



Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Wordwall* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SDN 02 Klegen

Luluk Indah Cahyani¹, Hendra Erik Rudyanto^{2*}, Sumarsih³

¹Pendidikan Profesi Guru, ²Universitas PGRI Madiun, ³SDN 02 Klegen, Madiun, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3054>

Article Info

Received: August, 12th 2026

Revised: August, 31st 2026

Accepted: September, 11th 2026

Correspondence:

Hendra Erik Rudyanto

Phone: +6285136792352

Abstract: This study aims to enhance the learning interest of fourth-grade elementary school students in the IPAS (Natural and Social Sciences) subject—specifically regarding the topic of "Needs and Wants"—through the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model supported by Wordwall media. The study employed the Classroom Action Research (CAR) method, conducted over two cycles, each comprising the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 22 fourth-grade students at SDN 02 Klegen, Madiun City. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation, and subsequently analyzed using both quantitative and qualitative descriptive approaches. The results indicate that the implementation of the PBL model supported by Wordwall media successfully increased student learning interest across all indicators. By the end of Cycle II, the percentage of students achieving the "very good" category reached 82% for the indicator of feelings of enjoyment, 73% for engagement, 73% for attention, and 77% for interest. Furthermore, the learning process became more active, interactive, and student-centered, thereby boosting student participation, the confidence to express opinions, and overall enthusiasm during the lesson. Thus, the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model supported by Wordwall media is effective in enhancing the learning interest of fourth-grade students in IPAS lessons covering the topic of "Needs and Wants."

Keywords: Student Learning Interest, Problem-Based Learning (PBL), Wordwall.

Citation: Cahyani, L. I., Rudyanto, H. E., & Sumarsih, S. (2026). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Wordwall Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SDN 02 Klegen. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5376–5385. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3054>

Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan kemampuan dasar untuk memahami berbagai fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitarnya. Karakteristik materi IPAS yang memadukan konsep konkret dan abstrak menuntut proses pembelajaran yang aktif, dekat dengan kehidupan sehari-hari, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna, agar konsep yang dipelajari dapat benar-benar dipahami oleh siswa.

Salah satu materi pada kelas IV yang memiliki kedekatan langsung dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari adalah "Kebutuhan dan Keinginan". Keberhasilan dalam memahami materi tersebut tidak hanya ditentukan oleh penyampaian guru, tetapi juga dipengaruhi oleh minat belajar siswa. Minat belajar merupakan faktor penting yang menentukan sejauh mana siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan Arif et al., (2025) menjelaskan bahwa minat belajar berfungsi sebagai dorongan dan kekuatan yang mendorong siswa untuk

berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, minat belajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Secara teoretis, pembelajaran di sekolah dasar harus berorientasi pada peserta didik (*student-centered learning*) serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Dalam pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan mengamati, berdiskusi, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang diperoleh. Menurut Utami, (2026) teori konstruktivisme memberikan landasan filosofis dan pedagogis bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa mampu mengaitkan konsep baru dengan pengalaman sebelumnya. Oleh karena itu, pengalaman nyata dan interaksi dengan lingkungan sekitar menjadi sumber utama dalam pembentukan pengetahuan. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran melalui pendekatan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) perlu diintegrasikan untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan sesuai dengan tuntutan kompetensi abad ke-21. Integrasi teknologi yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, serta menumbuhkan antusiasme dan minat belajar selama proses pembelajaran berlangsung Kamaruddin et al., (2022).

Namun demikian, berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN 02 Klegen, ditemukan bahwa minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS masih tergolong rendah. Rendahnya minat belajar peserta didik ditunjukkan ketika guru memberikan pertanyaan sebagian siswa kurang aktif, hal tersebut disebabkan karena mereka takut salah, tidak percaya diri dengan jawabannya bahkan ada pula yang belum memahami materi sehingga memilih diam saat guru mengajukan pertanyaan. Peserta didik cenderung malas bertanya meskipun belum memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Selain itu selama proses pembelajaran berlangsung, terdapat siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan melakukan aktivitas lain seperti mengobrol maupun bermain dengan teman sehingga suasana kelas menjadi kurang kondusif dan tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kurang aktif mengikuti

pembelajaran dan hanya sebagian kecil peserta didik yang menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Rendahnya minat belajar tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang belum sepenuhnya interaktif dan belum mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam menemukan konsep pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa jika pembelajaran yang diberikan tidak sesuai dengan minat siswa atau terkesan monoton, hal tersebut dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kehilangan motivasi untuk belajar Putri & Suprianto, (2024).

