

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Metode *Problem Based Learning* dengan Bantuan Media *Wordwall*

Mugiarti Lestari^{1*}, I Nyoman Karma¹, Diani Pratiwi²

¹Program Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

²Pendidikan SD Negeri 11 Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.903>

Article Info:

Received : 23 Juni 2025
Revised : 19 Juli 2025
Accepted : 28 Juli 2025
Published : 14 Agustus 2025

Correspondence:

Mugiarti Lestari

Phone: +6285337743755

Abstract: This study aims to enhance learning motivation among second-grade students at SDN 14 Cakranegara through the implementation of Wordwall as an instructional medium. The research employed a qualitative descriptive method, integrating both qualitative and quantitative data analyses. The study was designed as a Classroom Action Research (CAR) involving 32 students as participants. The findings showed that during the first cycle, the average learning outcome score using Wordwall media reached 64%, categorized as moderate achievement. In the second cycle, the average score increased to 86%, categorized as very good achievement. These results indicate that the use of Wordwall as an interactive learning medium effectively enhances students' learning motivation, particularly in mastering question sentence material among second-grade students at SDN 14 Cakranegara.

Keywords: Learning Motivation, Wordwall Media, Interactive Learning, Elementary Education

Citation: Lestari, M., Karma, I. N., & Pratiwi, D. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Metode Problem Based Learning dengan Bantuan Media Wordwall. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(3), 1778–1781. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.903>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu, meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai moral yang diperlukan dalam kehidupan. Pendidikan tidak hanya terbatas pada proses akademik di sekolah, tetapi juga mencakup pengalaman hidup, interaksi sosial, serta pembelajaran sepanjang hayat. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah usaha untuk membimbing segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan serta kebahagiaan yang setinggi-tingginya (Dewantara, 1935). Sementara itu, UNESCO (2020) mendefinisikan pendidikan sebagai hak fundamental yang memungkinkan seseorang memperoleh keterampilan berpikir kritis, inovatif, dan memiliki kesadaran sosial yang tinggi. Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar memiliki peran fundamental dalam membangun dasar

pengetahuan dan karakter siswa. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam proses ini adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. Menurut Kemendikbud (2022), IPAS dirancang untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif dalam memahami keterkaitan antara aspek alam dan sosial dalam kehidupan manusia. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS masih banyak menggunakan metode ceramah yang kurang mendorong partisipasi aktif siswa. Karena pembelajaran cenderung informatif, sehingga partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran masih kurang (Fauzi et al, 2020). Hasil belajar adalah capaian atau prestasi yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam suatu kurikulum tertentu. Menurut Sudjana

(2014) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menciptakan lingkungan kelas yang menarik serta menggunakan strategi dan media pembelajaran yang menarik adalah tanggung jawab guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar, dan menciptakan suasana yang kondusif untuk pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran yang dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar yaitu menggunakan Metode *Problem Based Learning (PBL)* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan cara menyelesaikan permasalahan nyata. seperti yang disampaikan oleh Fitria, Syarifuddin, & MY (2019) *Problem Based Learning (PBL)* dimulai dengan masalah autentik (nyata) sesuai dengan materi pelajaran sehingga siswa terlatih untuk berfikir kritis dan dapat memupuk keterampilan dalam memecahkan suatu permasalahan.

Penggunaan teknologi dan media interaktif seperti *Wordwall* dalam metode PBL dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa. Saat ini, sebagian besar anak-anak sangat terhubung dengan teknologi dan inovasi, karena diyakini bahwa penggunaan teknologi terbaru dan inovasi pendidikan akan membuat pembelajaran lebih berwarna dan menyenangkan (Safitri et al., 2020). Banyak sekali cara yang bisa digunakan untuk menjadi guru yang kreatif salah satunya yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan hal penting karena membantu dalam proses belajar peserta didik (Kuswanto & Radiansah, 2018). *Wordwall* adalah sebuah platform digital yang menyediakan berbagai jenis aktivitas interaktif untuk pembelajaran, seperti kuis, anagram, pencocokan kata, dan permainan edukatif lainnya.

Menurut Irawan dan Putri (2021), *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan menyediakan berbagai format aktivitas interaktif. Mengutip Puspaardini, 2019 (Arimbawa, 2021) menyatakan bahwa *wordwall* merupakan game edukasi yang didesain untuk proses pembelajaran, namun bisa dikatakan belajar dan bermain karena didalamnya terdapat template-template seperti permainan. Dengan begitu siswa tidak akan jenuh ketika proses pembelajaran dan mengerjakan kuis-kuis yang diberikan melalui media *wordwall*. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa banyak siswa kelas IV

mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, yang tercermin dari rendahnya hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penelitian ini diperlukan guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode

Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran. PTK dilakukan dalam bentuk siklus yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Arikunto (2017) juga menyatakan bahwa PTK merupakan suatu proses sistematis yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki pembelajaran melalui tindakan yang dirancang dan dievaluasi secara berulang. Subjek dari penelitian ini adalah penerapan model *problem based learning (PBL)* Pada mata pelajaran IPAS khususnya dalam IPA pada materi Perubahan wujud benda. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 11 Mataram. Jumlah siswa sebanyak 25 orang terdiri dari siswa perempuan sebanyak 14 orang dan jumlah siswa laki-laki sebanyak 11 orang. Peneliti bertindak sebagai guru yang menjalankan pembelajaran dan observer yang mengobservasi jalannya pembelajaran yang dilaksanakan. Pada penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes evaluasi yang dikerjakan secara individu. Hasil dari tes evaluasi digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

Hasil dan Pembahasan

Pra Siklus

Pada tahap awal observasi penelitian, proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional sehingga Siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan tanpa banyak bertanya atau berdiskusi. Siswa juga cenderung cepat lupa karena mereka tidak aktif dalam proses pembelajaran, kurangnya metode serta media interaktif yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran mengakibatkan siswa mudah merasa jenuh serta tidak fokus pada saat proses belajar mengajar.

