

## **Pemanfaatan Media Word Wall untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Mergosono 2 Malang**

**Ikke Cecilia Purba, Dwi Agus Setiawan**  
*Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia*  
*ikkepurba01@gmail.com\**

**Abstract:** *This research aims to determine the use of word wall media to increase the activity of class IV students in the science and science subject, Plants as the Source of Life on Earth. The research used is Classroom Action Research (PTK) which aims to increase student activity in the learning process in the classroom. The subjects of this research were class IV students at SDN Mergosono 2 Malang with a total of 23 students. The data analysis used in this research is qualitative using data collection techniques in the form of tests. This research was carried out in two interrelated and continuous cycles, namely: planning, implementation, observation and reflection. The research results show that using word wall media can increase student activity. This is evidenced by a significant increase in the average score of students, from 39.1% in Pre-Cycle to 85% in Cycle I and 100% in Cycle II. Thus, the use of word wall media shows that it is effective in increasing the activity of class IV students at SDN Mergosono 2 Malang. There was a significant increase in learning outcomes so that this research was considered a good success.*

**Key Words:** *Media Word Wall; Student Activeness; IPAS*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mengetahui pemanfaatan media word wall untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi. Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Mergosono 2 Malang dengan jumlah 23 peserta didik. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang saling terkait dan berkesinambungan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan dengan memanfaatkan media word wall untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan signifikan dalam nilai rata-rata peserta didik, dari 39,1% pada Pra Siklus menjadi 85% pada Siklus I dan 100% pada Siklus II. Dengan demikian pemanfaatan media word wall menunjukkan efektif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas IV SDN Mergosono 2 Malang. Terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan sehingga penelitian ini dianggap berhasil dengan baik.

**Kata kunci:** *Media Word Wall; Keaktifan Peserta Didik; IPAS*

### **Pendahuluan**

Teknologi memiliki potensi besar sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran (Salim dkk., 2023). Pemanfaatan teknologi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif melalui penggunaan lingkungan belajar (Purba dkk., 2022). Hal ini mendorong guru untuk menciptakan dan memanfaatkan media pembelajaran berbantuan teknologi guna menciptakan pembelajaran yang interaktif. Teknologi dalam konteks pendidikan menjadi suatu sistem yang menunjang proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Di Indonesia, implementasi teknologi dalam pendidikan mencakup penggunaannya sebagai alat pengajaran, alat administrasi, dan alat pembelajaran (Miasari, 2022). Hal ini berlaku juga

dalam pembelajaran IPAS, yang bertujuan memberikan peserta didik pengetahuan alam dan sosial serta sikap positif yang dapat bermanfaat di masa depan.

Contoh pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah melalui penggunaan aplikasi *Word Wall*. *Word Wall* adalah sebuah perangkat lunak yang berbasis daring, dirancang khusus sebagai media pembelajaran berbasis permainan, mirip dengan Kahoot, kuis, dan berbagai format lainnya (Olisna dkk., 2022). Aplikasi ini dilengkapi dengan beragam template dan model, seperti teka-teki gambar, kuis, dan teka-teki lainnya. Pemanfaatan *Word Wall* dalam pembelajaran IPAS memungkinkan peserta didik meningkatkan pemahaman terhadap materi yang akan dipelajari bersama. Dengan menggunakan aplikasi ini, upaya penciptaan lingkungan belajar yang lebih efisien dan efektif dapat dilakukan tanpa mengurangi substansi materi yang disampaikan oleh guru (Khoriyah & Muhid, 2022). Permainan yang disediakan oleh *Word Wall* dapat meningkatkan keaktifan dalam proses belajar mengajar di kelas (Lestari dkk., 2023). Pembelajaran yang menggunakan pendekatan permainan memiliki kesempatan besar untuk menjadi media pembelajaran yang efektif (Destiana & Purwanto, 2024)

