

Improvement of Science Learning Outcomes on the Topic of Changes in the State of Matter Thru the Game-Based Learning Model Assisted by Wordwall Media for 3rd Grade Elementary School

Insyiatul Iftitah¹, Lasim Muzammil², Qomariyah³

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

*E-mail: insyiatuliftitah7@gmail.com

Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas III SD. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media Wordwall. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian sebanyak 28 peserta didik kelas III SD. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kelas dari 58,07 pada pra siklus menjadi 68,50 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 81,14 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 32,14% pada pra siklus menjadi 53,57% pada siklus I dan 82,14% pada siklus II. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,55 berada pada kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar IPAS materi perubahan wujud benda pada peserta didik kelas III SD.

Keywords: Hasil Belajar, IPAS, Perubahan Wujud Benda, *Game Based Learning*, Wordwall



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Salah satu aspek terpenting dalam membangun kualitas sumber daya manusia adalah pendidikan. Pendidikan memiliki dampak yang signifikan terhadap kemajuan disuatu negara. Pendidikan itu sendiri adalah kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh pendidik kepada peserta didik yang mempunyai tujuan untuk memperbaiki moral, melatih intelektual yang bisa merubah tingkah laku peserta didik menjadi lebih baik lagi (Marisyah, A., Firman, 2019). Dalam (UU Sisdiknas No. 20, 2003) pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Di era yang semakin maju, proses pendidikan perlu ditunjang oleh sarana dan prasarana yang memadai. Selain itu, guru juga dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi dan lebih mudah memahami materi (Iftitah et al., 2021). Sekolah tidak hanya memfasilitasi pendidikan moral dan etika saja, namun peserta didik juga mendapatkan pengetahuan serta keterampilan. Setiap warga sekolah yaitu guru dan peserta didik mengharapkan hasil yang terbaik dalam proses pembelajaran, namun terkadang harapan itu tidak terpenuhi atau belum maksimal.

Keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran harus didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Selain sarana dan prasarana yang memadai, kompetensi guru juga bisa mempengaruhi keberhasilan siswa (Apriliana, S. M., & Sukmawati, 2021). Seorang guru juga harus menguasai materi yang diajarkan kepada peserta didik dan harus memberikan apresiasi kepada peserta didik, agar peserta didik merasa dihargai selama menjalankan proses pembelajaran. Peran guru di dalam kelas adalah kunci keberhasilan dalam pembelajaran di sekolah, oleh karena itu penggunaan media pembelajaran bisa menjadi alat pendukung selama proses pembelajaran berlangsung yang mempunyai tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik ketika proses pembelajaran berlangsung dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peningkatan motivasi belajar ini sejalan lurus dengan peningkatan hasil belajar peserta didik. Pendapat ini sejalan dengan (Indriyani et al., 2023), bahwa motivasi belajar berbanding lurus dengan hasil belajar, jika motivasi belajar tinggi maka hasil belajar peserta didik juga akan meningkat begitupula sebaliknya. Integrasi teknologi dalam pendidikan dapat dilakukan melalui berbagai media, salah satunya adalah pemanfaatan platform Wordwall. Wordwall adalah salah satu metode pembelajaran Game Based Learning atau (GBL). Metode tersebut dirancang untuk menyentuh aspek afektif siswa, yang pada akhirnya menumbuhkan rasa ingin tahu serta antusiasme yang lebih besar terhadap pelajaran (Fatika & Mirnawati, 2025). Model pembelajaran Game Based Learning tidak hanya menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik melalui pengalaman belajar yang bersifat interaktif (Ariyati, 2025).

