
BELAJAR SAMBIL BERMAIN: PENERAPAN MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV

Rita Arini^{1*}, Sundahry², Randi Eka Putra³
Universitas Muhammadiyah Muara Bungo¹²³

E-mail: R2757764@gmail.com^{1*}, dahrysundahry@gmail.com², randiekaputra23@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi masih rendahnya hasil belajar IPAS yaitu 34,7% siswa di kelas IV SDN 187/II Kuning Gading. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar IPAS melalui penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall*. Metode menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui dua siklus. Sampel penelitian adalah 23 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil menunjukkan peningkatan kinerja guru dari siklus I 84,6% siklus II meningkat 100% dan ketuntasan belajar dari siklus I 69,5% siklus II meningkat 91,3%. Aktivitas siswa konsisten pada kategori baik hingga sangat baik. Model *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis permainan alternatif yang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa di kelas IV SDN 187/II Kuning Gading. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan interaktif, serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mampu mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa. Integrasi antara model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media digital interaktif berupa *Wordwall* memberikan inovasi dalam membantu siswa memahami konsep abstrak materi peta pada pembelajaran IPAS di kelas IV. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan kesiapan peserta didik dalam menghadapi perkembangan teknologi di era digital, serta mempermudah siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak melalui visualisasi dan media pembelajaran yang lebih interaktif.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Kognitif IPAS; *Game Based Learning*; *Wordwall*.

Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes of science and natural sciences, namely 34.7% of students in grade IV of SDN 187/II Kuning Gading. This study aims to improve science and natural sciences learning outcomes through the application of the Game Based Learning model assisted by Wordwall. The method uses Classroom Action Research (CAR) through two cycles. The research sample is 23 students. Data were collected through observation, tests, and documentation. The results show an increase in teacher performance from cycle I 84.6% cycle II increased 100% and learning completeness from cycle I 69.5% cycle II increased 91.3%. Student activity is consistently in the good to very good category. The Game Based Learning model is an alternative game-based learning model that is proven to be able to improve students' science and natural sciences learning outcomes in grade IV of SDN 187/II Kuning Gading. This research contributes to the innovation of interesting and interactive technology-based learning, as well as increasing student active involvement, creating a fun learning atmosphere, so as to encourage student-centered learning. The integration of the Game Based Learning model with interactive digital media in the form of Wordwall provides innovation in helping students understand the abstract concept of map material in science learning in grade IV. Therefore, it can be concluded that the use of technology in learning not only has an impact on improving learning outcomes, but also increases students' readiness to face technological developments in the digital era, as well as making it easier for students to understand abstract material through visualization and more interactive learning media.

Keywords: *Learning Outcomes; Cognitive Science; Game Based Learning; Wordwall.*

Submitted: 2026-05-06. **Revision:** 2026-05-15. **Accepted:** 2026-03-21. **Publish:** 2026-05-31.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat menuntut dunia pendidikan untuk terus melakukan inovasi dalam pembelajaran. pendidik sebagai fasilitator dituntut mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang tidak hanya relevan dengan kebutuhan peserta didik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kualitas hasil belajar. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), tuntutan tersebut menjadi semakin penting mengingat karakteristik materi yang membutuhkan pemahaman konseptual dan keterlibatan aktif peserta didik dalam penguatan implementasi kurikulum.

Kurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan tekanan, untuk menunjukkan bakat. Merdeka belajar berfokus pada kebebasan dan pemikiran kreatif (Rahayu dkk. 2022). Kurikulum memberikan ruang kebebasan dalam berfikir, dalam mengembangkan karya, dan kebebasan dalam mengungkapkan pendapat. Sistem pembelajaran pada kurikulum ini dirancang agar peserta didik tidak merasa jenuh, bosan dengan model pembelajaran yang hanya berlangsung didalam kelas maka dengan hadirnya kurikulum merdeka ini peserta didik diberikan kebebasan dalam menentukan lingkungan belajar yang sesuai dengan karakteristik masing-masing (Ledia dkk. 2024).

