

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI MI NU THOLIBIN**

Nurul 'Inayah¹, Nanda Desy Rahmawati², Yanti Nor Zaqiyah³, Rochman Haris
Susanto⁴, Elya Umi Hanik⁵

¹²³⁴⁵Universitas Islam Negeri Sunan Kudus

E-mail : ¹nurullinayahh779@gmail.com, ²nandadesy718@gmail.com,
³harisrochman80@gmail.com, ⁴yantizaqia@gmail.com , ⁵elyaumi@uinsuku.ac.id

ABSTRACT

The development of educational technology requires teachers to implement innovative learning, particularly in Natural and Social Sciences (IPAS) instruction at Madrasah Ibtidaiyah (MI), which emphasizes concrete and contextual understanding. However, IPAS learning at MI NU Tholibin is still dominated by the use of image-based media and passive videos, resulting in low student motivation and learning outcomes. This study aims to examine the effect of interactive Wordwall media on the IPAS learning outcomes of sixth-grade students at MI NU Tholibin. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a One Group Pretest–Posttest Design. The research subjects consisted of 21 sixth-grade students. Data were collected through a pre-test and a post-test and analyzed using the Wilcoxon Signed Ranks Test. The results showed that the Asymp. Sig. (2-tailed) value was 0.000 (< 0.05), indicating a significant difference between pre-test and post-test scores. A total of 18 students experienced an improvement in their learning outcomes after the implementation of Wordwall media. Therefore, it can be concluded that the use of interactive Wordwall media has a positive and significant effect on improving students' IPAS learning outcomes and is effective in increasing students' motivation and active participation in the learning process.

Keywords: Wordwall, Interactive Media, Learning Outcomes

ABSTRAK

Perkembangan teknologi pendidikan menuntut guru untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan interaktif, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang menekankan pada pemahaman konsep secara konkret. Namun, pelaksanaan pembelajaran IPAS di MI NU Tholibin masih didominasi oleh penggunaan media gambar dan video pasif sehingga menyebabkan rendahnya motivasi belajar serta hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas VI MI NU Tholibin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experiment) melalui One Group Pretest–

Posttest Design. Subjek penelitian berjumlah 21 siswa kelas VI. Pengumpulan data dilakukan melalui tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test), kemudian dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test. Hasil analisis menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$) yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Sebanyak 18 siswa mengalami peningkatan hasil belajar secara signifikan setelah diterapkannya media Wordwall. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif Wordwall berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa serta efektif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Wordwall, Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar dan madrasah. Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu pendekatan yang banyak dikembangkan adalah pembelajaran berbasis media interaktif. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan keaktifan dan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. (Munir, Gani, and Mappalotteng 2022). Meski banyak yang antusias dengan perkembangan teknologi saat ini, ada juga yang khawatir bahwa penggunaan

teknologi yang berlebihan bisa membuat nilai-nilai sosial yang sudah lama menjadi dasar pendidikan semakin terabaikan (Siagian 2024). Maka penggunaan media interaktif sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran ini dijadikan sebagai perantara pesan yang dapat merangsang pikiran, perhatian, emosi, serta minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. (Fazira, Sulistri, and Zulfahita 2025).

Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan integrasi dari dua disiplin ilmu, yakni IPA dan IPS, yang menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, logis, dan analitis terhadap fenomena alam serta kehidupan sosial di sekitar peserta didik. Materi IPAS bersifat konseptual

dan empiris, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang konkret dan kontekstual. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi alternatif strategis untuk membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Namun, pada kenyataannya, pemanfaatan media digital di sekolah dasar masih terbatas. Hal ini juga terlihat dalam proses pembelajaran di MI NU Tholibin, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berdasarkan observasi, guru umumnya menggunakan media berupa gambar dan video, dengan gambar sebagai media yang paling sering dipakai. Sementara itu, penggunaan aplikasi digital interaktif seperti *Wordwall*, *Kahoot*, atau *Quizizz* belum pernah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Proses integrasi media dalam kegiatan belajar biasanya dilakukan dengan cara guru meminta siswa mengamati gambar atau video, kemudian memberikan pertanyaan yang sesuai dengan materi. Misalnya, pada materi IPA tentang sistem gerak manusia (sendi) dan IPS tentang kedatangan bangsa Barat ke

Indonesia, guru menggunakan gambar sebagai media utama dalam kegiatan pembelajaran bersama.