Pemanfaatan Wordwall sebagai instrumen peningkatan capaian belajar ini sejalan dengan temuan ilmiah yang dipaparkan oleh (Akbar & Hadi, 2023) yang menunjukkan adanya korelasi positif antara penggunaan media digital dengan hasil belajar siswa. Pemanfaatan Wordwall sebagai media untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS ini selaras dengan temuan penelitian oleh (Agusti & Aslam, 2022), yang menunjukkan adanya korelasi positif antar keduanya. Sinergi antara penggunaan Wordwall dan peningkatan hasil belajar telah divalidasi oleh berbagai riset terdahulu. Peningkatan prestasi tersebut dipicu oleh terciptanya suasana belajar yang rekreatif, yang secara langsung mendongkrak minat belajar siswa. Oleh sebab itu, Wordwall dipilih sebagai media intervensi dalam Penelitian Tindakan Kelas ini untuk menguji efektivitasnya pada materi IPAS.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang ada di Sekolah Dasar seringkali menghadapi tantangan, terutama pada hasil belajar peserta didik yang rendah. Guru di Sekolah Dasar sudah sering menerapkan media pembelajaran, namun hasil belajar siswa masih kurang memenuhi kriteria. Berdasarkan hal tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar IPAS melalui metode Game-Based Learning berbantuan wordwall pada peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Prosedur penelitian ini mengadopsi model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang secara sistematis mencakup empat tahapan utama: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Fatika & Mirnawati, 2025). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang berfokus pada penerapan tindakan nyata di kelas. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran atau memecahkan masalah yang dihadapi kelompok siswa tertentu. Dalam prosesnya, peneliti mengamati dampak dari tindakan tersebut, lalu melakukan perbaikan secara bertahap (siklus) agar hasil yang dicapai menjadi lebih optimal dan sesuai dengan kondisi di lapangan (Muflikha et al., 2024).

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas III di SD Negeri Tanjungrejo 5 Kota Malang. Metode ini berfokus pada implementasi tindakan nyata sebagai upaya solutif atas permasalahan yang ditemukan selama proses observasi. Dengan menghadirkan solusi strategis,

pendekatan ini bertujuan untuk mengatasi hambatan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas secara efektif.

Data yang diperoleh dari penelitian selanjutnya akan dianalisis. Penentuan skor akhir peserta didik dalam kegiatan asesmen awal dan evaluasi dilakukan berdasarkan formula di bawah ini.

$$Skor\ akhir = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal} \times 100$$

Skor akhir berfungsi sebagai parameter utama dalam mengukur tingkat ketuntasan serta peningkatan hasil belajar siswa. Melalui perolehan skor evaluasi tersebut, dapat dihitung persentase peserta didik

$$Persentase\ Ketuntasan = \frac{\sum\ peserta\ didik\ yang\ tuntas}{\sum\ peserta\ didik} \times 100\%$$

yang mencapai kriteria tuntas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dikategorikan efektif apabila persentase ketuntasan klasikal melampaui ambang batas 61%. Adapun formula yang digunakan untuk menghitung ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut.

Keterangan :

86%-100% = Sangat Baik

76%-85% = Baik

60%-75% = Cukup

45%-59% = Kurang

(Fatika & Mirnawati, 2025)

Perkembangan capaian belajar peserta didik diidentifikasi melalui komparasi antara data asesmen awal dengan hasil evaluasi yang dilakukan setelah pemberian tindakan pada setiap siklus evaluasi (Fatika & Mirnawati, 2025). Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus *n-gain*.

$$n\ gain = \frac{skor\ evaluasi - skor\ asesmen\ awal}{skor\ ideal - skor\ asesmen\ awal}$$

Efektivitas tindakan kelas dalam mengoptimalkan capaian belajar siswa dapat diukur secara akurat melalui perolehan nilai *N-Gain*. Selanjutnya, hasil kalkulasi tersebut dikategorikan berdasarkan kriteria interpretasi yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1.
Interpretasi Skor *n-gain*

Interval	Kriteria
$g > 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g \geq 0,70$	Tinggi

Diadaptasi dari (Fatika & Mirnawati, 2025)

