



Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas 4 dengan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* di SDN 01 Nambangan Kidul

Intan Zulfa Rohmawati ✉, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

Melik Budiarti, Universitas PGRI Madiun

✉ intan_2002101009@mhs.unipma.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terkait peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *WordWall*. Penelitian Tindakan kelas yang dilaksanakan dengan subjek siswa kelas IV sebanyak 15 siswa. Data awal ketika diterapkan pembelajaran secara klasikal hasil belajar siswa masih memiliki rata-rata 62 dengan persentase ketuntasan 33%. Pada siklus I ketika diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *WordWall* didapat rata-rata hasil belajar 73 dan persentase ketuntasan 67%. Kemudian pada siklus II diperoleh rata-rata nilai 91 dengan persentase ketuntasan 100%. Faktor siswa yang mencapai ketuntasan dikarenakan terdapat pemahaman lebih setelah terjadinya pengulangan materi menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Sehingga hasil belajar IPAS siswa kelas IV mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kata kunci: Hasil Belajar, IPAS, *Game Based Learning*, *WordWall*



PENDAHULUAN

Implementasi Kurikulum Merdeka pada saat ini memberikan kebebasan guru menggunakan sistem pembelajaran yang beragam. Kurikulum Merdeka memiliki fokus utama ketika kegiatan belajar mengajar yaitu untuk siswa dan guru sebagai fasilitator. Guru memiliki kebebasan dalam memilih perangkat ajar sesuai dengan kondisi kebutuhan siswa (Faiz & Kurniawaty, 2020). Implementasi Kurikulum Merdeka memiliki tujuan untuk mendalami minat bakat yang dimiliki siswa dalam bentuk kegiatan pembelajaran atau budaya sekolah untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila.

Pergantian kurikulum menuntut kesiapan guru dan semua komponen sekolah untuk melakukan pengembangan kompetensi. Guru dituntut untuk mengikuti pelatihan serta mencari informasi terkait implementasi Kurikulum Merdeka guna dalam pelaksanaannya dapat diterapkan dengan baik (Vania Sasikirana & Yusuf Tri Herlambang, 2020). Sesuai kebijakan Kurikulum Merdeka kepala sekolah yang berperan sebagai penanggung jawab perlu melakukan pengadaan atau pelatihan khusus untuk para guru dalam persiapan pembelajaran (Rapang et al., 2022). Karena dalam Kurikulum Merdeka memiliki perbedaan dengan kurikulum 2013 (K13) yang telah diterapkan sebelumnya sehingga memerlukan sebuah penyesuaian.

Kurikulum Merdeka memiliki pembaruan yaitu pengintegrasian antara dua mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial menjadi satu mata pelajaran IPAS. IPAS memiliki pengertian sebuah mata pelajaran pada Kurikulum Merdeka yang memiliki tujuan mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. IPAS dapat didefinisikan sebagai ilmu yang memiliki kaitan dengan materi makhluk hidup dan benda mati atau manusia yang memiliki peranan sosial dalam masyarakat atau menjadi individu (Rofiq, 2020). IPAS berperan dalam mendukung siswa dalam mencari tau proses yang terjadi pada alam semesta dan bagaimana cara berinteraksi sosial dengan sesama masyarakat.

Dalam menciptakan pengalaman belajar siswa yang menyenangkan dan memberi peningkatan terhadap motivasi serta hasil belajar siswa, guru dapat menyesuaikan model pembelajaran yang dibutuhkan siswa ketika belajar. Pembelajaran yang mencakup pemanfaatan teknologi digital sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah, efektif serta efisien dan lebih mudah menyesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini yang serba digital atau disebut dengan model pembelajaran *Game Based Learning*. Metode ini dapat diartikan sebagai metode belajar dengan berbantuan game agar menunjang proses belajar siswa. Metode permainan merupakan suatu metode penyajian materi melalui berbagai bentuk kegiatan permainan agar membuat kondisi santai namun serius yang membuat pelajar dapat menikmati proses pembelajaran dengan menyenangkan (Putra et al., 2024).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif menjadi solusi untuk membuat variasi pembelajaran yang menarik. Media *Wordwall* dalam penelitian lain dapat memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar serta minat belajar siswa (Hilmi Fadhilah Akbar, 2023). Pengertian dari *Wordwall* yaitu media game interaktif yang dapat diterapkan guru untuk media dalam pembelajaran, berbentuk game interaktif yang dapat digunakan untuk memotivasi dalam pemahaman materi yang diberikan guru, serta mampu menambah kemampuan siswa dalam berfikir pada saat memahami materi ajar (Khairunisa, 2021).