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi nyata pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 02 Klegen dengan karakteristik pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan menekankan keterlibatan aktif, pembelajaran bermakna, serta pengalaman belajar yang menyenangkan. Menurut Mawardi et al., (2026) Pembelajaran IPAS seharusnya mampu memberikan pengalaman belajar yang kontekstual melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan dan memahami konsep berdasarkan permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Meskipun berbagai model pembelajaran inovatif telah dikembangkan, proses pembelajaran yang memanfaatkan media digital interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa masih belum diterapkan secara optimal di kelas IV SDN 02 Klegen. Hal tersebut sejalan dengan Raudah et al., (2024) bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi tersebut dapat mendorong meningkatnya minat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung.

Melihat adanya kesenjangan antara kondisi pembelajaran di kelas dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, diperlukan solusi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model *Problem Based Learning* (PBL) yang diintegrasikan dengan media digital interaktif berbasis gamifikasi, yaitu *Wordwall*. Model PBL mendorong peserta didik untuk aktif memecahkan masalah melalui kegiatan diskusi dan penyelidikan, sedangkan media *Wordwall* dapat digunakan untuk menyajikan kuis, permainan edukatif, dan aktivitas interaktif yang menarik bagi peserta didik sekolah dasar. Sehingga pembelajaran tidak hanya hanya berfokus pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan alat pembelajaran yang dibuat oleh guru dengan konteks kehidupan sehari-hari, khususnya masalah yang relevan dengan kehidupan siswa itu sendiri. Hal ini bertujuan untuk merangsang minat dan kegemaran siswa dalam memahami serta menyelesaikan masalah yang dihadapi, baik melalui lembar kerja maupun soal evaluasi Sandi et al., (2024). Selain itu penggunaan media interaktif berperan dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa. Dengan menghadirkan pembelajaran yang lebih dinamis, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga berinteraksi dengan materi, membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif Ali et al., (2025). Hal ini sejalan dengan pendapat Raudah et al., (2024) bahwa melalui media pembelajaran interaktif, seperti animasi dan aplikasi pembelajaran, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa, yang pada akhirnya meningkatkan minat mereka dalam proses belajar. Dengan demikian, penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) diintegrasikan dengan media *Wordwall* diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar, keterlibatan, dan antusiasme pada pembelajaran IPAS.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) yang diintegrasikan dengan media *Wordwall* pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menekankan penggunaan model pembelajaran atau media secara terpisah. Penelitian ini mengintegrasikan model pembelajaran berbasis pemecahan masalah dengan media digital interaktif berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, penerapan model PBL berbantuan *Wordwall* pada materi kebutuhan dan keinginan di kelas IV SDN 02 Klegen belum pernah dilakukan sebelumnya sehingga diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Wordwall* pada pembelajaran IPAS materi kebutuhan dan keinginan di kelas IV SDN 02 Klegen. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan model PBL berbantuan *Wordwall* dalam pembelajaran serta mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkannya model dan media tersebut. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat

memberikan kontribusi praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan, khususnya pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan menjadi alternatif solusi bagi guru dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa melalui integrasi model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media digital berbasis gamifikasi *Wordwall* pada materi kebutuhan dan keinginan.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diartikan sebagai penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada sekelompok subjek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakan, kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan dengan situasi dan kondisi, sehingga diperoleh hasil yang lebih baik Pahleviannur et al., (2022). Pelaksanaan PTK terdiri atas dua siklus, yakni siklus I dan siklus II. Jika siklus I tidak dapat memberikan hasil yang memuaskan, maka akan dilakukan siklus II, dan Jika siklus II belum mencapai tujuan penelitian, maka tindakan dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya. Metode PTK yang dikembangkan terdapat 4 komponen yang akan membentuk satu siklus yaitu: a) perencanaan; b) pelaksanaan; c) observasi; d) refleksi. Tahapan PTK yang dikembangkan berdasarkan model Kemmis dan Mc Taggart dengan gambar sebagai berikut :