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Pra Tindakan

Tahap awal penelitian diawali dengan pemberian tes awal yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa pada materi IPAS. Di samping itu, dilakukan pula kegiatan observasi untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan metode konvensional. Pada observasi awal rata-rata nilai hasil belajar peserta didik adalah 58,07. Jumlah peserta didik yang memenuhi KKM (≥ 70) 9 dari 28 siswa (32,14%). Sebagian besar peserta didik terlihat kurang memperhatikan guru ketika pembelajaran berlangsung dan terlihat bosan. Metode pembelajaran yang monoton menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Kondisi ini mendorong

peneliti untuk mencari metode pembelajaran alternatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya melalui penerapan metode *game based learning* (Putra et al., 2025). Adapun hasil dari tes awal disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2.
Hasil Tes Formatif Prasiklus

Nilai																	Jumlah
Banyak	0	16	22	28	34	40	46	52	56	58	64	70	76	82	88	94	100
Siswa	0	0	0	0	0	2	3	6	1	3	4	9					28
Jumlah Siswa																	28
Rata-Rata																	58,78
Tingkat Ketuntasan (%)																	32,14%

Berdasarkan Tabel 2, hasil tes formatif pada tahap prasiklus menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh siswa kelas III berkisar antara 40 hingga 70. Dari total 28 siswa, hanya 9 siswa atau sebesar 32,14% yang mencapai kriteria ketuntasan, sementara 19 lainnya yaitu 67,86% belum mencapai ketuntasan. Data ini dirangkum secara singkat dalam Tabel 3.

Tabel 3.
Presentase Ketuntasan Belajar Prasiklus

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase
1	Tuntas	≥ 70 (KKM)	9	32,14%
2	Tidak Tuntas	< 70	19	67,86%
Total			28	100%

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan berbantuan *wordwall*. Penelitian ini telah dilaksanakan di kelas 3 Sekolah Dasar sesuai dengan rencana kegiatan pembelajaran selama 2 siklus pembelajaran. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus karena pada siklus pertama hasil belajar peserta didik belum menunjukkan peningkatan. Oleh sebab itu, siklus kedua dilakukan dengan memberikan perlakuan yang berbeda sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perlakuan yang diberikan kepada peserta didik dibedakan pada jenis soal yang digunakan dalam media *Wordwall*, sehingga terdapat variasi bentuk pertanyaan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Fitur *Wordwall* yang digunakan pada siklus 1 berupa *match up* atau menjodohkan gambar dengan kata yang tepat, sedangkan pada siklus 2 berupa *balloon pop*. Indikator soal yang digunakan pada tes tahap awal siklus 1 dan siklus 2 sama, dan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.
Indikator Soal WordWall Siklus 1 dan Siklus 2

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal
1.	Peserta didik dapat memahami perubahan wujud benda	Peserta didik dapat mengidentifikasi perubahan wujud benda mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal. Peserta didik dapat memberikan contoh perubahan wujud benda

Berikut adalah tampilan dari *Wordwall* yang digunakan dalam kegiatan Penelitian Tindakan Kelas selama siklus 1 dan siklus 2.

0:10



a.



b.

Gambar 1. (a) *Wordwall* Siklus 1, (b) *WordWall* Siklus 2

A. Pelaksanaa Penelitian Tindakan Kelas

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan berbagai hal yang diperlukan untuk pelaksanaan tindakan pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi :

- 1) Menyusun modul ajar materi Perubahan Wujud Benda dengan menerapkan model *Game Based Learning*.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran berupa permainan *Wordwall* tipe *Match Up* yang berisi soal-soal mengenai materi Perubahan Wujud Benda.
- 3) Menyusun lembar kerja murid (LKM) yang akan digunakan dalam kegiatan diskusi kelompok.
- 4) Menyiapkan instrument penelitian, meliputi lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
- 5) Menyiapkan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran, seperti laptop, LCD proyektor, serta jaringan untuk menjalankan media *Wordwall*.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran pada siklus 1 peretemuan 1 Senin, 2 Maret 2026. Pelaksanaan pertemuan pertama dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun dengan menerapkan *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*. Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yaitu guru memberikan salam, menanyakan kabar, memeriksa kehadiran peserta didik, memulai berdoa sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, memberikan motivasi kepada peserta didik, serta melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi perubahan wujud benda dengan fenomena yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan secara singkat materi mengenai berbagai bentuk perubaha wujud benda, seperti mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal. Setelah itu peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan diskusi dan mengerjakan LKM yang telah diberikan. Setelah kegiatan diskusi selesai, guru mengajar peserta didik untuk mengikuti permainan *Wordwall* tipe *Match Up*. Dalam kegiatan

ini peserta didik diminta untuk mencocokkan konsep perubahan wujud benda dengan contoh yang sesuai. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari. Pada kegiatan penutup, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari hari ini.

Pertemuan kedua Selasa, 3 Maret 2026 prosesnya yaitu; pembuka, inti, penutup. Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yaitu guru memberikan salam, menanyakan kabar, memeriksa kehadiran peserta didik, memulai berdoa sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, memberikan motivasi kepada peserta didik, serta melakukan apersepsi dengan menanyakan kembali materi perubahan wujud benda yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

Pada kegiatan inti, guru memberikan penjelasan singkat untuk memperkuat pemahaman peserta didik mengenai materi perubahan wujud benda serta contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik diminta untuk berdiskusi dalam kelompok dan mengerjakan LKM yang telah diberikan. Setelah kegiatan diskusi selesai, guru mengajak peserta didik untuk kembali mengikuti permainan Wordwall tipe Match Up sebagai kegiatan penguatan materi. Dalam permainan ini peserta didik mencocokkan konsep perubahan wujud benda dengan contoh yang sesuai.

Pada kegiatan penutup, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran. Selanjutnya peserta didik diberikan tes evaluasi (Post-test siklus 1) yang dikerjakan secara mandiri untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

c. Tahap Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan pertama, Sebagian peserta didik terlihat antusias ketika guru memperkenalkan pembelajaran dengan menggunakan Wordwall. Namun, masih terdapat beberapa peserta didik yang belum aktif dalam kegiatan diskusi kelompok dan ada yang masih terlihat bingung saat mengikuti permainan karena belum terbiasa dengan jenis pembelajaran berbasis permainan di laptop. Namun, sebelum memulai pembelajaran pada pertemuan pertama, guru terlebih dahulu memberikan soal pretest mengenai pengertian dan contoh perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari. Ketika mengerjakan tes formatif terlihat beberapa peserta didik merasa kesulitan bahkan menyelesaikan soal tes melebihi waktu yang sudah ditentukan yaitu 35 menit. Kemudian guru memeriksa hasil pretest peserta didik dan hasil ketuntasannya mencapai 32, 14%. Kemudian diakhir pertemuan ke II pada siklus I, guru memberikan soal evaluasi guna mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik. Adapun hasil dari nilai evaluasi terdapat pada Tabel 5.

Tabel. 5
Hasil Tes Formatif Siklus 1

Nilai																		Jumlah
Siswa	0	16	22	28	34	40	46	52	56	58	64	70	76	82	88	94	100	
	0	0	0	0	0	0	0	1	0	4	8	5	8	2	0	0	0	28
Jumlah Siswa																		28
Rata-Rata																		68,50
Tingkat Ketuntasan (%)																		53,57%

Tabel 6.
Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus 1

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase
1	Tuntas	≥ 70 (KKM)	15	53,57%

2	Tidak Tuntas	< 70	13	46,43%
Total			28	100%

Tabel 5 menyatakan bahwa peserta didik mencapai hasil belajar yang baik pada siklus pertama menggunakan metode *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall*, hal ini dibuktikan nilai evaluasi tertinggi mencapai 82 dan rata-rata hasil evaluasi siswa sebesar 68,05. Hal ini menyatakan penggunaan media tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Refleksi Siklus 1