Pembelajaran pada SDN 01 Nambangan Kidul belum melibatkan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif yang mengakibatkan tidak terdapat variasi dalam pembelajaran, sehingga mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa yang tidak tuntas atau belum memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar ketika diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* sehingga terdapat variasi pada saat proses pembelajaran agar pelaksanaan pembelajaran tidak monoton serta yang utama ialah meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 01 Nambangan Kidul.

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian berjenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan Kemmis & Mc Tagarrat. PTK diartikan sebagai suatu penelitian reflektif dengan penerapan siklus berkala bagi para pendidik yang dilakukan di dalam kelas (Susilo et al., 2022). Metode ini dimulai dengan tahap pendahuluan kemudian dilakukan tahapan siklus secara berkala. Setiap siklus dalam penelitian PTK mempunyai beberapa tahapan utama diawali dengan perencanaan, kemudian pelaksanaan pembelajaran yang telah direncanakan, kemudian melakukan pengamatan kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan diakhiri dengan kegiatan refleksi untuk memperoleh hal yang perlu dibenahi dalam siklus berikutnya. Setelah pelaksanaan siklus I dan telah dilakukan analisis data dan refleksi terhadap kegiatan, penelitian dilanjutkan pada siklus lanjutan hingga sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SDN 01 Nambangan Kidul dengan jumlah siswa kelas IV berjumlah 15 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan yang dijadikan peneliti sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan tahapan wawancara, observasi, tes dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN

Hasil data yang diperoleh dalam penelitian di kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul dengan melakukan tahapan siklus. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas sesuai dengan urutan tahapan yang diawali dengan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi kegiatan pembelajaran dan diakhiri dengan tahapan refleksi.

Tabel 1. Data Nilai Pra Siklus

Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase Ketuntasan
≥ 75	Tuntas	5	33%
≤ 75	Tidak Tuntas	10	67%
	Rata-rata	63	

Pada tabel.1 nilai awal pra siklus menunjukkan hasil belajar dengan proses pembelajaran secara klasikal. Hasil belajar masih kurang maksimal dikarenakan belum ada penerapan variasi model pembelajaran. Data dalam tabel pra siklus terdapat siswa yang tuntas sejumlah 5 orang dengan persentase ketuntasan sebanyak 33% dan didapatkan data siswa tidak tuntas dalam pembelajaran sebanyak 10 diperoleh persentase sebanyak 67%. Rata-rata data hasil belajar siswa pra siklus diketahui 63. Sedangkan nilai yang ditetapkan guru kelas IV adalah ≥ 75 maka dapat dikatakan nilai IPAS siswa kelas IV masih tergolong rendah dan belum sesuai batas kriteria yang telah ditetapkan.

Tabel 2. Data Nilai Siklus I

Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase Ketuntasan
≥ 75	Tuntas	10	67%
≤ 75	Tidak Tuntas	5	33%
	Rata-rata	67	

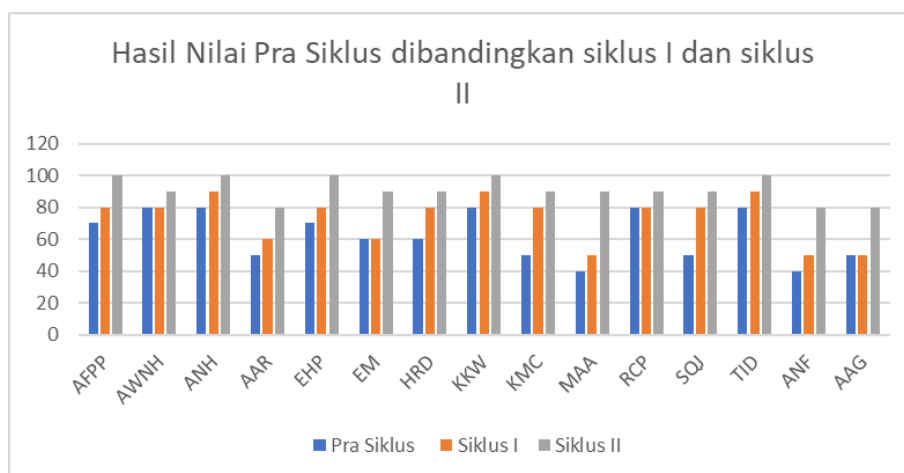
Pada tabel.2 menunjukkan bahwa hasil yang didapatkan dari penelitian siklus I ketika diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *WordWall* terdapat peningkatan hasil belajar kognitif tetapi belum memenuhi kriteria yang ditetapkan. Hasil belajar siklus I menunjukkan persentase siswa tuntas 67% atau sejumlah 10 siswa serta persentase siswa tidak tuntas 33% atau sejumlah 5 siswa. Diketahui ketetapan KKM siswa kelas IV adalah ≥ 75 maka dapat dikatakan hasil belajar belum mencapai target nilai kognitif siswa yang ingin dicapai. Observasi guru yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran pada siklus I diperoleh persentase sejumlah 97% dan observasi siswa

diperoleh persentase 75% pada siklus I sehingga aktivitas siswa pada kegiatan pembelajaran perlu ada perbaikan untuk peningkatan hasil belajar pada siklus lanjutan.

