



---

## Integrasi Game Edukasi Wordwall dalam Pembelajaran IPAS terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Aulia Maharani Putri <sup>1\*</sup>, Deviyanti Pangestu <sup>2</sup>, Sheren Dwi Oktaria <sup>3</sup>, Erni <sup>4</sup>

---

**Correspondensi Author**

<sup>1, 2, 3, 4</sup> Pendidikan Guru  
Sekolah Dasar, Universitas  
Lampung, Indonesia

**Email:**

[maharaniaulia164@gmail.com](mailto:maharaniaulia164@gmail.com),  
[deviyanti.pangestu@fkip.unila.ac.id](mailto:deviyanti.pangestu@fkip.unila.ac.id),  
[sheren.dwi@fkip.unila.ac.id](mailto:sheren.dwi@fkip.unila.ac.id),  
[dra.ernimpd@gmail.com](mailto:dra.ernimpd@gmail.com)

**Keywords :**

Game Edukasi Wordwall,  
Pembelajaran IPAS,  
Hasil Belajar,  
Siswa Sekolah Dasar.

**Abstrak.** Urgensi penelitian ini adalah perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti diorama berbantuan Assemblr Edu, untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial IPAS di sekolah dasar masih sering didominasi dengan pendekatan yang berpusat pada pendidik serta penggunaan media pembelajaran yang bersifat konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar belum optimal sehingga berdampak pada capaian hasil belajar. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan digital, seperti Wordwall yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong partisipasi siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh integrasi game edukasi Wordwall dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa serta melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain quasi experimental tipe non-equivalent control group design. Subjek penelitian berjumlah 47 siswa kelas V di SDN 10 Tegineneng tahun ajaran 2025/2026. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VC sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dikumpulkan melalui tes berupa pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar, serta non-tes berupa lembar observasi dan dokumentasi sebagai data pendukung. Analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji-t. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi uji regresi linier sederhana sebesar 0,001 (<0,05) yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan Wordwall terhadap hasil belajar siswa. Uji-t juga menghasilkan nilai signifikansi 0,000 (<0,05) yang menunjukkan adanya perbedaan peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan Wordwall. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi Wordwall dapat mendukung peningkatan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V sekolah dasar.

**Abstract.** The urgency of this research lies in the need for more engaging and interactive learning media innovations, such as a diorama assisted by Assemblr Edu, to improve elementary school students' understanding of IPAS concepts and their learning outcomes. Science and Social Studies (IPAS) learning in elementary schools is still often dominated by teacher-centered approaches and the use of conventional learning media. This situation leads to

*suboptimal student engagement in learning activities, which affects learning outcomes. Digital game -based learning media, such as Wordwall, can be used to create a more engaging learning environment and encourage student participation. This study aimed to analyze the effect of integrating Wordwall educational games in IPAS learning on student learning outcomes and to examine the differences in learning outcomes before and after the implementation of this media. The study employed a quantitative approach with an experimental method using a quasi-experimental design of the non-equivalent control group type. The research subjects comprised 47 fifth-grade students from State Elementary School 10 Tegineneng (SDN 10 Tegineneng) for the 2025/2026 academic year. Sampling was conducted using purposive sampling, with Grade 5A as the control class and Grade 5C as the experimental class. Data were collected through tests in the form of pretest s and posttest s to measure learning outcomes, supplemented by non-test methods including observation sheets and documentation. Data analysis was performed using simple linear regression analysis and the t-test. The analysis results revealed a p-value of 0.001 ( $<0.05$ ) for the simple linear regression test, indicating a significant effect of Wordwall usage on student learning outcomes. The t-test also yielded a p-value of 0.000 ( $<0.05$ ), indicating a significant difference in learning outcome improvement before and after the implementation of Wordwall. These findings suggest that the use of Wordwall educational games can support the improvement of IPAS learning outcomes for fifth-grade elementary school students.*

---

This work is licensed under a Creative Commons Attribution  
4.0 International License



## Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan potensi siswa secara aktif (Dafit & Mustika, 2021). Pesatnya kemajuan teknologi pada era globalisasi telah memicu transformasi besar, khususnya dalam bidang pendidikan. Perubahan tersebut turut mempengaruhi penerapan pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran abad ke-21 adalah proses belajar yang memadukan penguasaan pengetahuan, keterampilan, serta pemanfaatan teknologi dengan menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, sehingga diharapkan siswa memiliki kemampuan literasi serta keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi perkembangan dan tantangan di masa depan (Kusuma et al., 2025; Thaib et al., 2024).

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga mendorong keterlibatan siswa serta mendukung peningkatan hasil belajar siswa (Alwi et al., 2025). Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang mencerminkan perubahan dalam berbagai aspek, termasuk perubahan perilaku (Andini, 2024). Hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa siswa berperan aktif dalam memahami materi yang dipelajari selama proses pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang berkontribusi dalam mengembangkan keterlibatan tersebut adalah IPAS yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar. IPAS merupakan mata pelajaran terpadu yang mempelajari berbagai fenomena yang berkaitan dengan makhluk hidup, benda mati, serta hubungan di antara keduanya dalam lingkungan alam (Pratiwi et al., 2025). IPAS

mengkaji interaksi antara makhluk hidup dengan lingkungan dan alam semesta sebagai bagian dari proses memahami berbagai fenomena yang terjadi dalam kehidupan manusia (Meylovia & Julianto, 2023). Melalui pembelajaran IPAS, siswa diarahkan untuk memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu sehingga kemampuan berpikir kritis dapat berkembang dan rasa ingin tahu terhadap lingkungan sekitar semakin meningkat (Siregar et al., 2025).