Media pembelajaran *e-learning* ialah pendekatan pembelajaran dengan penggunaan teknologi dan komunikasi sebagai sarana utama dalam penyampaian materi (Widianto, 2021). Salah satu contohnya adalah aplikasi *Word Wall*, yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran *online*. Peserta didik dapat mengakses konten pembelajaran secara mandiri atau melalui bimbingan guru melalui aplikasi ini. Selain sebagai sumber belajar, *Word Wall* juga berfungsi sebagai alat evaluasi yang memungkinkan guru untuk menilai pemahaman peserta didik pada mata pelajaran (Putra dkk., 2024). Aplikasi *Word Wall* tidak hanya memfasilitasi akses terhadap materi pembelajaran, tetapi juga membantu meningkatkan efektivitas dan interaktivitas dalam proses pembelajaran daring.

Penerapan *Word Wall* dalam pembelajaran IPAS didasarkan pada kesadaran akan pentingnya memperkaya pengalaman belajar peserta didik melalui media yang menarik dan relevan dengan gaya belajar mereka. *Word Wall* menawarkan berbagai fitur dan template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, mulai dari permainan teka-teki kata hingga kuis interaktif, yang dapat membantu memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep IPAS yang mendalam. Selain itu, latar belakang ini juga mencerminkan arahan dan kebijakan pendidikan yang menekankan pemanfaatan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan. Melalui kebijakan seperti Permendikbud yang mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran, *Word Wall* terdengar populer di kalangan guru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan berinteraksi pembelajaran IPAS. Oleh karenanya, penerapan media interaktif *Word Wall* terutama mata pelajaran IPAS merupakan respons terhadap tuntutan zaman dan kebutuhan belajar, relevan, serta efektif terhadap peserta didik di era digital ini.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah disiplin ilmu yang mempelajari fenomena alam dan sosial secara sistematis (Harefa & Sarumaha, 2020). Masalah krusial pada mata pelajaran IPAS yang menghambat peningkatan keaktifan peserta didik termasuk kurangnya keterlibatan aktif selama pembelajaran. Banyak pembelajaran IPAS yang masih mengandalkan metode ceramah atau presentasi, yang membuat siswa cenderung pasif dan kurang berpartisipasi. Selain itu, materi yang disajikan seringkali tidak relevan atau kurang menarik bagi siswa, sehingga mereka kehilangan minat dan motivasi. Kurangnya media dan metode

pembelajaran yang bervariasi juga berkontribusi pada rendahnya keaktifan siswa, karena mereka tidak mendapatkan stimulasi yang cukup untuk berinteraksi dan memahami materi secara mendalam. Masalah-masalah ini mengakibatkan siswa tidak terlibat secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran, yang berdampak negatif pada hasil belajar. Guru sering dihadapkan pada beberapa tantangan, salah satunya adalah rendahnya hasil belajar dan keterampilan dalam materi ilmu pengetahuan alam. Nilai belajar yang rendah disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk motivasi peserta didik, kesiapan dan kesungguhan belajar, pemanfaatan media, metode, dan pemanfaatan sumber belajar (Atikah, 2023), oleh karena itu guru perlu menciptakan lingkungan kelas yang hangat dan mendukung (Septiana, 2023).

Adanya penerapan aplikasi *Word Wall* dalam pembelajaran IPAS dapat membuka beragam peluang untuk meningkatkan interaktivitas dan pemahaman peserta didik terhadap materi. Guru dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk membuat permainan teka-teki kata yang berhubungan dengan konsep-konsep IPAS yang sedang dipelajari. Peserta didik dapat berpartisipasi dalam kuis ini secara mandiri atau dalam bentuk permainan yang bersaing dengan teman-teman mereka (Auna, 2024). Selain itu, aplikasi ini juga dapat menunjang simulasi kasus, di mana peserta didik diminta untuk menganalisis situasi tertentu berdasarkan konsep-konsep IPAS yang telah dipelajari. Dengan demikian, penggunaan *Word Wall* dalam pembelajaran IPAS tidak hanya meningkatkan interaktivitas dalam kelas, tetapi juga memudahkan peserta didik dalam memahami materi IPAS dengan cara yang lebih menyenangkan serta efektif.