Tabel 3. Data Nilai Siklus II

Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase Ketuntasan
≥ 75	Tuntas	15	100%
≤ 75	Tidak Tuntas	0	0%
	Rata-rata	91	

Pada tabel.3 dipaparkan data pelaksanaan siklus II yang mengalami peningkatan pada hasil belajar IPAS siswa kelas IV telah sesuai kriteria yang telah ditetapkan. Persentase tuntas pada siklus II yaitu 100% sejumlah 15 siswa dalam artian seluruh siswa tuntas. Selama proses pembelajaran siklus II dilakukan observasi pada aspek guru maupun siswa telah terjadi kenaikan nilai yang cukup signifikan dengan total persentase 100%. Hal ini dapat dikatakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *WordWall* dapat memberi pengaruh peningkatan pada hasil belajar kognitif siswa. Diketahui terdapat peningkatan rata-rata siswa 91 dan ketetapan nilai KKM ≥ 75 sehingga dapat dikatakan terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa kelas IV.



GAMBAR 1. Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus dengan siklus I dan siklus II

Pada gambar I diketahui pada awal pre test mendapatkan hasil persentase ketuntasan 33%. Pada saat dilakukan siklus 1 pada mata pelajaran IPAS setelah dilakukan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *WordWall* diperoleh persentase ketuntasan 67% atau terdapat peningkatan 33%. Selanjutnya, dilakukan pelaksanaan siklus II yang mendapat persentase ketuntasan 100 atau memenuhi target yang ingin dicapai.

PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *WordWall* pada mata pelajaran IPAS kelas IV diterapkan peneliti atas dasar permasalahan yang terjadi. Penelitian diawali dengan melakukan wawancara bersama wali kelas IV menghasilkan temuan bahwa pembelajaran di dalam kelas belum variatif dan belum melibatkan model maupun media yang interaktif. Alasan lain yang menjadi sebab dilakukannya penelitian yakni masih terdapat peserta didik yang terlihat jenuh ketika pembelajaran di kelas sehingga siswa kesulitan ketika memahami materi ajar dan berakibat pada hasil belajar yang kurang maksimal. Pada observasi awal ditemukan situasi di dalam kelas sebagian besar siswa merasakan jenuh dan merasa sulit dalam proses pemahaman materi pelajaran. Sehubungan dengan hal itu diperlukan kesesuaian dalam pemilihan dalam penerapan variasi dan model pembelajaran pada saat kegiatan belajar. Menurut (Pratiwi & Ediyono, 2019) dapat diartikan variasi mengajar merupakan usaha guru yang telah direncanakan dengan sistematis agar dapat memberi pengaruh pada saat pembelajaran sehingga pembelajaran terlaksana sesuai dengan tujuan yang direncanakan.

Variasi yang dilakukan oleh seorang guru dapat meliputi penggunaan metode belajar yang sesuai, media pembelajaran, bahan belajar yang tepat dan pola interaksi guru dengan para peserta didik dan lainnya.

Pemilihan model pembelajaran *Game Based Learning* membuat pembelajaran lebih bervariasi. Ketika pembelajaran masih dilakukan secara klasikal atau sebelum diterapkannya model pembelajaran ini proses belajar mengajar cenderung berfokus pada guru. Model pembelajaran berbasis game ini merupakan model yang dapat memberikan motivasi anak yang senang bermain dalam pembelajaran. Model ini merupakan sarana untuk memotivasi anak melakukan kegiatan belajar dengan bermain, harapannya dengan hak tersebut anak mudah dalam memahami pelajaran karena tidak merasa jenuh serta lebih cepat dalam penerimaan pengetahuan baru sehingga anak cepat menerima materi ketika belajar sambil melakukan (Septianing et al., 2024).

Untuk memperkuat hasil tersebut, penelitian terdahulu disampaikan oleh (Ramdhini et al., 2023) tentang model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *WordWall* yang menunjukkan peningkatan hasil belajar pada siklus I dengan persentase ketuntasan 58,33%, kemudian terdapat kenaikan saat pelaksanaan siklus II yang diperoleh persentase 100% dengan demikian terdapat peningkatan nilai antar siklus. Dalam penelitian ini mendapatkan hasil penelitian berupa kenaikan nilai kognitif siswa pada setiap siklus kelas IV mata pelajaran IPAS. Hasil belajar kognitif peserta didik yang meningkat dapat terlihat dalam penerapan setiap siklus. Kesesuaian pemilihan model dan media untuk pembelajaran harus memiliki kesesuaian juga dengan analisa yang dibutuhkan siswa sehingga dapat mempengaruhi kenaikan hasil belajar siswa.