Berdasarkan hasil perhitungan, rata-rata nilai pretest peserta didik adalah 58,78. Setelah dilakukan tindakan pembelajaran, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 68,50. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,25 yang termasuk dalam kategori rendah. selain itu, jumlah peserta didik yang mencapai KKM (≥ 70) sebanyak 15 dari 28 siswa dengan persentase 53,57%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* mengalami peningkatan hasil belajar peserta didik, namun belum mencapai ketuntasan klasikal sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Selain itu, pada pelaksanaan permainan media *Wordwall* tipe *Match Up* masih terdapat beberapa peserta didik yang masih kurang cepat dalam mencocokkan pasangan jawaban, sehingga keterlibatan seluruh peserta didik belum optimal. Oleh karena itu, pada Siklus II perlu dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan variasi permainan *Wordwall* yang lebih menarik dan menantang agar peserta didik lebih aktif dan fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan *Wordwall* tipe *Balloon Pop* yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara lebih aktif dalam menjawab pertanyaan.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II, peneliti melakukan beberapa perbaikan dalam pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi :

- 1) Menyusun modul ajar dengan materi perubahan wujud benda menggunakan model *Game Based Learning*.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran berupa permainan *Wordwall* tipe *Balloon Pop* yang berisi soal-soal mengenai perubahan wujud benda.
- 3) Menyiapkan LKM untuk kegiatan diskusi kelompok.
- 4) Menyiapkan instrument penelitian, meliputi lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
- 5) Menyiapkan sarana dan prasarana pembelajaran seperti laptop, LCD proyektor, serta jaringan internet untuk menjalankan media *Wordwall*.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 Senin, 9 Maret 2026. Pelaksanaan pertemuan pertama dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun dengan menerapkan *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*. Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yaitu guru memberikan salam, menanyakan kabar, memeriksa kehadiran peserta didik, memulai berdoa sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, memberikan motivasi kepada peserta didik, serta melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi perubahan wujud benda dengan fenomena yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pada kegiatan inti, guru memberikan penjelasan singkat untuk mengingat kembali materi perubahan wujud benda yang telah dipelajari sebelumnya. Selanjutnya, peserta didik dibagi ke dalam 4 kelompok untuk berdiskusi dan mengerjakan LKM yang telah disediakan. Setelah

kegiatan diskusi selesai, guru mengajak peserta didik untuk mengikuti permainan Wordwall tipe Balloon Pop. Dalam permainan ini peserta didik diminta untuk memilih balon yang berisi jawaban dari pertanyaan terkait perubahan wujud benda. Pertanyaan berada di gerbong kereta api dan di atasnya akan ada balon yang berjalan, peserta didik diharuskan meletuskan balon lalu akan muncul sebuah kotak yang mengharuskan masuk ke gerbong pertanyaan. Jika jawaban tidak masuk ke gerbong, maka peserta didik harus menunggu balon yang berisi jawaban yang benar. Kegiatan ini dilakukan secara bergantian antara satu kelompok dan kelompok yang lain. Di dalam permainan, terdapat level dan waktu bermain, level 1 berisi 1 pertanyaan, level 2 berisi 2 pertanyaan dan seterusnya hingga level 15. Pada kegiatan penutup, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.

Pertemuan kedua Selasa, 10 Maret 2026 dilaksanakan sebagai kegiatan lanjutan untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi perubahan wujud benda serta untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah dilakukan tindakan pembelajaran. Pada siklus II pertemuan kedua ini melalui tahap; pembuka, inti, penutup. Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yaitu guru memberikan salam, menanyakan kabar, memeriksa kehadiran peserta didik, memulai berdoa sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, memberikan motivasi kepada peserta didik, serta melakukan apersepsi dengan menanyakan kembali materi perubahan wujud benda yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