*Word Wall* adalah media dalam pembelajaran karena kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui visualisasi dan interaktivitas (Widyaningrum dkk., 2024). Media ini menampilkan kata-kata kunci, istilah, atau konsep penting secara jelas di dinding kelas, memungkinkan siswa untuk melihat dan mengingat informasi secara konstan. Dengan menggunakan *Word Wall*, siswa dapat berinteraksi dengan materi secara lebih dinamis, baik melalui permainan kata, diskusi, atau kegiatan lainnya yang melibatkan kata-kata tersebut. Hal ini tidak hanya memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa. Dengan visual yang konsisten dan kesempatan untuk berlatih secara langsung, *Word Wall* membantu siswa menginternalisasi informasi dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada hari Kamis, 25 Juli 2024, terhadap guru kelas IV SDN Mergosono 2 Malang, ditemukan beberapa masalah. Guru masih kesulitan mengkondisikan peserta didik, Pemahaman siswa-siswi terhadap mata pelajaran IPA, khususnya materi bab I mengalami penurunan sehingga menyebabkan minat belajar rendah dan hasil belajar jauh dari memuaskan. Kurangnya motivasi belajar, minimnya penggunaan model pembelajaran yang efektif, dan terbatasnya materi pembelajaran yang menarik menjadipenyebab utama masalah ini. Peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tentang kesulitan dalam mata pelajaran IPAS pada peserta didik kelas IV SDN Mergosono 2 Malang. Masalah ini sangat penting untuk segera diidentifikasi dan diselesaikan, karena jika tidak, peserta didik akan menghadapi banyak kesulitan dalam mata pelajaran berikutnya. Untuk mengatasi hal ini, peneliti memanfaatkan media *Word Wall* yang bertujuan untuk meningkatkan dan memudahkan pemahaman materi.

Penelitian Tindakan Kelas sangat penting di tingkat SD karena memberikan kesempatan bagi guru untuk secara langsung mengevaluasi dan meningkatkan praktik pembelajaran mereka. PTK memungkinkan guru untuk mengidentifikasi masalah spesifik yang dihadapi siswa dalam proses belajar, mengembangkan strategi inovatif, dan menerapkan solusi yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran. Dengan melakukan PTK, guru dapat secara sistematis mengamati efek dari berbagai pendekatan pedagogis, mengadaptasi metode yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa, dan memperbaiki hasil belajar. Selain itu, PTK mendukung pengembangan profesional guru dengan mendorong refleksi dan kolaborasi, serta memberikandasar empiris untuk keputusan pendidikan yang lebih baik. Dengan demikian, PTK berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan responsif di sekolah dasar.

Judul "Pemanfaatan Media Word Wall untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Mergosono 2 Malang" dipilih karena bertujuan untuk mengatasi masalah rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Media Word Wall dipilih sebagai solusi inovatif yang diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Dalam konteks mata pelajaran IPAS yang memerlukan pemahaman konsep yang baik, media ini dapat membantu memvisualisasikan materi dengan lebih jelas. Penelitian ini dilakukan di SDN Mergosono 2 Malang untuk menyesuaikan dengan kebutuhan spesifik sekolah dan kelas, serta mampu meningkatkan hasil belajar dengan menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

## **Metode**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Mergosono 2 Malang, yang berada di Jalan Kol Sugiono No.3 B/25, Mergosono, Kec. Kedungkandang, Kota Malang, Jawa Timur. Penelitian berlangsung selama 14 hari pada bulan Agustus 2024, dengan pelaksanaan tindakan dalam 2 siklus. Siklus 1 dilakukan pada tanggal 1 Agustus 2024, sedangkan siklus 2 pada tanggal 8 Agustus 2024. Subjek penelitian siswa kelas IV, dan jumlah responden sebanyak 23 anak.