Gambar 1.Alur PTK Kemmis dan Mc Taggart

Penelitian dilaksanakan dikelas IV SDN 02 Klegen kota Madiun pada semester II tahun ajaran 2025/2026. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan saat praktik mengajar siklus I dan siklus II PPL Terbimbing PPG Calon Guru di SDN 02 Klegen. Subjek pada penelitian tindakan kelas ini yaitu siswa kelas IV SDN 02 Klegen kota Madiun dengan jumlah keseluruhan yaitu 22 siswa, yang terdiri dari 8 orang siswa laki-laki 14 orang siswa perempuan. Adapun alasan peneliti memilih kelas IV SDN 02 Klegen sebagai

subjek penelitian karena sesuai dengan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, subjek ini perlu ditingkatkan minat belajarnya dengan menggunakan model pembelajaran dan media yang efektif. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Wordwall* digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SDN 02 Klegen kota Madiun dalam pembelajaran IPAS tentang materi Kebutuhan dan Keinginan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi, angket kuesioner, dan dokumentasi. Teknik observasi digunakan penelitian ini untuk mengamati minat belajar siswa dengan melihat tingkah laku dan respon yang diberikan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Wordwall*. Hasil observasi tersebut digunakan sebagai bahan diskusi antara peneliti dan kolaborator pada tahap refleksi dan selanjutnya dijadikan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan perencanaan siklus berikutnya. Angket kuesioner dilakukan pada akhir setiap siklus untuk mengukur tingkat pencapaian minat belajar, dengan membagikan kepada semua peserta didik kelas IV sebagai subjek penelitian. Lembar angket yang dipergunakan merujuk pada indikator-indikator minat belajar yang dikemukakan oleh Friantini & Winata, (2019) yaitu: a) perasaan senang; b) perhatian; c) ketertarikan; dan d) keterlibatan. Pengambilan data melalui dokumentasi berupa gambar-gambar yang diambil pada saat proses pembelajaran didalam ruang kelas.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data hasil angket minat belajar dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa dan peningkatannya pada setiap siklus. Sementara itu, data hasil observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dari angket kemudian dikonversi ke dalam kategori penilaian berdasarkan skala Likert untuk menentukan tingkat minat belajar siswa pada setiap indikator. Selanjutnya, hasil yang diperoleh dibandingkan antara prasiklus, Siklus I, dan Siklus II untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Wordwall*. Rumus persentase yang digunakan untuk menghitung minat belajar siswa adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor yang di peroleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Selanjutnya, semua data yang sudah diperoleh pada tiap butir penilaian kemudian dijumlah disebut sebagai skor aktual (X). Skor aktual yang bersifat kuantitatif ini diubah menjadi nilai kualitatif dengan berpedoman pada konversi skor menjadi skala lima menurut widoyoko,2009:238) sebagai berikut:

Tabel 1:Presentase dan Kriteria Keberhasilan

No	Presentase Keberhasilan (%)	Kriteria
1	$80 \leq X \leq 100$	Sangat Baik
2	$60 \leq X \leq 80$	Baik
3	$40 \leq X \leq 60$	Cukup
4	$20 \leq X \leq 40$	Kurang
5	$0 \leq X \leq 20$	Rendah

Penelitian dinyatakan berhasil apabila sebagian besar siswa mencapai kategori baik dan sangat baik pada indikator minat belajar serta menunjukkan peningkatan pada setiap siklus tindakan.

Hasil dan Diskusi

Hasil Minat Belajar Prasiklus

Tahap prasiklus dilaksanakan untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa sebelum diterapkannya model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Wordwall*. Kegiatan ini dilakukan melalui observasi dan penyebaran angket kepada 22 siswa kelas IV SDN 02 Klegen pada materi IPAS tentang kebutuhan dan keinginan. Hasil observasi menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah. Selama pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi yang disampaikan guru. Kegiatan tanya jawab belum berjalan secara optimal karena hanya beberapa siswa yang aktif merespons pertanyaan guru, sedangkan siswa lainnya lebih banyak diam dan menunggu arahan. Selain itu, masih ditemukan siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman saat pembelajaran berlangsung, serta belum menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih perlu ditingkatkan.