Meskipun media gambar dan video dapat membantu siswa memahami konsep secara visual, kegiatan belajar yang bersifat pasif sering membuat siswa cepat merasa bosan. Kurangnya variasi media dan minimnya keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar menyebabkan motivasi belajar menjadi rendah. Selain itu, keterbatasan fasilitas seperti televisi yang hanya tersedia di laboratorium juga menjadi kendala dalam penerapan pembelajaran berbasis media digital. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, guru berinisiatif membuat alat peraga sederhana menggunakan kertas dan benang, misalnya untuk menjelaskan materi tentang sendi. Namun, media tersebut masih bersifat manual dan belum memanfaatkan potensi teknologi digital secara maksimal.

Seorang guru harus memastikan tersampainya isi dari suatu pembelajaran dengan melihat hasil belajar siswa (Putri et al. 2022). Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan

psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran. Pencapaian hasil belajar tersebut dapat diketahui melalui penilaian yang dilakukan guru, salah satunya dengan memberikan soal atau tugas kepada siswa setelah materi pembelajaran disampaikan.(Lestari and Darmawati 2022). Agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mencapai hasil yang maksimal, sebagai pendidik harus sadar dan mampu melakukan pembaharuan dalam pendidikan. Menggunakan media pembelajaran yang efektif, menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa merupakan salah satu metode pembaharuan pembelajaran. Dalam hal ini digunakan media pembelajaran *wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar(Fadilah and Kuswandi 2025).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan media interaktif *Wordwall* berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh(Hadi, Sari, and Pasha 2024) menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan

Wordwall dalam pembelajaran IPA, dengan rata-rata nilai posttest lebih tinggi dibandingkan pretest. Penelitian lain oleh (Minarta and Pamungkas 2022)juga menemukan bahwa mereka sangat setuju bahwa media pembelajaran *Wordwall* memengaruhi hasil belajar Ekonomi. Demikian pula, penelitian (Setyorini et al. 2024) yang menghasilkan suatu cara untuk meningkatkan daya minat belajar siswa dengan menggunakan game edukatif *WordWall*.

Meskipun hasil penelitian terdahulu menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan *Wordwall*, penerapannya pada konteks madrasah, khususnya di MI NU Tholibin, masih perlu dikaji lebih lanjut. Madrasah ini memiliki karakteristik peserta didik yang beragam, serta infrastruktur teknologi yang berbeda dengan sekolah umum. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji sejauh mana media *Wordwall* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MI NU Tholibin. Kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas media interaktif *Wordwall* dalam meningkatkan mutu pembelajaran IPAS sekaligus menjadi

referensi bagi guru madrasah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (quasi experiment). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan media interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Menurut Sugiyono (2019), penelitian eksperimen semu digunakan ketika peneliti tidak memungkinkan untuk mengontrol seluruh variabel luar yang dapat memengaruhi hasil eksperimen, tetapi tetap memberikan perlakuan kepada subjek penelitian.

Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design. Menurut (Sugiyono 2012) Desain one group pre test-pos test yaitu eksperimen yang dikenakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Dalam desain ini, satu kelompok siswa diberikan tes awal (pre-test) untuk mengetahui kemampuan awal sebelum perlakuan, kemudian diberikan perlakuan (treatment) berupa penggunaan media interaktif *Wordwall*, dan diakhiri dengan tes akhir (post-test) untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah perlakuan.

Desain penelitian digambarkan sebagai berikut (Sugiyono, 2019):

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Post test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Nilai pre-test (hasil belajar sebelum perlakuan)

X = Perlakuan pembelajaran menggunakan media interaktif *Wordwall*

O₂ = Nilai post-test (hasil belajar setelah perlakuan)

Desain ini memungkinkan peneliti untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Wordwall*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI MI NU Tholibin pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Sampel yang digunakan adalah satu kelas (kelas VI) yang berjumlah 20 siswa. Kelas ini dipilih karena telah mempelajari materi IPAS yang sesuai dengan topik penelitian dan memiliki karakteristik kemampuan akademik yang beragam.