Prosedur pengumpulan data meliputi tahap persiapan, peneliti menetapkan waktu pembelajaran yang dilaksanakan pada setiap siklus. Siklus 1 dan siklus II masing-masing dilaksanakan selama 1 minggu pada mata pelajaran IPAS materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi. Penetapan kelas yang akan diberi tindakan melalui penilaian tindakan kelas yaitu kelas IV SDN Mergosono 2 Malang. Pada siklus pertama pembelajaran diawali dengan melihat data pra siklus yang diambil melalui dokumen yang ada, kemudian guru menjelaskan mata pelajaran IPA materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi dengan bantuan *Word Wall*. *Word Wall* adalah media dalam pembelajaran karena kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui visualisasi dan interaktivitas (Widyaningrum dkk., 2024). Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sesuai modul ajar yang sudah dibuat. Diakhir pembelajaran, peneliti mempersilahkan peserta didik untuk mengisi lembar kerja dan lembar observasi.

Siklus kedua kegiatan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus pertama. Refleksi dilaksanakan oleh peneliti setelah selesai melakukan proses pembelajaran yang didasari data

yang telah diambil untuk dijadikan bahan perencanaan tindakan pada siklus berikutnya. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran didasari oleh hasil refleksi siklus kedua. Observasi dilakukan secara bersama oleh guru dan observer untuk memperoleh data dan atau temuan tentang aktivitas belajar peserta didik. Data ini diolah kemudian dianalisa guna mengukur peningkatan keterampilan proses sains peserta didik. Selanjutnya, melaksanakan refleksi secara kolaboratif oleh peneliti berdasarkan data hasil observasi, untuk dijadikan catatan penting dalam melaksanakan dan memperbaiki strategi pembelajaran sebagai tindak lanjut dari siklus yang lalu.

Keberhasilan atau keefektifan dari tindakan kelas yang dilaksanakan memerlukan penggunaan alat pemantauan dan instrumen evaluasi yang memadai (Ismail, 2021). Hal ini penting agar dapat mengukur sejauh mana kegiatan pembelajaran telah berhasil. Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa sumber, termasuk dokumentasi, lembar observasi, dan tes kemampuan kognitif. Selain itu, buku catatan peserta didik dan catatan observer juga digunakan sebagai sumber data tambahan. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisa menggunakan teknik persentase melalui penilaian *pre-test* dan *post-test*. Hasil analisa didapat menjadi dasar guna merumuskan kesimpulan dari tindakan yang dilaksanakan. Instrumen yang digunakan yaitu pengumpulan data antara lain, lembar penilaian pengetahuan siswa, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran, dan lembar tes kemampuan kognitif baik sebelum maupun setelah pembelajaran (Sugiyono, 2022).

### **Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan tindakan kelas yang dilakukan pada dua siklus dengan 4 pertemuan, memperoleh bahwa nilai belajar peserta didik pada kondisi awal pembelajaran IPA, khususnya materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi, masih tergolong lemah. Hasil observasi menyoroti beberapa penyebab utama yaitu model pembelajaran yang kurang menarik, minimnya penggunaan materi pembelajaran, dan rendahnya motivasi belajar. Pembelajaran yang dilakukan yaitu metode ceramah sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan saat proses pembelajaran. Guru diharapkan menanamkan konsep yang menyenangkan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar. Hasil ini dilihat dari tes objektif pertamasiswa-siswi kelas IV SDN Mergosono 2 Malang sebelum penelitian yang menunjukkan nilai rata-rata lebih rendah dari 66,8%. Data nilai sebelum dilakukan pencarian dilihat pada tabel berikut. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif dan menarik mampu meningkatkan keaktifan peserta didik.