Pembelajaran merupakan kombinasi suatu proses yang sistematis dan kompleks terhadap siswa dengan memberi informasi dan ilmu pengetahuan kepada siswa agar memiliki kemampuan serta perubahan perilaku sehingga mencapai tujuan pembelajaran dan pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari guru dan peserta didik, antara keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya (Dahry, 2020). Pembelajaran IPAS menggunakan model *Game Based Learning* adalah model pembelajaran

yang efektif dalam melatih keterampilan di abad ke-21 guna meningkatkan aktivitas peserta didik dan hasil belajar. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep pengetahuan, tetapi juga pengembangan karakter, keterampilan berpikir ilmiah, dan kemampuan sosial yang relevan dengan kehidupan nyata (Purba dkk. 2023).

Sumarni and Manurung (2023). menyatakan bahwa Hasil belajar ialah suatu proses penentuan kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang sedang dipelajari dan dipahami. Pemerolehan hasil belajar didapatkan melalui proses pencapaian pada proses belajar terhadap materi yang dipelajari. Hasil belajar peserta didik berpacu pada perilaku perubahan hasil belajar peserta didik yang berupa pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku individu peserta didik. Yandi dkk. (2023) menyatakan bahwa hasil belajar dapat dijadikan indikator keberhasilan pembelajaran karena mencerminkan proses dan usaha belajar peserta didik. Pendapat tersebut sejalan dengan Dahry and Putra (2020) yang menegaskan bahwa pengetahuan awal adalah hasil belajar yang didapat sebelum mendapat kemampuan yang lebih tinggi. Pengetahuan awal peserta didik merupakan prasyarat mutlak untuk mengikuti pembelajaran sehingga dapat melaksanakan, proses belajar dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 17-18 Oktober 2025, menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran IPAS di kelas IV cenderung kurang bervariasi dan interaktif. Pada situasi ini, peserta didik hanya berperan sebagai pendengar tanpa keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam membayangkan dan memahami konsep abstrak yang disampaikan. Peserta didik tampak bingung, pasif, dan kurang mampu menjelaskan kembali materi, serta menghafal konsep tanpa memahami maknanya, sehingga hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran belum didukung penerapan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu menciptakan belajar aktif, menyenangkan, salah satunya adalah model pembelajaran *Game Based Learning*.

Data hasil ujian semester genap tahun ajaran 2026/2027 menunjukkan bahwa dari 23 peserta didik, hanya 8 peserta didik (34,7%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai rata-rata kelas 57,39, sementara 15 peserta didik (65,2%) belum mencapai KKTP sebesar 70. Rendahnya hasil ujian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS di SDN 187/II Kuning Gading masih kurang baik sehingga hasil belajar peserta didik tergolong rendah.

Dalam konteks ini, model pembelajaran *Game Based Learning* dipilih sebagai alternatif solusi yang potensial untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang terjadi. Model *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau game yang telah dirancang khusus untuk membantu proses belajar dan membantu meningkatkan keefektifan peserta didik dalam belajar. Penggunaan strategi ini pendidik dapat memberikan stimulus pada bagian terpenting dalam proses belajar yaitu emosional, intelektual dan psikomotor siswa (Kusfitriani, 2022).

Model pembelajaran *Games Based Learning* adalah model pembelajaran yang mempunyai karakteristik berupa pengintegrasian proses berlangsungnya pembelajaran dengan bermain. Pembelajaran berbasis games digital dikatakan memiliki potensi besar untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan dan keterampilan abad ke-21. Pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis permainan merupakan cara untuk memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan partisipasi bersama peserta didik dalam pembelajaran (Sindi dkk.2023).