Bentuk tes berupa soal pilihan ganda dan uraian singkat yang disusun berdasarkan indikator kompetensi dasar pada mata pelajaran IPAS. Instrumen ini telah melalui tahap validasi isi oleh guru mata pelajaran dan pakar pendidikan untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan

pembelajaran. Data-data yang terkumpul dari hasil penelitian diolah dengan metode kuantitatif yaitu menggunakan Uji Wilcoxon.

Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon dengan bantuan program SPSS for Windows versi 26. Sampel dalam penelitian ini termasuk dalam sampel yang sedikit atau dalam skala kecil berjumlah 21 orang subjek, sehingga menggunakan analisis data statistik non-parametrik. Wilcoxon digunakan sebagai alternatif uji paired sample t-test yang merupakan bagian dari analisis data statistik parametrik. Adapun data skor keseluruhan hasil observasi pretest dan posttest pada subjek antara lain:

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Posttest

No.	Pretest	Posttest
1.	60	75
2.	75	88
3.	73	100
4.	83	98
5.	70	88

6.	83	98
7.	80	80
8.	65	98
9.	83	98
10.	65	85
11.	98	98
12.	100	100
13.	85	88
14.	65	85
15.	50	75
16.	55	73
17.	83	88
18.	95	98
19.	65	85
20.	75	83
21.	70	88

Hasil analisis data pre-test dan post-test menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test ditampilkan pada Gambar 1. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran yang digunakan.

Gambar 1. Hasil uji Wilcoxon dari dua data yang saling berhubungan

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test - Pre Test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	18 ^b	9.50	171.00
	Ties	3 ^c		
	Total	21		

a. Post Test < Pre Test
b. Post Test > Pre Test
c. Post Test = Pre Test

Terdapat tiga poin penting pada output ranks data. Pertama, Negative ranks dari data observasi pada pretest dan posttest menunjukkan nilai 0 untuk nilai N, mean rank, dan sum rank. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada penurunan dari nilai pretest ke posttest. Kedua, tabel positive ranks dari data observasi pada pretest dan posttest menunjukkan 18 subjek memiliki data positif dengan mean 9,5 dan sum of ranks (jumlah rangking positif) sebesar 171,00. Ketiga, bagian Ties menunjukkan nilai 3 yang berarti ada 3 kesamaan skor yang terjadi dari pretest dan posttest. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh subjek mengalami peningkatan skor dari pretest ke posttest ($\text{posttest} > \text{pretest}$). Ke-18 subjek mengalami peningkatan skor yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diberikan mampu memberikan perubahan positif pada setiap partisipan. Selanjutnya, hasil uji statistik Wilcoxon Signed Ranks Test ditunjukkan pada gambar 2.

Gambar 2. Test Statistics

Test Statistics ^a	
	Post Test - Pre Test
Z	-3,732 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan hasil analisis statistik, diperoleh temuan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah perlakuan, dibuktikan dengan adanya 18 siswa yang mengalami peningkatan nilai, dan tidak ada siswa yang mengalami penurunan. Nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan efektif dan memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang kajian yang mempelajari fenomena alam, baik yang berkaitan dengan makhluk hidup maupun benda tak hidup, serta interaksinya dengan lingkungan. Selain itu, IPAS juga mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang saling berinteraksi dengan alam dan

lingkungan sekitarnya. (Susilowati 2023) Pembelajaran IPAS bertujuan untuk membantu peserta didik memahami keterkaitan antara cara kerja alam semesta dengan kehidupan manusia di bumi. Pada jenjang sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah, pembelajaran IPAS diimplementasikan dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan peserta didik yang masih berada pada tahap berpikir konkret, sederhana, dan holistik(Paji et al. 2025). Oleh karena itu, mata pelajaran IPA dan IPS dipadukan menjadi IPAS karena keduanya saling berkaitan dan dapat dipelajari secara terpadu melalui fenomena yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.