Untuk memperoleh data yang lebih objektif, peneliti menyebarkan angket minat belajar yang mencakup empat indikator, yaitu perasaan senang, keterlibatan, perhatian, dan ketertarikan. Hasil angket minat belajar siswa pada tahap prasiklus disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2: Minat Belajar Siswa Prasiklus

Kriteria	Prasiklus							
	Perasaan Senang		Keterlibatan		Perhatian		Ketertarikan	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Baik	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Baik	9	41%	7	32%	3	14%	4	18%
Cukup	13	59%	12	55%	14	64%	12	55%
Kurang	0	0%	3	14%	5	23%	6	27%
Rendah	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa minat belajar siswa didominasi kategori cukup pada seluruh indikator, yaitu 59% pada perasaan senang, 55% pada keterlibatan, 64% pada perhatian, dan 55% pada ketertarikan. Sementara itu, kategori baik masih rendah, terutama pada indikator perhatian (14%) dan ketertarikan (18%), serta masih terdapat kategori kurang pada indikator perhatian (23%) dan ketertarikan (27%). Secara keseluruhan, hasil prasiklus menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih belum optimal, khususnya pada aspek perhatian dan ketertarikan. Oleh karena itu, diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Wordwall* yang dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Deskripsi Siklus I

Pelaksanaan penelitian pada Siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan, yaitu pada tanggal 13 April 2026 dengan melibatkan 22 siswa kelas IV SDN 02 Klegen Kota Madiun. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar,

menyiapkan media *Wordwall*, menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi siswa, angket kuesioner minat belajar, serta perangkat evaluasi pembelajaran. Pembelajaran diawali dengan penyajian masalah kontekstual, dilanjutkan diskusi kelompok sesuai tahapan PBL, dan penggunaan *Wordwall* dalam bentuk permainan teka-teki silang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil Minat Belajar Siklus I

Berdasarkan hasil angket kuesioner minat belajar yang diberikan kepada 22 siswa pada akhir pembelajaran Siklus I, diperoleh data minat belajar siswa yang meliputi empat indikator, yaitu perasaan senang, keterlibatan, perhatian, dan ketertarikan terhadap pembelajaran IPAS materi kebutuhan dan keinginan. Hasil minat belajar siswa pada Siklus I disajikan pada tabel 3.

Tabel 3: Minat Belajar Siswa Siklus I

Kriteria	Siklus I							
	Perasaan Senang		Keterlibatan		Perhatian		Ketertarikan	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Baik	13	59%	10	45%	11	50%	9	41%
Baik	7	32%	9	41%	9	41%	10	45%
Cukup	2	9%	3	14%	2	9%	3	14%
Kurang	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Rendah	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%

Berdasarkan Tabel 3, minat belajar siswa mengalami peningkatan pada seluruh indikator dibandingkan tahap prasiklus. Sebagian besar siswa berada pada kategori baik dan sangat baik. Persentase kategori sangat baik mencapai 59% pada perasaan senang, 45% pada keterlibatan, 50% pada perhatian, dan 41% pada ketertarikan. Selain itu, tidak terdapat siswa yang berada pada kategori kurang maupun rendah. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa

penerapan model PBL berbantuan media *Wordwall* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Kegiatan pemecahan masalah yang dipadukan dengan permainan edukatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif, sehingga perhatian, keterlibatan, dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran meningkat dibandingkan kondisi prasiklus.

Refleksi Siklus I

Hasil Siklus I menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan telah meningkatkan minat belajar siswa. Namun, hasil yang diperoleh belum sepenuhnya optimal karena masih terdapat siswa yang berada pada kategori cukup, terutama pada indikator keterlibatan dan ketertarikan (14%). Berdasarkan hasil observasi, beberapa siswa masih kurang aktif dalam diskusi kelompok, karena keterbatasan soal dan waktu, maka semua siswa belum terlibat aktif dalam penggunaan media *Wordwall* dan beberapa siswa masih menunjukkan sikap belum percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan perbaikan dengan meningkatkan pendampingan kepada siswa, memberikan motivasi untuk berpartisipasi aktif, serta mengoptimalkan penggunaan media *Wordwall* dengan menambah jumlah soal dan memberikan kesempatan yang lebih merata kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi.