Relevansi penelitian ini didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hofifah, dkk (2025) telah membuktikan bahwa menerapkan model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II yaitu pada siklus I diperoleh hasil ketuntasan belajar sebesar 20% dan meningkat pada siklus dua menjadi 90% (Hofifah & Mislana, 2025). Kemudian, penelitian yang dilakukan Putra, dkk (2025) dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model *Game-Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Di Kelas IV SDN 122/III Mukai Tengah Kabupaten Kerinci (Putra dkk. 2025). Hasil kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dan penggunaan media digital interaktif memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Namun demikian, penelitian terdahulu masih memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian sebelumnya lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar dan keterampilan berpikir kreatif secara umum, serta secara spesifik belum mengkaji penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* pada pembelajaran IPAS yang memuat materi bersifat abstrak, khususnya materi peta. Selain itu, penelitian sebelumnya juga belum menganalisis secara mendalam bagaimana penggunaan media digital interaktif dapat membantu siswa memahami konsep abstrak seperti simbol peta, arah mata angin, dan legenda melalui proses visualisasi dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Padahal, materi peta memerlukan media pembelajaran interaktif yang mampu menghadirkan visualisasi konkret agar peserta didik lebih mudah memahami konsep yang tidak dapat diamati secara langsung. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan penelitian tersebut melalui penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus membantu visualisasi konsep abstrak pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar..

Urgensi penelitian ini terletak pada kondisi kritis pembelajaran IPAS di SDN 187/II Kuning Gading yang menunjukkan belum baik dalam pencapaian hasil belajar peserta didik. pada tingkat ketuntasan yang hanya mencapai 34,7% Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, khususnya pada materi yang bersifat abstrak. Selain itu, karakteristik pembelajaran IPAS yang menuntut pemahaman konseptual serta keterlibatan aktif peserta didik memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, perkembangan teknologi digital yang pesat membuka peluang besar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini mengukur peningkatan hasil belajar kognitif, termasuk aspek keterlibatan siswa, kinerja guru, dan dinamika kelas. Pendekatan penelitian tindakan kelas yang digunakan memungkinkan pemahaman mendalam tentang mekanisme perubahan pembelajaran dan memberikan model implementasi yang dapat diadaptasi oleh institusi pendidikan lain dengan karakteristik serupa.

Kebaruan Penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa, tetapi juga menganalisis peningkatan aktivitas belajar, keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi digital. Penggunaan *Wordwall* sebagai media digital yang interaktif terbukti membantu proses visualisasi materi sehingga siswa lebih aktif, mudah memahami konsep, dan tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Selain meningkatkan hasil belajar, penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias, percaya diri, berani menjawab pertanyaan, dan lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang interaktif dan

menyenangkan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan berpusat pada siswa.

Selain itu, penelitian ini menghadirkan integrasi antara model pembelajaran berbasis permainan dengan media digital interaktif *Wordwall* yang masih relatif terbatas penerapannya dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan memungkinkan peneliti untuk mengkaji secara mendalam proses perbaikan pembelajaran melalui siklus yang sistematis, sehingga menghasilkan model implementasi yang kontekstual, adaptif, dan aplikatif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi empiris terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga menawarkan inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik di era digital.

Kontribusi penelitian ini mencakup aspek teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian mengenai penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPAS. Penelitian ini juga memperkuat landasan konseptual terkait integrasi pembelajaran berbasis permainan dengan pemanfaatan teknologi interaktif yang dapat meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik, terutama dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Secara praktis, penelitian ini memberikan alternatif solusi yang konkret dalam mengatasi permasalahan pembelajaran IPAS, terutama dalam meningkatkan keterlibatan aktif, hasil belajar, serta pemahaman konsep peserta didik. Selain itu, penelitian ini menyajikan kerangka implementasi yang sistematis melalui tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sehingga dapat menjadi pedoman bagi pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, serta adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik di era abad ke-21.