Pada kegiatan inti, guru terlebih dahulu memberikan penguatan materi mengenai perubahan wujud benda dengan mengajak peserta didik untuk mengingat kembali konsep yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya peserta didik dibagi ke dalam 4 kelompok untuk berdiskusi dan mengerjakan lembar kerja murid (LKM). Setelah kegiatan berdiskusi selesai, guru mengajak peserta didik untuk mengikuti permainan Wordwall tipe Balloon Pop yang dilakukan dalam bentuk kompetisi antar kelompok. Setiap kelompok secara bergantian memilih balon yang berisi pertanyaan mengenai perubahan wujud benda mulai level 1 sampai level 15, dengan waktu yang sudah ditentukan di dalam permainan. Peserta didik harus tepat saat meletuskan balon sehingga bisa memasukkan kotak jawaban ke dalam gerbong kereta supaya bisa melanjutkan ke level berikutnya. Melalui kegiatan kompetisi antar kelompok ini, peserta didik terlihat antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan ini juga bertujuan untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, serta melatih kerjasama antar kelompok.

Pada akhir kegiatan pembelajaran, peserta didik diberikan tes evaluasi di siklus II yang dikerjakan secara mandiri yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi perubahan wujud benda kelas III.

c. Tahap Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan pertama di siklus ke II, peserta didik terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi peserta didik dalam kegiatan diskusi kelompok serta keterlibatan peserta didik saat mengikuti permainan Wordwall tipe Balloon Pop. Pada pertemuan ke dua di siklus II, aktivitas peserta didik menunjukkan peningkatan yang lebih baik. Peserta didik terlihat lebih bersemangat saat mengikuti permainan Wordwall yang dilakukan dalam bentuk kompetisi antar kelompok. Setiap kelompok berusaha menjawab pertanyaan dengan benar untuk memperoleh poin dan melanjutkan ke level yang lebih tinggi, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, Sebagian besar peserta didik sudah mampu memahami konsep perubahan wujud benda serta dapat memberikan contoh dalam peristiwa sehari-hari. Secara umum, pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan kedua berjalan dengan lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Peserta didik lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil evaluasi akhir siklus II pertemuan ke II, yang disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7.
Hasil Tes Formatif Siklus II

Nilai																		Jumlah
Banyak	0	16	22	28	34	40	46	52	56	58	64	70	76	82	88	94	100	
Siswa	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	3	8	10	2		28
Jumlah Siswa																		28
Rata-Rata																		81.14
Tingkat Ketuntasan (%)																		82.14%

Tabel 8.
Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase
1	Tuntas	≥ 70 (KKM)	23	82.14%
2	Tidak Tuntas	< 70	13	17,86%
Total			28	100%

Berdasarkan Tabel 7 menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik mencapai 81,14. Sebanyak 23 peserta didik yang telah mencapai nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan 5 peserta didik lainnya belum mencapai ketuntasan. Dengan demikian presentase ketuntasan belajar pada siklus II mencapai 82,14%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penerapan model Game Based Learning berbantuan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perubahan wujud benda di kelas III SD.

d. Tahap Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II, pembelajaran dengan menerapkan model Game Based Learning berbantuan media Wordwall menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas yang mencapai 81,14 dengan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 23 dari 28 peserta didik atau sebesar 82,14%. Sementara itu, peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sebanyak 5 peserta didik atau 17,86%.

Jika dibandingkan dengan hasil pada siklus I, terjadi peningkatan baik pada nilai rata-rata maupun presentase ketuntasan belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar peserta didik ini juga didukung oleh hasil perhitungan N-Gain yang memperoleh nilai 0,55 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning berbantuan media Wordwall mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada materi perubahan wujud benda.

Dalam tercapainya indikator keberhasilan penelitian yaitu persentase ketuntasan belajar peserta didik telah mencapai lebih dari 75%, maka penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

e. Perbandingan

Adapun perbandingan kemampuan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda sebelum tindakan, Siklus I, dan Siklus II dengan menggunakan metode *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* disajikan pada Tabel 8.