Dalam implementasinya, guru dituntut untuk mampu mengambil keputusan pedagogis secara tepat dalam menentukan, menyesuaikan, serta menerapkan pembelajaran yang selaras dengan pendekatan pedagogi dan pemanfaatan teknologi. Integrasi teknologi tersebut diarahkan untuk memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya melalui penggunaan media interaktif

seperti Wordwall, kahoot, dan sebagainya sehingga pembelajaran IPAS dapat berlangsung secara efektif dan berpusat pada peserta didik(Hanik et al. 2022). Maka dari itu, Literasi digital menjadi aspek penting dalam pembelajaran abad ke-21 karena membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Literasi digital merupakan kemampuan yang mencakup pemahaman dan keterampilan individu dalam memanfaatkan media digital, perangkat komunikasi, serta jaringan informasi untuk mengakses, menyeleksi, mengolah, dan menghasilkan informasi. Kemampuan ini tidak hanya menekankan aspek teknis penggunaan teknologi, tetapi juga menuntut sikap kritis, bijaksana, dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan informasi digital. (Hanik 2020). Penerapan literasi digital dalam pembelajaran dapat diwujudkan melalui penggunaan berbagai aplikasi dan fitur berbasis teknologi, seperti platform pembelajaran daring, media interaktif, mesin pencari informasi, aplikasi kuis digital, serta fitur komunikasi dan kolaborasi digital. Pemanfaatan aplikasi

tersebut memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif, interaktif, dan kontekstual. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis web, seperti Wordwall, termasuk dalam praktik literasi digital karena melatih siswa dalam mengakses informasi, berinteraksi dengan teknologi, serta menggunakan perangkat digital secara cermat dan tepat guna. Pemanfaatan literasi digital yang baik diharapkan mampu mendukung terciptanya komunikasi dan interaksi yang positif serta meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS.

Wordwall adalah website yang menyediakan berbagai game edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui gadget dan laptopnya masing-masing. (Lestari 2021) Games edukasi berbasis wordwall merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game digital yang memiliki berbagai fitur kuis dengan kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara berupa game yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik di dalam pembelajaran. Games Wordwall

memudahkan pendidik berkreasi dalam mengevaluasi materi kepada siswa. (Khairunisa, 2021)

Media Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis digital yang menyajikan materi dalam bentuk permainan edukatif seperti kuis, mencocokkan pasangan, pilihan ganda, dan teka-teki. (Ma'arif, Soraya, and Kurjum 2025) Karakteristik ini sejalan dengan kebutuhan peserta didik di tingkat madrasah ibtidaiyah yang cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan menyenangkan. Media pembelajaran yang menarik dapat merangsang perhatian dan minat belajar siswa sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Menurut (Safitri et al. n.d.), salah satu keunggulan utama WordWall adalah fleksibilitasnya, mendukung pendidikan tatap muka dan jarak jauh (daring). Guru bisa membagikan tautan WordWall untuk siswa di rumah atau menampilkannya langsung di kelas. Interaktivitas ini memberikan keleluasaan bagi guru dalam menyusun strategi pembelajaran yang adaptif. Selain itu, WordWall menyediakan fitur analisis hasil yang memungkinkan guru memantau kinerja

siswa secara langsung dan mengevaluasi materi yang belum dipahami. Fitur ini sangat membantu dalam melakukan asesmen formatif dan memberikan umpan balik yang cepat dan tepat sasaran.

WordWall lebih dari sekadar game; ia juga mendorong pembelajaran aktif dan kolaboratif. Guru dapat membagi siswa dalam kelompok yang lebih kecil untuk mengerjakan soal WordWall bersama, memicu diskusi dan tukar pikiran. Ini sejalan dengan pendekatan IPAS yang menekankan keterlibatan siswa dalam observasi, eksplorasi, dan pemecahan masalah. Menurut (Hartaningsih 2022), Lewat aktivitas ini, siswa tak hanya mendapat pengetahuan, tapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi, yang merupakan bagian penting dari kompetensi abad ke-21.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MI NU Tholibin. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai siswa setelah diterapkannya media Wordwall dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan sebelum

penggunaan media tersebut. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran IPAS.

Sebelum perlakuan, siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam diskusi karena pembelajaran hanya berfokus pada penggunaan media gambar dan video, sehingga interaksi berlangsung satu arah dan tidak banyak melibatkan partisipasi siswa secara aktif. Penerapan media Wordwall mampu mengatasi permasalahan tersebut karena bersifat interaktif dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan edukatif (educational games). Media ini menarik minat siswa untuk berpartisipasi aktif, berdiskusi, dan saling bekerja sama dalam menjawab pertanyaan.