Berdasarkan landasan teoretis dan empiris yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam pengaruh penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap peningkatan proses dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 187/II Kuning Gading. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai efektivitas integrasi pembelajaran berbasis permainan dengan teknologi interaktif dalam meningkatkan keterlibatan aktif, pemahaman konsep, serta hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi yang bersifat abstrak. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan praktik pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan adaptif, serta menjadi acuan bagi pendidik dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran yang lebih bermakna sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara sistematis untuk menganalisis dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas. Arikunto, (2019) mengemukakan bahwa PTK terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). PTK dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dengan menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall*. PTK terdiri dari empat tahapan utama yang membentuk suatu siklus berkesinambungan, di mana setiap

putaran kegiatan akan kembali ke tahap pertama untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 187/II Kuning Gading Kecamatan Pelepat Ilir, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi pada semester genap tahun pembelajaran 2026/2027. Waktu pelaksanaan penelitian adalah minggu keempat bulan Februari dan minggu pertama bulan Maret 2026. Penelitian dilakukan dalam beberapa siklus sebagai upaya perbaikan pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS kelas IV.

3. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik Kelas IV semester genap SDN 187/II Kuning Gading. Sampel penelitian menggunakan teknik total sampling yang melibatkan seluruh peserta didik Kelas IV yang berjumlah 23 orang, terdiri dari 8 orang laki-laki dan 15 orang perempuan, serta 1 orang pendidik kelas.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan dua metode utama yakni; 1) Observasi merupakan suatu pengamatan atau teknik yang dilakukan dengan mengadakan suatu pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diteliti (Khaatimah & Wibawa, 2017). Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi sebagai pedoman pengamatan untuk memperoleh data tentang peningkatan implementasi model *Game Based Learning*. Lembar observasi berjumlah 13 butir pernyataan, lembar observasi pendidik diamati oleh wali kelas sedangkan lembar observasi peserta didik diamati oleh teman sejawat dengan cara memberi tanda ceklis. Lembar observasi disusun berdasarkan indikator keterlaksanaan model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* yang meliputi kegiatan pendahuluan, pelaksanaan sintaks pembelajaran, keterlibatan peserta didik, penggunaan media pembelajaran, serta kegiatan penutup dan refleksi pembelajaran 2) tes adalah alat untuk mengumpulkan informasi melalui serangkaian pertanyaan, perintah, atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat individu (Marzuki dkk. 2024). Tes menggunakan soal tes hasil belajar terdiri dari 20 butir soal yang mengacu pada capaian pembelajaran IPAS kelas IV dengan materi peta. Kisi-kisi soal disusun berdasarkan indikator kemampuan kognitif peserta didik yang mencakup kemampuan memahami konsep peta.

5. Analisis Data

Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa lembar observasi dan catatan lapangan dianalisis secara deskriptif. Data kuantitatif berupa proses pendidik dan peserta didik dianalisis menggunakan rumus persentase ($P = F/N \times 100\%$), dimana P adalah angka persentase, F adalah jumlah skor siswa, dan N adalah jumlah siswa. Klasifikasi penilaian proses menggunakan kategori: Sangat Baik (86-100%), Baik (75-85%), Cukup Baik (66-74%), dan Kurang Baik (<65%). Kriteria hasil belajar peserta didik ditetapkan tercapai apabila ≥ 75 sesuai KKTP dan tidak tercapai apabila ≤ 75 . Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila proses pembelajaran mencapai minimal 75% dan hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan minimal 75% berdasarkan KKTP yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Observasi Kinerja Pendidik

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam 2 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Observasi terhadap kinerja pendidik dilakukan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning*.

Tabel 1. Hasil Observasi Pendidik Siklus I dan Siklus II

Siklus	Pertemuan	Indikator Terlaksana	Indikator Tidak Terlaksana	Total Indikator	Persentase	Indikator
I	1	10	3	13	76,9%	Baik
I	2	11	2	13	84,6%	Baik
II	1	12	1	13	92,3%	Sangat Baik
II	2	13	0	13	100%	Sangat Baik

Kinerja pendidik mengalami peningkatan dari 84,6% pada Siklus I menjadi 92,3% pada Siklus II, dengan peningkatan sebesar 7,7%.

2. Observasi Peserta Didik

Observasi terhadap peserta didik dilakukan untuk mengamati aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning*.