Deskripsi Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 11 Mei 2026 dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Wordwall* pada materi

kebutuhan dan keinginan. Tindakan pada siklus ini merupakan perbaikan dari Siklus I, yaitu dengan meningkatkan pendampingan kepada siswa yang kurang aktif, memberikan motivasi agar lebih percaya diri dalam berdiskusi, serta mengoptimalkan penggunaan media *Wordwall* agar seluruh siswa memperoleh kesempatan berpartisipasi secara merata. Media *Wordwall* yang digunakan pada siklus II adalah fitur *Open the Box* yang memungkinkan setiap siswa memperoleh giliran secara adil dalam menjawab pertanyaan dan terlibat aktif selama proses pembelajaran. Dengan perbaikan tersebut, diharapkan keterlibatan dan minat belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus I.

Hasil Minat Belajar Siklus II

Berdasarkan hasil angket minat belajar yang diberikan kepada 22 siswa pada akhir pembelajaran Siklus II, diperoleh data minat belajar siswa yang meliputi empat indikator, yaitu perasaan senang, keterlibatan, perhatian, dan ketertarikan terhadap pembelajaran IPAS materi kebutuhan dan keinginan. Hasil minat belajar siswa pada Siklus II disajikan pada tabel 4.

Tabel 4:Minat Belajar Siswa Siklus II

Kriteria	Siklus II							
	Perasaan Senang		Keterlibatan		Perhatian		Ketertarikan	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Baik	18	82%	16	73%	16	73%	17	77%
Baik	4	18%	6	27%	6	27%	5	23%
Cukup	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Kurang	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Rendah	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%

Berdasarkan Tabel 4, minat belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan Siklus I. Seluruh siswa berada pada kategori baik dan sangat baik pada semua indikator minat belajar. Persentase kategori sangat baik mencapai 82% pada indikator perasaan senang, 73% pada keterlibatan, 73% pada perhatian, dan 77% pada ketertarikan. Selain itu, tidak terdapat siswa yang berada pada kategori cukup, kurang, maupun rendah. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media *Wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa secara optimal. Optimalisasi penggunaan fitur *Open the Box* memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mendorong meningkatnya rasa senang, keterlibatan, perhatian, dan ketertarikan siswa

terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, seluruh indikator minat belajar mengalami peningkatan dan telah mencapai kategori baik hingga sangat baik.

Refleksi Siklus II

Hasil Siklus II menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan telah mencapai tujuan penelitian. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan refleksi Siklus I mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi, keberanian menyampaikan pendapat, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Peningkatan minat belajar terlihat dari dominannya kategori sangat baik pada seluruh indikator dan tidak adanya siswa yang berada pada kategori cukup, kurang, maupun rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi kebutuhan dan

keinginan. Berdasarkan hasil tersebut, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga penelitian tindakan kelas dihentikan pada Siklus II.

Untuk memperjelas peningkatan minat belajar siswa dari tahap prasiklus hingga siklus II, berikut

disajikan tabel 4 dan gambar 2 diagram perbandingan peningkatan minat belajar siswa.

Tabel 5:Perbandingan Minat Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, Siklus 2

indikator	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Perasaan						
Senang	9	41%	13	59%	18	82%
Keterlibatan	7	32%	10	45%	16	73%
Perhatian	3	14%	11	50%	16	73%
Ketertarikan	4	18%	9	41%	17	77%



Gambar 2.Perbandingan Peningkatan Minat Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan Tabel 5 dan Gambar 2, seluruh indikator minat belajar mengalami peningkatan dari prasiklus hingga Siklus II. Indikator perasaan senang meningkat dari 41% menjadi 82%, keterlibatan dari 32% menjadi 73%, perhatian dari 14% menjadi 73%, dan ketertarikan dari 18% menjadi 77%. Peningkatan paling menonjol terjadi pada indikator perhatian dan ketertarikan yang masing-masing meningkat sebesar 59 poin persentase dari prasiklus ke Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa secara konsisten pada seluruh indikator, yaitu perasaan senang, keterlibatan,

perhatian, dan ketertarikan. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan pemecahan masalah dengan media digital interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam mengidentifikasi masalah, berdiskusi, mengembangkan solusi, serta merefleksikan hasil belajarnya. Keterlibatan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar yang mereka alami sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Kondisi ini mendorong tumbuhnya perasaan senang, perhatian, keterlibatan, dan ketertarikan siswa selama mengikuti pembelajaran IPAS.