Tabel 9.
Hasil Perbandingan

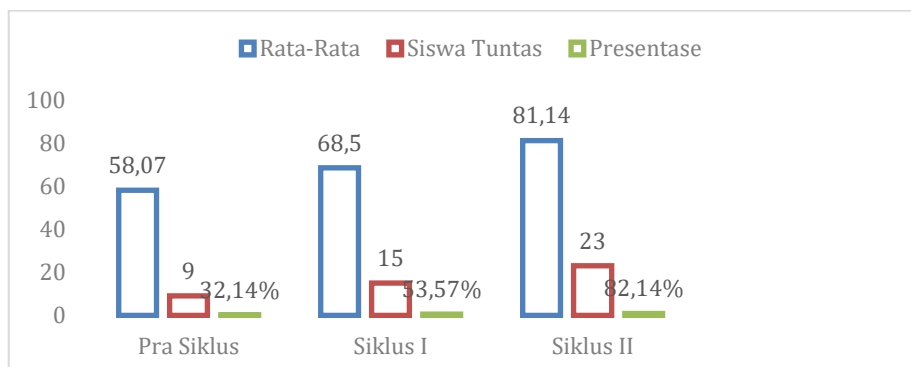
Tahap	Rata-rata	Siswa untas	Persentase
Pra Siklus	58,07	9	32,14%
Siklus I	68,5	15	53,57%
Siklus II	81,14	23	82,14%

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus setelah diterapkan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*. Pada tahap pra-siklus, rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 58,07 dengan ketuntasan klasikal 32,14%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai KKM yang ditetapkan. Setelah penerapan tindakan pada siklus I menggunakan *Wordwall* tipe *Match Up*, rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 68,50 dengan ketuntasan klasikal sebesar 53,57%. Meskipun mengalami peningkatan, hasil tersebut belum sepenuhnya memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Pada siklus II dilakukan perbaikan tindakan dengan menggunakan *Wordwall* tipe *Balloon Pop* yang lebih interaktif dan menuntut respons cepat dari peserta didik. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dengan rata-rata mencapai 80,71 dan ketuntasan klasikal sebesar 82,14%. Persentase tersebut telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Berdasarkan perhitungan *N-Gain* sebesar 0,55 yang termasuk kategori sedang, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perubahan wujud benda secara cukup signifikan.

2. Pembahasan

Dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan, yaitu 9 peserta didik dengan persentase 32,14% tuntas sewaktu prasiklus, kemudian naik lagi pada siklus I sejumlah 15 peserta didik dengan persentase 53,57% yang tuntas belajar, dan kemudian di siklus II naik menjadi 23 peserta didik dengan persentase 82,14% yang tuntas belajar.

Sehingga jika dilihat dari pemaparan hasil tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa ketika menerapkan model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di SD Negeri Tanjungrejo 5, hasil belajar peserta didik meningkat. Meningkatnya hasil peserta didik dapat ditinjau dari nilai rata-rata ketika prasiklus, siklus I, dan siklus II. Seperti yang tertuang dalam diagram berikut :



Gambar 2 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Pada tahap prasiklus sebanyak 9 peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar dari 28 peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70. Namun, setelah dilakukan pada siklus I dengan menerapkan model Game Based Learning berbantuan Wordwall tipe Match Up, hasil belajar dari peserta didik mengalami peningkatan. Nilai rata-rata menjadi 68,50 dengan jumlah ketuntasan sebanyak 15 peserta didik atau sebesar 53,57%. Meskipun mengalami peningkatan baik dari jumlah ketuntasan peserta didik dan rata-rata nilai, namun persentase ketuntasan belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan yaitu 75%, sehingga penelitian ini dilanjutkan ke siklus II.