Tabel 2. Hasil Observasi Peserta Didik

Siklus	Pertemuan	Jumlah Siswa Mencapai Indikator	Total Siswa	Persentase	Indikator
I	1	11	23	47,8%	Kurang Baik
I	2	16	23	69,5%	Cukup Baik
II	1	20	23	86,9%	Sangat Baik
II	2	22	23	95,6%	Sangat Baik

Data menunjukkan bahwa jumlah siswa dalam kategori sangat baik meningkat dari 11 siswa (69,5%) pada siklus I, menjadi 22 siswa (95,6%) pada Siklus II. Setiap pertemuan mengalami peningkatan.

3. Hasil Belajar Siswa

Model *Game Based Learning* diterapkan melalui 6 tahapan: Memilih game sesuai topik, penjelasan konsep, aturan permainan, memainkan game, merangkum pengetahuan, dan melakukan refleksi. Pada Siklus I, materi yang diajarkan adalah pengertian peta dan jenis-jenis peta. Pada Siklus II, materi yang diajarkan adalah unsur-unsur peta dan membaca peta.

Setiap pertemuan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti mengikuti sintaks *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall*, dan kegiatan penutup. Pembelajaran dilakukan dengan sistem diskusi kelompok yang membagi siswa menjadi 5 kelompok untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Hasil belajar siswa diukur melalui tes pilihan ganda sebanyak 20 soal pada setiap akhir siklus dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70%.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa

Siklus	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Total Siswa	Persentase Ketuntasan	Siklus
I	16	7	23	69,5%	Cukup Baik
II	21	2	23	91,3%	Sangat Baik

Pada Siklus I, dari 23 peserta didik terdapat 16 siswa (69,5%) yang mencapai KKTP dan 7 siswa (30,4%) belum mencapai KKTP. Siswa yang mencapai ketuntasan memperoleh nilai antara 70-100, sedangkan yang belum tuntas memperoleh nilai di bawah 70. Pada Siklus II, terjadi peningkatan ketuntasan dengan 21 siswa (91,3%) mencapai KKTP dan hanya 2 siswa (8,69%) yang belum mencapai KKTP. Peningkatan ketuntasan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 21,8%.

Pembahasan

Progresivitas kinerja pendidik yang teramati selama penelitian menunjukkan adanya adaptasi pedagogik yang signifikan dalam penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* pada pembelajaran IPAS. Peningkatan kemampuan guru dari kategori kurang menjadi sangat baik menunjukkan bahwa guru telah mampu memahami dan menerapkan enam tahapan utama *Game Based Learning*, yaitu memilih permainan sesuai topik, menjelaskan konsep materi, menyampaikan aturan permainan, memandu pelaksanaan permainan, merangkum pengetahuan, dan melakukan refleksi pembelajaran. Peningkatan tersebut tidak terjadi secara instan, melainkan melalui proses adaptasi, latihan, dan refleksi yang dilakukan guru pada setiap siklus pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran secara sistematis dan terstruktur. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa guru tidak hanya menjalankan tahapan pembelajaran sebagai prosedur teknis, tetapi mulai memahami fungsi pedagogik dari setiap tahapan dalam mendukung keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara teoretis, temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik terlibat aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang interaktif. Pada penelitian ini, peserta belajar melalui proses mencoba, mengamati, berdiskusi, dan berani tampil didepan kelas untuk menyelesaikan permainan edukatif berbasis *Wordwall* sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami (Y. I. Putra & Idrus, 2026; Y. I. Putra & Yanti, 2025; Sakti et al., 2024). Pada konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk belajar melalui pengalaman bermain, diskusi, dan eksplorasi menggunakan *Wordwall*. Perubahan peran guru dari yang semula dominan menjelaskan materi menjadi fasilitator pembelajaran menunjukkan adanya transformasi pendekatan pembelajaran dari *teacher centered learning* menuju *student centered learning*. Hasil penelitian ini memiliki kesesuaian dengan penelitian Alfarisi dkk. (2025) yang menyatakan bahwa implementasi GBL sangat relevan mengingat karakteristik siswa SD yang masih berada dalam "dunia bermain". Penelitian tersebut merujuk pada teori Vygotsky menegaskan bahwa permainan dapat membantu mentransformasikan konsep-konsep abstrak menjadi pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Namun demikian,