Peningkatan minat belajar tersebut tidak terlepas dari karakteristik model *Problem Based Learning* yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan melalui penyelesaian masalah yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Melalui tahapan PBL, siswa dihadapkan pada masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, kemudian didorong untuk berdiskusi, mencari informasi, dan menemukan solusi secara bersama-sama Muhartini et al., (2023). Aktivitas tersebut menjadikan siswa sebagai subjek pembelajaran sehingga mereka terlibat secara aktif dalam mengonstruksi pengetahuan. Keterlibatan aktif tersebut berimplikasi pada meningkatnya rasa memiliki terhadap proses belajar, yang pada akhirnya mendorong munculnya perhatian, rasa ingin tahu, serta antusiasme selama pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan. Azzahra et al., (2025) menjelaskan bahwa dalam teori konstruktivisme proses belajar menekankan keterlibatan aktif siswa dalam membangun

pengetahuan sehingga siswa bertanggung jawab terhadap pemahamannya sendiri. Sesuai dengan penelitian ini, siswa memperoleh kesempatan untuk menghubungkan materi kebutuhan dan keinginan dengan situasi nyata yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas tersebut membantu siswa membangun pemahaman secara mandiri sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Ketika siswa merasa bahwa materi yang dipelajari relevan dengan kehidupan mereka, motivasi intrinsik untuk belajar meningkat dan berpengaruh terhadap tumbuhnya minat belajar.

Selain model pembelajaran, penggunaan media *Wordwall* juga memberikan kontribusi penting terhadap peningkatan minat belajar siswa. Media ini menghadirkan unsur permainan (*gamification*) yang mampu mengubah aktivitas evaluasi menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan. Menurut Hasanah et al., (2024) penggunaan media *Wordwall* menghadirkan suasana kelas dan meningkatkan kegembiraan, ini akan membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran, mendorong mereka untuk menciptakan suasana belajar yang menarik. Pada Siklus I, penggunaan fitur *Crossword* berhasil meningkatkan suasana kelas menjadi lebih aktif karena siswa tertantang menyelesaikan teka-teki berdasarkan materi yang telah dipelajari. Namun, hasil refleksi menunjukkan bahwa kesempatan berpartisipasi belum merata sehingga masih terdapat beberapa siswa yang kurang terlibat. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan perbaikan melalui penggunaan fitur *Open the Box* disertai penambahan jumlah soal dan pemberian kesempatan kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi. Perbaikan tersebut terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih merata sehingga seluruh indikator minat belajar mengalami peningkatan yang lebih optimal. Selain itu, umpan balik yang diberikan secara langsung melalui *Wordwall* memungkinkan siswa mengetahui hasil belajarnya dengan segera sehingga motivasi belajar tetap terjaga selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan paling tinggi terjadi pada indikator perhatian dan ketertarikan. Kedua indikator tersebut mengalami peningkatan masing-masing sebesar 59 poin persentase dari tahap prasiklus menuju Siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi antara aktivitas pemecahan masalah dan media pembelajaran berbasis permainan mampu menarik fokus siswa selama proses pembelajaran. Masalah kontekstual yang diberikan pada awal pembelajaran membangkitkan rasa ingin tahu siswa, sedangkan *Wordwall* memberikan tantangan sekaligus umpan balik secara langsung sehingga siswa terdorong untuk tetap berkonsentrasi mengikuti seluruh rangkaian