Penelitian tindakan kelas ini terbagi menjadi Siklus I dan II dengan pembagian siklus jumlah 2 pertemuan. Siklus I pertemuan 1 menggunakan media *Powerpoint* membahas materi Bagian-bagian Tumbuhan. Sedangkan Siklus I pertemuan 2 menggunakan media *Word Wall* dengan bantuan *games matching pairs* dan *hangman* membahas materi Fotosintesis, Proses Paling Penting di Bumi. Siklus II pertemuan 1 menggunakan media *Word Wall* dengan bantuan *Games Maze Chase* yang membahas materi Fotosintesis, Proses Paling Penting di Bumi. Siklus II pertemuan 2 menggunakan media *Word Wall* dengan bantuan *Games Maze Chase* dan *Open the Box* yang

membahas materi Perkembangbiakkan Tumbuhan.

**Tabel 1. Presentase Keaktifan Peserta**

<b>Didik</b>		
<b>Tindakan</b>	<b>Persentase</b>	<b>Pencapaian KKM</b>
Pra siklus	39,1%	Belum Tuntas
Siklus I	83%	Tuntas
Siklus II	100%	Tuntas

Keaktifan peserta didik pada Siklus I terjadi pada saat penerapan media *Word Wall*. Media ini membuat peserta didik menjadi aktif saat pembelajaran karena dilakukan melalui metode bermain, menjadikan mereka tidak merasa bosan di dalam kelas. Peserta didik merasa bahagia dan tidak menyadari bahwa kegiatan belajar tersebut merupakan strategi guru untuk meningkatkan mereka belajar, sehingga minat belajar dapat terdeteksi. Namun pada Siklus I masih terdapat beberapa kendala yang belum terselesaikan. Pada Siklus II dengan mengidentifikasi aspek-aspek penting yang masih kurang dipahami peserta didik. Penyesuaian ini diharapkan dapat lebih meningkatkan hasil belajar dan lebih memahami materi.

### **Siklus I**

Pemanfaatan *Word Wall* sebagai media pembelajaran pada Siklus I menunjukkan dampak positif yang signifikan pada keaktifan peserta didik. Pada pra siklus, tingkat ketuntasan peserta didik hanya mencapai 39,1%, menandakan rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa. Namun, setelah penerapan *Word Wall* pada Siklus I, peserta didik mengalami peningkatan 83%, yang mencerminkan peningkatan yang substansial dalam keaktifan dan pemahaman peserta didik. Hal ini menunjukkan pemanfaatan *Word Wall* efektif meningkatkan keaktifan pada pembelajaran IPAS. Dengan keaktifan peserta didik mencapai ketuntasan sebesar 83% di Siklus I, melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Word Wall* berkontribusi secara signifikan terhadap perbaikan nilai pengetahuan dan keaktifan siswa-siswi.

**Tabel 2. Keaktifan Peserta Didik Siklus I**

Nilai	Jumlah Peserta Didik	Presentase	Keterangan
>75	19	83%	Tuntas
<75	4	17%	Belum Tuntas
Jumlah	23	100%	

Pada Siklus I, 19 anak mampu memperoleh nilai KKM. Pada Siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Keberhasilan Siklus II mampu menjadi 100%, melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%. Siswa-siswi mulai menjadi aktif saat mengikuti pelajaran, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, dan lebih banyak yang berani menyampaikan pendapat. Namun, beberapa peserta didik masih kurang terlibat secara maksimal, dengan beberapa kelompok yang belum sepenuhnya bekerja sama secara efektif. Hasil belajar Siklus I memperoleh hasil ada beberapa anak yang berhasil mencapai kkm, namun ada beberapa yang belum mampu.

### **Siklus II**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada Siklus II diketahui nilai keaktifan peserta didik melalui pemanfaatan media *Word Wall* mengalami peningkatan yang signifikan. Pemanfaatan media *Word Wall* dalam pembelajaran IPAS memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep. Melalui media interaktif di situs web, media *Wordwall* menjadikannya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Fidya, Romdanih, & Oktaviana, 2021). Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan media *Word Wall* agar pembelajaran mencapai tujuan yang diinginkan.