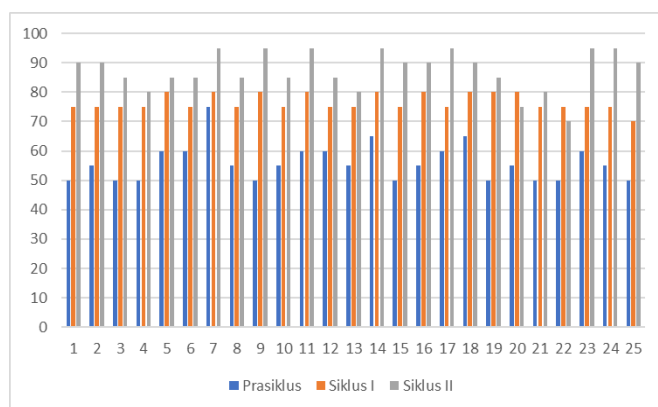
Siklus I

Pada siklus 1 dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini peneliti merancang pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yaitu salah satunya menerapkan metode *problem based learning* di mana siswa diberikan suatu permasalahan nyata yang harus dianalisis dan diselesaikan melalui eksplorasi, diskusi, dan kerja sama kelompok. setelah diterapkannya

Problem-Based Learning (PBL) dan penggunaan *Wordwall*, kondisi siswa dapat diamati dari beberapa aspek, seperti keaktifan dalam pembelajaran, pemahaman materi, serta motivasi dalam mengikuti proses belajar. Sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan terhadap metode pembelajaran baru karena berbeda dari metode ceramah yang biasa mereka alami. serta Penggunaan *Wordwall* sebagai media permainan edukatif membantu siswa lebih mudah mengingat konsep dan merasa lebih senang dalam belajar.

Siklus II

Pada siklus Dua ini peningkatan hasil belajar serta partisipasi siswa meningkat drastis karna pada siklus 2 ini materi pembelajaran dikemas semakin menarik dengan menggunakan ppt interaktif dengan menggunakan canva dan mengerjakan kuis-kuis melalui wordwall



Gambar.1. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan gambar grafik diatas hasil belajar siswa pada prasiklus menunjukan bahwa nilai yang diperoleh siswa masih rendah. Kemudian pada siklus I peneliti mulai menerapkan metode *problem based learning* dengan bantuan media wordwall sehingga hasil belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan akan tetapi masih ada beberapa siswa yang belum mencapai nilai tuntas. Pada siklus II peneliti masih menggunakan metode yang sama, dapat dilihat hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan secara signifikan dibandingkan dengan siklus I.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Problem-Based Learning (PBL)* dengan dukungan media interaktif seperti *Wordwall* berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa. Pada tahap Pra Siklus, pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yang menyebabkan siswa kurang aktif, cepat merasa bosan,

dan kesulitan memahami materi. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Pada Siklus I, penerapan PBL memungkinkan siswa lebih terlibat dalam pembelajaran melalui analisis masalah nyata, diskusi, dan kerja sama kelompok. Selain itu, penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif membantu siswa lebih memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Meskipun hasil belajar mengalami peningkatan, masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Pada Siklus II, pembelajaran semakin ditingkatkan dengan PPT interaktif menggunakan Canva serta kuis-kuis melalui *Wordwall*, yang membuat proses belajar lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Dengan demikian, metode PBL yang didukung oleh media pembelajaran interaktif terbukti dapat meningkatkan keaktifan, pemahaman, dan hasil belajar siswa secara efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih disampaikan kepada kepala sekolah, guru, dan seluruh peserta didik yang telah berpartisipasi aktif selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada dosen pembimbing dan rekan sejawat yang telah memberikan arahan, masukan, serta motivasi yang berharga dalam setiap tahapan penelitian.

Daftar Pustaka

- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis penggunaan aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran IPA kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161-174. <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan *Wordwall* Game Quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324-332 <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Astuti, DKK,. (2023). Teknologi Perangkat Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 10 (1), 48-57.
- Fernando, DKK. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68.
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media *Word Wall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada

- Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jpk*, 4(1), 64-70
- Mohammad Fikriansyah Idzi' Layyinnati. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 1-32. <https://doi.org/10.37286/jmp.v1i1.133>.
- Rivai, I., M., & Suud, M., F. (2022). Peran Lingkungan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD di Banjarnegara. *JCOMENT: Journal of Community Empowerment*, 3 (2), 65-76.
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1(3), 216-223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & R&D*. Alfabeta.
- Utami, F., Sheftyan, W. B., Pratama, A. Y., & Supriadi, B. (2023). Penggunaan media pembelajaran aplikasi Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 12(2), 61. <https://doi.org/10.19184/jpf.v12i2.38890>
- Wulandari, DKK., (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 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. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>