Setelah penggunaan media Wordwall suasana kelas menjadi hidup dan meningkatkan kegembiraan, ini akan membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran, mendorong mereka untuk menciptakan suasana belajar yang menarik. Di lingkungan pembelajaran yang menyenangkan ini,

diharapkan hasil belajar siswa akan terpengaruh secara positif (Sukma and Handayani 2022). Lingkungan belajar yang tertib dan nyaman juga mendukung penerapan media pembelajaran interaktif, seperti Wordwall, yang menuntut keaktifan dan keterlibatan siswa (Hanik et al. 2021). Dengan adanya kedisiplinan dan keaktifan yang terbangun, penggunaan media interaktif Wordwall dalam pembelajaran IPAS dapat berjalan secara optimal dan berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Siswa yang melanggar aturan kelas akan diberikan teguran secara edukatif agar kembali mematuhi tata tertib yang telah ditetapkan. Selain itu, guru memberikan apresiasi berupa tambahan poin kepada siswa yang berani maju ke depan kelas atau menjawab pertanyaan sebagai bentuk penghargaan terhadap partisipasi aktif siswa.

Penerapan model pembelajaran yang digunakan terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, interaksi aktif, dan pemahaman konsep siswa. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa secara aktif

membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar langsung. Hal ini sejalan dengan penelitian (Fadilah and Kuswandi 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Pada pembelajaran IPAS, yang memadukan konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial, siswa dituntut untuk memahami materi yang bersifat abstrak maupun kontekstual. Penggunaan Wordwall membantu guru menyajikan materi secara lebih konkret dan mudah dipahami melalui aktivitas interaktif. Hal ini sesuai dengan pendapat (Rejeki, Adnan, and Siregar 2020) yang menyatakan bahwa memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

Selain itu, Wordwall juga mendorong terjadinya pembelajaran aktif (active learning), karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam menjawab soal, berdiskusi, dan mencoba kembali ketika mengalami kesalahan. Keterlibatan aktif ini berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sebagaimana

ditegaskan dalam penelitian yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis game edukatif efektif meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa sekolah dasar. (Ali et al. 2025)

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran di jenjang pendidikan dasar. Media Wordwall tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan kompetitif (Ma'arif et al. 2025). Dengan demikian, Wordwall dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran IPAS di MI NU Tholibin.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media interaktif Wordwall berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa IPAS. Penggunaan media ini mampu menjembatani keterbatasan metode pembelajaran konvensional serta mendukung implementasi pembelajaran yang inovatif dan sesuai

dengan perkembangan teknologi pendidikan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis uji Wilcoxon yang menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Sebelum perlakuan, pembelajaran cenderung pasif karena hanya menggunakan media gambar dan video yang bersifat satu arah. Setelah penerapan Wordwall, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui game edukatif, kuis interaktif, dan umpan balik instan. Media Wordwall tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga membangun suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif. Dengan demikian, Wordwall berperan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan motivasi