Persentase peserta didik tuntas belajar mampu mengalami peningkatan dari 85% pada Siklus I menjadi 100% di Siklus II. Peningkatan menunjukkan bahwa pemanfaatan media *WordWall* membantu peserta didik memahami materi bab I. Ketercapaian nilai keaktifan pada SiklusII memenuhi indikator keberhasilan, karena meningkat pada 75% dan mencapai ketuntasan belajar individu.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian ini menunjukkan pemanfaatan media *Word Wall* mempermudah memahami materi pembelajaran. Dengan penerapan media ini, peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar di kelas, sehingga hasil belajar meningkat. Data penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah penerapan media *Word Wall*, sehingga penelitian hanya dilakukan hingga Siklus II. Bagi peserta didik yang belum mencapai persentase tuntas, akan diberikan sesi pengayaan untuk membantu meningkatkan hasil belajar mereka. Langkah ini bertujuan untuk memastikan semua peserta didik dapat mencapai pemahaman yang memadai dan hasil belajar yang optimal.

Mata pelajaran IPAS di sekolah dasar memerlukan pendekatan yang dapat menarik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. *Word Wall*, sebagai media pembelajaran, berperan penting dalam konteks ini dengan menyediakan visualisasi kata-kata kunci dan konsep penting yang terkait dengan materi IPAS. Dengan menampilkan istilah dan konsep secara jelas di ruang kelas, *Word Wall* memfasilitasi pemahaman siswa dan membuat pembelajaran lebih interaktif. Penggunaan *Word Wall* dalam pembelajaran IPAS membantu meningkatkan keaktifan peserta didik dengan memungkinkan mereka untuk berinteraksi secara langsung dengan materi melalui berbagai aktivitas seperti permainan kata dan diskusi. Hal ini membuat

siswa lebih terstimulasi dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif, sehingga mendukung pemahaman yang baik dan hasil belajar lebih efektif.

Penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan media *Word Wall* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik yang menunjukkan hasil yang positif. Media *Word Wall* terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Akbar & Hadi, 2023). Dengan menampilkan kata-kata kunci dan konsep penting secara visual di dinding kelas, *Word Wall* membantu anak memahami materi dengan lebih baik. Penelitian Pradani (2020) mencatat bahwa *Word Wall* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Akibatnya, peningkatan keaktifan siswa seringkali berdampak pada nilai belajar yang baik, dengan siswa yang lebih bersemangat berpartisipasi menunjukkan pemahaman dan pencapaian yang lebih tinggi dalam mata pelajaran IPAS (Harianja, 2023).

Pemanfaatan media *Word Wall* membawa dampak positif yang signifikan pada pemahaman konsep pembelajaran peserta didik. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Azizah (2020) menyatakan bahwa penggunaan *Word Wall* dapat secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik dalam mata pelajaran. Sejalan dengan penelitian Purnama & Pranoto (2023) memperoleh hasil bahwa nilai peserta didik kelas IV pada pra-siklus adalah 62,8, yang meningkat menjadi 79 pada siklus I dan 83,8 pada siklus II. Hal ini dibuktikan bahwa PTK Kolaboratif yang dilakukan sebagai evaluasi pembelajaran dengan bantuan media *Word Wall* pada mata pelajaran IPA dapat dikatakan berhasil. Penelitian terfokus pada penggunaan bahan dan alat untuk mengelola materi pembelajaran. Temuan-temuan ini bukan hanya memberikan panduan dan referensi berharga bagi guru dalam mengajar mata pelajaran kelas IV di SDN Mergosono 2 Malang, tetapi juga dapat menjadi sumber inspirasi bagi peneliti yang tertarik dalam bidang yang sama. Dengan demikian, *Word Wall* tidak hanya menjadi alat pembelajaran yang efektif, tetapi juga dapat berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran bagi peserta didik serta pengembangan metode pengajaran yang inovatif bagi guru.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dalam dua siklus, pemanfaatan media *Word Wall* pada mata pelajaran IPAS dengan materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi berhasil meningkatkan keaktifan peserta didik kelas IV SDN Mergosono 2 Malang dapat disimpulkan berhasil. Media *Word Wall* yang termasuk dalam media konkret lebih mudah dipahami peserta didik. Pada tahap prasiklus prestasi belajar peserta didik mencapai 39,1% dengan kategori tidak tuntas. Pada Siklus I persentase peserta didik sebesar 85% meningkat menjadi 100% dengan kategori tuntas pada Siklus II. Jadi peneliti melihat peningkatan yang signifikan. Nilai keaktifan peserta didik pada Siklus II memenuhi indikator keberhasilan yaitu siswa mencapai ketuntasan belajar keaktifan individu lebih dari 75%.