terdapat perbedaan yang signifikan antara penelitian Alfarisi (2025) dengan penelitian ini. Penelitian Alfarisi hanya berfokus pada penerapan *Game Based Learning* secara umum tanpa integrasi media digital interaktif, sedangkan penelitian ini mengembangkan model tersebut dengan memanfaatkan *Wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Perbedaan ini memberikan dampak penting, yaitu pada penelitian ini konsep-konsep abstrak dalam IPAS seperti peta, simbol peta, arah mata angin, dan legenda dapat divisualisasikan secara lebih konkret melalui fitur interaktif *Wordwall*, sehingga peserta didik tidak hanya memahami secara konseptual, tetapi juga melalui pengalaman belajar langsung. Selain itu, jika pada penelitian sebelumnya peningkatan pembelajaran lebih banyak dilihat dari aspek keterlibatan umum peserta didik, maka penelitian ini menunjukkan hasil yang lebih komprehensif, yaitu peningkatan aktivitas belajar, keterlibatan aktif, keberanian peserta didik untuk tampil, serta peningkatan pemahaman konsep abstrak secara terarah. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan sebelumnya, tetapi juga memperluas kajian dengan menambahkan dimensi pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran berbasis permainan.

Temuan ini juga didukung oleh teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi unsur visual, teks, animasi, dan interaksi dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Hal ini terlihat dari meningkatnya fokus, keaktifan, dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran dibandingkan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* tidak hanya relevan secara teoretis, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Selain itu, kemampuan guru dalam mengintegrasikan keenam tahapan *Game Based Learning* secara holistik menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penerapan langkah-langkah pembelajaran, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam menciptakan keterpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan terarah.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan aktivitas peserta didik secara signifikan selama proses pembelajaran berlangsung. Pada awal pembelajaran masih terdapat peserta didik yang kurang aktif, kurang percaya diri, dan belum berani berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Namun, setelah penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall*, peserta didik terlibat aktif sesuai dengan kemampuan masing-masing. Kondisi tersebut terjadi karena pembelajaran dirancang secara sistematis sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tahapan dimulai dari pemilihan permainan yang sesuai dengan topik pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Selanjutnya, tahapan penyampaian materi memberikan dasar pemahaman awal sebelum peserta didik mengikuti permainan. Penjelasan aturan dan teknik permainan membantu peserta didik memahami prosedur pembelajaran sehingga mereka lebih siap mengikuti kegiatan berbasis *Wordwall*. Tahapan memainkan permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung, sedangkan tahapan merangkum materi dan refleksi membantu memperkuat pemahaman dan daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Rangkaian tahapan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang terarah dan bermakna.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Hofifah, dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* mampu meningkatkan

keterampilan berpikir kreatif dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penerapan model *Game Based Learning* dan penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran digital interaktif yang mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Selain itu, penelitian Putra, dkk. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Namun demikian, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda karena tidak hanya menekankan peningkatan hasil belajar secara umum, tetapi juga mengkaji secara mendalam bagaimana penggunaan *Wordwall* membantu peserta didik memahami materi abstrak, khususnya materi peta yang meliputi simbol peta, arah mata angin, dan legenda. Dengan demikian, penelitian ini memperluas temuan penelitian sebelumnya melalui kajian terhadap pemanfaatan media digital interaktif dalam membantu visualisasi konsep abstrak pada pembelajaran IPAS.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* efektif diterapkan pada pembelajaran IPAS, khususnya materi mengenal peta yang bersifat abstrak. Keberhasilan tersebut terlihat dari meningkatnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran setelah diterapkannya pembelajaran berbasis permainan. Kondisi ini terjadi karena peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru secara pasif, tetapi juga berinteraksi langsung dengan media pembelajaran melalui permainan edukatif berbasis teknologi digital. Penggunaan *Wordwall* membantu peserta didik lebih memahami materi abstrak melalui visualisasi gambar, dan simbol,. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik karena melibatkan unsur visual, auditori, dan aktivitas langsung dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Annuar dkk. 2025) menyatakan bahwa model *Game Based Learning* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi yang bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi konsep secara konkret.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPAS di kelas IV. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif, percaya diri dan berani berpartisipasi dalam kegiatan belajar berbasis permainan.