pembelajaran. Dengan demikian, perhatian siswa tidak hanya dipertahankan selama proses pembelajaran berlangsung, tetapi juga berkembang menjadi ketertarikan untuk memahami materi secara lebih mendalam.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Prayoga et al., (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan minat belajar siswa karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pemecahan masalah yang kontekstual. Penelitian tersebut memadukan model *Problem Based Learning* dengan media *Froggy Jump* pada pembelajaran IPAS di kelas V. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Ali et al., (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, interaktif, dan bermakna sehingga berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa, meskipun penelitian tersebut belum mengintegrasikan *Wordwall* dengan model pembelajaran tertentu. Persamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran ataupun media secara terpisah, tetapi juga oleh karakteristik pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif, memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan dengan kedua penelitian tersebut. Penelitian ini mengintegrasikan model *Problem Based Learning* dengan media *Wordwall* sehingga setiap sintaks *Problem Based Learning*, mulai dari orientasi masalah, pengorganisasian siswa, penyelidikan, penyajian hasil, hingga evaluasi, didukung oleh aktivitas interaktif pada media *Wordwall*. Integrasi tersebut memungkinkan siswa tidak hanya aktif dalam memecahkan masalah, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik melalui aktivitas berbasis *gamification* yang memberikan kesempatan berpartisipasi secara merata. Dengan demikian, model pembelajaran dan media tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi saling mendukung dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna sehingga mampu meningkatkan perasaan senang, keterlibatan, perhatian, dan ketertarikan siswa selama pembelajaran IPAS.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan peningkatan minat belajar tidak hanya ditentukan oleh pemilihan model pembelajaran ataupun media secara terpisah, tetapi oleh kemampuan guru mengintegrasikan keduanya sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

Integrasi model *Problem Based Learning* dengan media *Wordwall* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna sehingga siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, kombinasi model pembelajaran inovatif dan media digital interaktif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 02 Klegen pada pembelajaran IPAS materi kebutuhan dan keinginan. Peningkatan minat belajar ditunjukkan oleh perubahan kondisi siswa dari tahap prasiklus yang masih didominasi kategori cukup dan kurang menjadi kategori baik dan sangat baik pada siklus I, serta mencapai hasil optimal pada siklus II dengan seluruh siswa berada pada kategori baik dan sangat baik. Peningkatan tersebut terjadi pada seluruh indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, keterlibatan, perhatian, dan ketertarikan. Keberhasilan tindakan menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada pemecahan masalah dan didukung media pembelajaran interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna. Dengan demikian, model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Wordwall* dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terimakasih disampaikan kepada Universitas PGRI Madiun, dosen pembimbing, guru pamong serta seluruh pihak yang mendukung, bekerja sama dan berkontribusi selama proses penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan dasar.

Referensi

- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Arif, M. N., Parawansyah, M. I., Huda, F. H., & Zulfahmi, M. N. (2025). Strategi Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Deep Learning. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 4(1), 8–16.
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Research Students*, 2(2), 64–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762>
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6–11.
- Hasanah, K. U., Makmun, M. N. Z., & Aisyah, N. (2024). Dasar, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah. *Jurnal Berkala Pendidikan*, 4(1), 69–78.
- Kamaruddin, I., Latuconsina, A., Pramono, S. A., Pattiasina, P. J., & Wahab, A. (2022). Urgensi Kemampuan Technological Pedagogical Content Knowledge Personality (Tpck-P) Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 3680–3688.
- Mawardi, Syfa, D., Agustin, E. R., Awalina, R. P., & Azzahra, R. S. (2026). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 SD Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Psikososial Dan Pendidikan*, 2(1), 166–174.
- Muhartini, Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran Kontekstual Dan Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 66–77.
- Pahleviannur, M. R., Mulyono, H., Syahrul, M., & Prihastari, E. B. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. *Pradina Pustaka*. https://books.google.co.id/books?id=2iaIEAAAQBAJ&lpg=PR4&ots=ze_xie12M7&dq=penelitian tindakan kelas&lr&pg=PA3#v=onepage&q=penelitian tindakan kelas&f=false
- Prayoga, I. S., Pratomo, W., & Lestari, P. P. (2024). Peningkatan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Educaplay Froggy Jumps Pada Pembelajaran IPAS Kelas VSDN 5 Panjer. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 3(1).
- Putri, B. A., & Suprianto, O. (2024). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Di SD Negeri Serang 11. *Prosiding Seminar Nasional Akademik*, 4, 378–387.
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran

Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. 2(4), 2092–2097.

Sandi, N. R., Nisa, S., & Suriani, A. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 294–303. <https://doi.org/https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2654>

Utami, W. P. (2026). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Innovative Teaching and Learning Voume*, 1(1), 27–34.