belajar, partisipasi aktif siswa, dan hasil belajar secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada guru untuk memanfaatkan media Wordwall sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan guna meningkatkan hasil belajar siswa. Sekolah juga perlu mendukung penggunaan media berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan pelatihan bagi guru. Penelitian selanjutnya diharapkan mengembangkan kajian ini pada mata pelajaran lain, dengan sampel yang lebih luas atau fokus pada aspek motivasi, keaktifan, dan keterampilan kolaboratif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Amna, Sheyvilda Dea Fenica, Welsa Aini, and Akhmad Faisal Hidayat. 2025. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." 3(1):1–6.
- Fadilah, Nurul, and Iwan Kuswandi. 2025. "Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDWALL." 12:56–66.
- Fazira, Cindy, Emi Sulistri, and Zulfahita. 2025. "PENGARUH MEDIA INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS." 08(April):119–26.
- Hadi, Waluyo, Yofita Sari, and Nadra Maulida Pasha. 2024. "Jurnal Pendidikan MIPA." 14.
- Hanik, Elya Umi. 2020. "SELF DIRECTED LEARNING BERBASIS LITERASI DIGITAL PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI MADRASAH IBTIDAIYAH." 8:183–208.
- Hanik, Elya Umi, Nalimatul Istiqomah, Afnan Nur Hanifah, Wahyu Trisnawati, and Layyinatul Syifa. 2021. "Civil Officium : Journal of Empirical Studies on Social Science Penanaman Nilai Pendidikan Karakter Kedisiplinan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (Instilling the Disciplinary Character Values in Improving Learning Outcomes of Elementary School Students)." 14–19.
- Hanik, Elya Umi, Dwiyantri Puspitasari, Emilia Safitri, and Hema Rizkyana Firdaus. 2022. "Integrasi Pendekatan TPACK (Technological , Pedagogical , Content Knowledge) Guru Sekolah Dasar SIKL Dalam Melaksanakan Pembelajaran Era Digital." 2(1):15–27.
- Hartaningsih, Dwi. 2022. "MENINGKATKAN PENGUASAAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA WORDWALL SISWA KELAS VII MTs. GUPPI KRESNOMULYO." 2(3):303–12.
- Lestari, Meilani Ayu, and Desak Made Darmawati. 2022. "Pengaruh

- Penerapan Metode Group to Group Exchange (GGE) Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV." 6(5):8040–46.
- Lestari, Rizki Dwi. 2021. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya." 2(2):111–16.
- Ma'arif, Samsul, Irma Soraya, and Mohammad Kurjum. 2025. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Dalam." 10:1152–58.
- Minarta, Sakinata Maulidina, and Heni Parwa Pamungkas. 2022. "Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan." VI:189–99.
- Munir, Nur syamsinar, Hamsu Abdul Gani, and Abdul Muis Mappalotteng. 2022. "Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning , Gaya Belajar, Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas x Di Smk Negeri 2 Pinrang." 6(1):25–34.
- Paji, R. Kewa, Cornelia A. Naitili, Yulsi M. Nitte, Ariance Mandala, Yufita Olla, Kornelia Agata Desa, Bervasias Helmina Goma, Septus Ibrahim Taemnanu, Frit Cors Nalle, and Roswita Goresti Bulu. 2025. "PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA RANGKAIAN LISTRIK SEDERHANA DALAM PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR IPAS SISWA SEKOLAH DASAR." 3(4):1447–
- 53.
- Putri, Mutiara Ananda, Mujahidah Salimatus Sabila, Erika Wisni Putri, and Elya Umi Hanik. 2022. "PENERAPAN INDEX CARD MATCH DENGAN MATERI ZAKAT PADA SISWA KELAS VI SD 4 NEGERI TENGGEELES." 4:214–30.
- Rejeki, M. Fachr. Adnan, and Pariang Sonang Siregar. 2020. "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI SEKOLAH DASAR." 4(2):337–43.
- Safitri, Desy, Suci Awalia, Tunjungsari Sekaringtyas, Sri Nuraini, Ika Lestari, Yustia Suntari, Arita Marini, Rossi Iskandar, and Ajat Sudrajat. n.d. "Improvement of Student Learning Motivation through Word-Wall-Based Digital Game Media." 1:188–205.
- Setyorini, Diyah, Sri Suneki, Muhammad Prayito, and Catur Prasetiawati. 2024. "Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 Di Sekolah Dasar." 7(1):25–31.
- Siagian, Irwan. 2024. "Penggunaan Teknologi Dalam Dunia Pendidikan Tanpa Menghilangkan Nilai- Nilai Sosial." 07(01):2554–68.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Sukma, Khofifah Indra, and Trisni Handayani. 2022. "Jurnal Cakrawala Pendas PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL QUIZ TERHADAP

HASIL BELAJAR IPA Abstrak
Pendahuluan Pendidikan
Merupakan Hal Yang Sangat
Penting Dan Tidak Dapat Lepas
Dari Kehidupan KKM . Hasil
Belajar Yang Rendah , Dipengar.”
8(4):1020–28.

Susilowati, Diah. 2023. “Peningkatan
Keaktifan Belajar Peserta Didik
Melalui Implementasi Metode
Eksperimen Pada Mata Pelajaran
Ipas.” 17(1):186–96.
doi:10.30595/jkp.v17i1.16091.