Pada pelaksanaan pre test mendapatkan hasil persentase ketuntasan 33%. Pada saat dilakukan siklus I mencapai persentase ketuntasan 67% atau terdapat peningkatan 33% namun pada pelaksanaan pembelajaran siklus I belum memenuhi ketentuan yang ingin dicapai. Selanjutnya, dilakukan pelaksanaan siklus II yang mendapat persentase ketuntasan 100 atau memenuhi target yang ingin dicapai. Untuk memperkuat data, penelitian sebelumnya terkait penerapan media *WordWall* dalam pembelajaran IPAS pada tahapan pra siklus diketahui rata-nilai 62,8 selanjutnya penerapan pada siklus I terdapat kenaikan nilai menjadi 79 dan pada siklus II terdapat peningkatan yang diperoleh 83,8. Sehingga kesimpulannya bahwa *WordWall* dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menambah peningkatan hasil belajar siswa (Praditiya Purnama et al., 2023). Persentase kenaikan pada siklus II dikatakan sesuai kriteria sehingga tidak perlu pelaksanaan siklus lanjutan, karena hasil yang diperoleh dinyatakan tuntas dan telah memenuhi kriteria penelitian yang telah ditetapkan.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dipaparkan tentang peningkatan hasil belajar IPAS kelas IV model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *WordWall* di SDN 01 Nambangan Kidul, model dan media ini diterapkan peneliti atas dasar permasalahan yang terjadi bahwa pembelajaran di dalam kelas belum variatif. Selain itu yang menjadi landasan dilakukannya penelitian ini bahwa terdapat siswa yang terlihat jenuh ketika proses belajar mengajar yang menjadikan siswa sulit dalam memahami materi ajar dan berakibat perolehan nilai hasil belajar siswa tidak maksimal. Data awal Pra Siklus ketika masih dilakukannya pembelajaran secara klasikal siswa masih memiliki rata-rata nilai 62 dengan persentase tuntas 33%. Penerapan siklus I diperoleh 67% persentase tuntas dengan rata-rata hasil belajar siswa 73. Perbaikan pada siklus II diperoleh persentase tuntas 100% dengan rata-rata nilai 91. Hasil belajar pada siklus II telah sesuai kriteria maka tidak perlu pelaksanaan siklus lanjutan, karena hasil yang diperoleh dinyatakan tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2020). KONSEP MERDEKA BELAJAR PENDIDIKAN INDONESIA DALAM PERSPEKTIF FILSAFAT PROGRESIVISME. In *Jurnal*

Pendidikan dan Pembelajaran (Vol. 12, Issue 2).

- Hilmi Fadhilah Akbar, M. S. H. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Community Development Journal*, 4(2), 1653–1660. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=62924&val=4564>
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan fitur gamifikasi daring Maze chase–Wordwall sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan Probabilitas. *Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2, 41–47.
- Praditiya Purnama, R., Pranoto, D., PGRI Madiun, U., Negeri, S., & Baru, T. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Tahunan Baru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1737–1746.
- Pratiwi, C. P., & Ediyono, S. (2019). Analisis Keterampilan Guru Sekolah Dasar Dalam Menerapkan Variasi Pembelajaran. *Js (Jurnal Sekolah)*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.24114/js.v4i1.16065>
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>
- Ramdhini, A., Lu'mu, D., Rahman, S. A., Nawir, M., Guru, P., Dasar, S., Makassar, U. M., Sultan, J., 259, A. N., Sari, G., Rappocini, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV A SD Telkom Makassar Melalui Penggunaan Aplikasi Zoom E-Conference Berbantuan Digital Game Based Learning Wordwall. *Journal on Education*, 06(01), 7517–7526.
- Rapang, Rita Yunus, Muh Apriyanti, & Eka. (2022). Peran Kepala Sekolah dalam menerapkan Peraturan-Peraturan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3419–3423. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2596>
- Rofiq, M. A. (2020). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Berorientasi HOTS (Higher Order Thinking Skills) untuk Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD)*. CV. Pilar Nusantara.
- Septianing, I., Melati, L., Deo Cantika, N., & Destiani, W. (2024). Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 94–103. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2722>
- Susilo, H., Chotimah, C., & Sari, D. Y. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Profesional Guru dan Calon Guru*. Media Nusa Creative. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=TApZEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=buku+ptk&ots=aXhwSQ0MLx&sig=oqJ1LfDeU0CPSAYdISwS5WFZV9U&redir_esc=y#v=onepage&q=buku+ptk&f=false
- Vania Sasikirana, Y. T. H. (2020). URGENSI MERDEKA BELAJAR DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DAN TANTANGAN SOCIETY 5.0. *Seminar Nasional: Jambore Konseling* 3, 00(00), 1–8. <https://doi.org/10.1007/-0000-00>