## Daftar Rujukan

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653-1660. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13143>  
→Jurnal online
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara. →Buku
- Atikah, C. (2023). Penggunaan Alat Peraga Model untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Konsep Reproduksi Sel Siswa Kelas XII. IPA-2 SMA Negeri 1 Seputih Banyak. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(1), 316-328. <http://dx.doi.org/10.51278/aj.v5i1.565> →Jurnal online
- Auna, H. (2024). Development Of Interactive Learning Media Based On Wordwall Games To Increase Motivation And Elementary School Students'learning Interests. *Journal Of Education And Culture (Jeac)*, 4(1), 84-102. →Jurnal online
- Azizah, H. N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 1(1), 1-16. →Jurnal online
- Damayanti, B. R., & Sulistyowati, P. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI PENGURANGAN BERSUSUN MELALUI MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA PAPAN PENGURANGAN PADA PESERTA DIDIK KELAS 1. In *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama* (Vol. 1, No. 1, pp. 24-33). →Jurnal online
- Destiana, R., & Purwanto, P. (2024). Penerapan Media Interaktif Wordwall pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 117-123. →Jurnal online
- Fidya, I., Romdanih, R., & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui MediaGame Interaktif Wordwall. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 219-227).
- Harefa, D., & Sarumaha, M. (2020). *Teori pengenalan ilmu pengetahuan alam sejak dini*. PmPublisher. →Buku
- Ilyas, M., & Syahid, A. (2018). Pentingnya metodologi pembelajaran bagi guru. *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Keislaman*, 4(1), 58-85. →Jurnal online
- Ismail, M. I. (2021). *Evaluasi Pembelajaran-Rajawali Pers*. PT. RajaGrafindo Persada. →Buku
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi teknologi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wordwall website pada mata pelajaran PAI di masa penerapan pembelajaran jarak jauh: tinjauan pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 192-205. →Jurnal online
- Lestari, S. R., Saleh, A. R., & Muchtar, M. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran BerbasisGame Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Peserta DidikKelas XI SMA. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 5(3), 399-407. <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i3.800>  
→Jurnal online
- Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, P., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S.

- (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 53-61. →**Jurnal online**
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133-4143. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737> →**Jurnal online**
- Purnama, R. P., & Pranoto, D. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Tahunan Baru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1737-1746. →**Jurnal online**
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqa, 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. →**Jurnal online**
- Purba, R., Taufik, M., & Jamaludin, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Liveworksheets Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 336-348. →**Jurnal online**
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnalllmiah Pendidikan*, 1(11), 806-811. →**Jurnal online**
- Salim, B. S., Ivander, F., & Cahyadi, A. (2023). Kesiapan dan Dampak Penggunaan Teknologi Metaverse dalam Pendidikan. *Kesatria: Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer dan Manajemen)*, 4(1), 48-57. →**Jurnal online**
- Septiana, F. (2023). Implementasi Pembelajaran Sosial Emosional Berbantuan Aplikasi Tiktok Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya (JMIPAP)*, 3(11), 5-5. →**Jurnal online**
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. →**Buku**
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213-224. →**Jurnal online**
- Widyaningrum, S. L., Masfuah, S., & Fakhriyah, F. (2024). Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Game Edukatif Wordwall Terhadap Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1094-1108. →**Jurnalonline**