Hasil belajar peserta didik terjadi peningkatan yang mencolok, dari siklus I ke siklus II. Persentase ketuntasan belajar meningkat secara signifikan, hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian peserta didik. Penelitian ini memberikan implikasi praktis bahwa integrasi model pembelajaran berbasis permainan dengan teknologi digital dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar pada pembelajaran abad ke-21. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik maupun peneliti selanjutnya dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarisi, M., Widiono, A., & Andriyansah. (2025). Implementasi Model Game Based Learning Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD. *Jurnal Firnas*, 6(1), 8–19.
- Annur, H., Solihatin, E., & Khaerudin. (2025). *Model pembelajaran saintik berbasis Game-Based Learning*.
- Dahry, S. (2020). Peningkatan, Hasil belajar, Mode PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV MELALUI MODEL PENGAJARAN TERBALIK. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 3(1), 22–32. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v3i1.368>
- Dahry, S., & Putra, Y. I. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas IV Melalui Model Reciprocal Teaching. *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(2), 712–720. <https://doi.org/10.52060/mp.v5i2.362>
- Hofifah, U., & Mislan, M. (2025). Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116 / X Lambur II Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , Fakultas Tarbiyah dan Keguruan , Denny Prat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 2(2).
- Khaatimah, H., & Wibawa, R. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Integrated Reading And Composition Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), 76–87. <https://doi.org/10.33394/jtp.v2i2.596>
- Kusfitriani, E. (2022). Game Based Learning (GBL) Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas 4 SDN Slembaran. *Jurnal Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 5(5), 1444–1449. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i6.84781>
- Ledia, S., Mauli, B., & Bustam, R. (2024). Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6 No 1(Pendidikan), 790–806. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v6i1.2708>
- Marzuki, M., Zuhru, M. A., Ghifari, M. A. R. Al, Wulandari, A., & Wilantara, P. (2024). Penggunaan Instrumen Evaluasi Tes Dan Non Tes Di Sma Al-Islam Surakarta. *PANDU : Jurnal Pendidikan Anak Dan Pendidikan Umum*, 2(1), 52–57. <https://doi.org/10.59966/pandu.v2i1.1046>
- Purba, P., Rahayu, A., & Murniningsih, M. (2023). Penerapan Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Bulletin of Educational Management and Innovation*, 1(2), 136–152. <https://doi.org/10.56587/bemi.v1i2.80>
- Putra, R. R., Hamimah, Zuardi, & Zahara, L. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Game Based Learning Berbantuan Wordwall Di Kelas IV SDN 122/III Mukai Tengah Kabupaten Kerinci. *Jurnal Edu Research IICLS*, 6(2), 1993–2005.
- Putra, Y. I., & Idrus, A. (2026). Determination of Technopreneurship, Work Motivation, Digital Literacy on the Work Readiness of Information Technology Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 12(3), 84–92. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v12i3.14407>
- Putra, Y. I., & Yanti, F. (2025). Pengembangan Modul Berbantuan Augmented Reality Pada mata pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Muara Bungo. *JURNAL KEILMUAN TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TERPADU*, 1(1).
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., & Hernawan, A. H. (2022). Implementasi

- Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319.
- Sakti, A. D., Putra, Y. I., Sabir, A., & Fitria, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 1–11.
<https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1431>
- Sindi, L. B., Iskandar, S., & Trie Kurniawan, D. (2023). Optimising the Implementation of Game-Based Learning Models in 21st Century Learning in Primary Schools. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 9–16.
- Sumarni, & Manurung, A. S. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Project Based Learning pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2862–2871.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24.