Pada tindakan di siklus II, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media Wordwall tipe Balloon Pop serta menambahkan kegiatan kompetisi antar kelompok untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang lebih baik, dimana rata-rata peserta didik meningkat menjadi 81,14 dengan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 23 peserta didik atau 82,14%.

Peningkatan hasil belajar peserta didik juga diperkuat dengan hasil perhitungan N-Gain yang memperoleh nilai sebesar 0,55 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model Game Bases Learning berbantuan Wordwall mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi perubahan wujud benda.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Muflikha et al., 2024) menunjukkan bahwa model Game Based Learning mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian Model Game Based Learning berbantuan Wordwall juga pernah diteliti oleh (Hendiansyah, 2025) untuk mengetahui efektivitas model tersebut terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Model Game Based Learning memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas permainan yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas. Penggunaan media Wordwall juga membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi karena disajikan dalam bentuk permainan interaktif yang menantang dan menarik.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perubahan wujud benda di kelas III SD. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar pada setiap tahap penelitian. Pada tahap pra siklus, nilai rata-rata peserta didik sebesar 58,07 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 32,14%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 68,50 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 53,57%. Selanjutnya pada siklus II terjadi peningkatan yang lebih signifikan dengan nilai rata-rata mencapai 81,14 dan persentase ketuntasan belajar sebesar 82,14%.

Selain itu, hasil perhitungan *N-Gain* menunjukkan nilai sebesar 0,55 yang termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perubahan wujud benda di kelas III SD.

Daftar Rujukan

- Agusti, N. M., & Aslam. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar.pdf (pp. 5794–5800). *Research & Learning in Elementary Education*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap

- Minat dan Hasil Belajar Siswa. CV Adanu Abimata, 4(2), 1.
<https://doi.org/https://repository.umj.ac.id/14011/1/13143-Article%20Text-40838-1-10-20230402.pdf>
- Apriliansa, S. M., & Sukmawati, W. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Di Kelas II SDN Lumpang 01.pdf. *Elementary School*.
<https://doi.org/https://es.upy.ac.id/index.php/es/article/view/1504>
- Ariyati, N. (2025). Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Monsinget. *Frontiers in Veterinary Science*, 13(1), 1–16.
- Fatika, D. R., & Mirnawati, L. B. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Berbantuan *Wordwall* Di Kelas Iv Pada Materi Pengukuran Luas. *Proceeding*.
https://www.google.com/search?q=Diffa+Rachma+Fatika1%2C+Lilik+Binti+Mirnawati2%2C+Ahmad+Sholikin3+Universitas+Muhammadiyah+Surabaya&oq=Diffa+Rachma+Fatika1%2C+Lilik+Binti+Mirnawati2%2C+Ahmad+Sholikin3+Universitas+Muhammadiyah+Surabaya&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOdIBBzQzOGowajeoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8
- Hendiansyah. (2025). Efektivitas *Game Based Learning* Model Berbantuan *Wordwall* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Ipa.
<https://repository.radenintan.ac.id/38407/>
- Iftitah, I., Aji, S. D., & Yasa, A. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* dalam Muatan IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. *Seminar Nasioanal PGSD UNIKAMA*, 5(20), 651–659.
<https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/585>
- Indriyani, T., Gumala, Y., & Ruby, A. C. (2023). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.pdf. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.5786>
- Marisyah, A., Firman, & R. (2019). Pemikiran Ki Hajar Dewantara Tentang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Muflikha, R. R., Pulungan, M., & Oktariana, A. P. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Media *Game Interaktif Wordwall* Pada Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar.pdf (pp. 2541–2548). *Journal Of Social Science Research*. <https://j-innovative.org/index.php/innovative>
- Putra, R. R., Hamimah, Zuardi, & Zahara, L. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipa Menggunakan Model *Game-Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Di Kelas Iv Sdn 122_Iii Mukai Tengah Kabupaten Kerinci.pdf. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47827/jer.v6i2.1024>
- UU Sisdiknas No. 20 (2003).