N. A., Ashilah, H., & Afrizal, S. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran *Wordwall* Di SMA Negeri 1 Ciruas. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 7237-7248.
- Azizah, T. N. A., Arifin, S., & Puspitasari, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa: Indonesia. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 3168-3175.
- Fadilah, N., AR, M. M., & Kuswandi, I. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 56-66.
- Fidya, I., Romdanih, R., & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan hasil belajar IPS melalui media game interaktif *Wordwall*. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 219-227).
- Husnah, A., Fitriani, A., Patricya, F., Handayani, T. P., & Marini, A. (2023). Analisis materi IPS dalam pembelajaran IPAS kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(1), 57-64.
- Husna, A., & Anita, Y. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa di Kelas IV SD Gugus 03 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 473-484.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2022) *Kajian akademik Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran Edisi 1*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Nadia, D. O. (2022). Pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924-1933.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135-148.
- Sadipun, A. (2024). Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(3), 126-132.
- Sari, R. N., Nazmi, R. & Zulfa, Z. (2021) 'Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung', Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah, 6(2), p.76.

- Septiana, A. N., & Winangun, I. M. A. (2023). Analisis Kritis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43-54.
- Suarmini, NK, & Nurjaya, IG (2023). Pemanfaatan media Wordwall dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6 (2), 328-339.
- Sukmawati, H., Intiana, S. R. H., & Handika, I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1), 197-205.
- Widodo, RM, Triwahyuni, E., & Emyus, AZ (2025). Pengaruh Media Permainan Wordwall terhadap Kreativitas dan Pemahaman Konseptual Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11 (1), 828-834.
- Wulandari, AP, Salsabila, AA, Cahyani, K., Nurazizah, TS, & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan*, 5 (2), 3928-3936.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan media game edukasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11-11.