Dengan mempelajari IPAS, siswa diharapkan dapat memahami konsep-konsep alam secara menyeluruh dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menyatakan bahwa IPAS memfokuskan pengembangannya pada Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Hasil *Program for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022, skor kemampuan sains siswa Indonesia mencapai 383, masih lebih rendah dibandingkan rata-rata skor global sebesar 485. Hasil pencapaian yang rendah tersebut menunjukkan bahwa pondasi literasi sains yang seharusnya dibentuk sejak pendidikan dasar masih belum kuat. Dengan demikian, pembelajaran IPA di sekolah dasar belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada bulan Juli 2025 di SDN 10 Tegineneng pendidik, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPAS pada kelas V masih berpusat pada. Kondisi ini menyebabkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran belum berlangsung secara optimal. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital yang bersifat inovatif dan interaktif masih sangat terbatas. Keadaan tersebut membuat siswa mudah merasa bosan dan kurang memperhatikan penjelasan selama proses pembelajaran berlangsung. Situasi tersebut berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar.

Rendahnya hasil belajar siswa dibuktikan dengan adanya data dari hasil ulangan harian mata pelajaran IPAS siswa kelas V SD Negeri 10 Tegineneng. Berdasarkan data tersebut, Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ditetapkan adalah 70, namun realita di lapangan menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mampu melampaui batas tersebut. Kondisi tersebut terlihat pada kelas VA dari total 24 siswa, hanya 11 orang atau 45,83% yang dinyatakan tuntas, sedangkan 13 siswa atau 54,17% belum tuntas. Kondisi ini juga terjadi pada kelas VC dimana dari total 23 siswa, hanya 9 orang atau 39,13% yang tuntas, sementara 14 lainnya atau 60,87% belum memenuhi kriteria. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan adanya permasalahan berupa rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPAS.

Terdapat beberapa solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, misalnya melalui penggunaan *game* edukasi digital seperti *Wordwall*. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Gunggung 1, temuan tersebut menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan digital dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Fadilah et al., 2025). Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan digital seperti *Wordwall* menjadi dasar pemanfaatan *game* edukasi untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan keterlibatan siswa.

*Game* edukasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dirancang dengan memadukan unsur permainan untuk memberikan pengetahuan, melatih keterampilan, serta meningkatkan ketangkasan siswa dalam penyajian yang menarik dan

menyenangkan (Bahri & Wahdian, 2021). Selain itu, *Wordwall* termasuk aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan internet yang dapat dimanfaatkan pendidik untuk menyusun berbagai template pembelajaran dalam format permainan interaktif (Khairunisa, 2021). Melalui fitur kuis interaktif yang tersedia, *Wordwall* berpotensi menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik karena dapat meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran (Zulfah, 2023).

Keunggulan aplikasi ini terletak pada variasi permainan yang disediakan sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif sekaligus mendukung peningkatan kualitas proses belajar di kelas. Penelitian terdahulu, telah menjelaskan terkait *Wordwall* dan hasil belajar. Penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* dalam Pembelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Siswa" menunjukkan bahwa bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Qomaria et al., 2024). Penelitian selanjutnya dengan judul "Pengaruh Media *Game* Online *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV" menunjukkan bahwa penggunaan *game* online *Wordwall* memberikan pengaruh signifikan terhadap meningkatnya minat belajar siswa (Launin et al., 2022).

Terdapat perbedaan mendasar antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang terletak pada fokus penerapan *Wordwall*. Penelitian sebelumnya lebih menekankan penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajar serta meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sementara itu, penelitian yang dilakukan penulis memiliki fokus yang berbeda, yaitu tidak hanya memandang *Wordwall* sebagai media pembelajaran, tetapi juga mengkaji bagaimana *Wordwall* diintegrasikan dalam proses pembelajaran IPAS. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian *Wordwall* secara sistematis dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini tidak hanya mengkaji pengaruh *Wordwall* terhadap hasil belajar, tetapi juga bagaimana *Wordwall* diintegrasikan dalam proses pembelajaran IPAS. Kemudian tempat penelitian yaitu SDN 10 Tegineneng dimana SD yang berbeda dengan karakteristik siswa dan kondisi pembelajaran yang tidak sama.

Berdasarkan uraian permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran IPAS, menunjukkan perlunya upaya pengembangan strategi pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam menciptakan kegiatan belajar yang lebih efektif sehingga capaian belajar siswa dapat meningkat. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan digital, seperti *Wordwall* yang dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran IPAS. Penggunaan media tersebut diharapkan mampu mendukung aktivitas belajar siswa agar lebih aktif dan menarik. Berdasarkan dari latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Integrasi *Game* Edukasi *Wordwall* dalam Pembelajaran IPAS terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan *game* edukasi *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V di SDN 10 Tegineneng, serta untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran.

## Metode

Penelitian ini diterapkan dengan pendekatan kuantitatif menggunakan metode eksperimen, dengan desain *quasi experimental design* tipe *non equivalent control group design*. Metode eksperimen sendiri merupakan salah satu bentuk penelitian kuantitatif

yang dilakukan melalui serangkaian percobaan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2025). Dalam pelaksanaannya, kelas eksperimen menerima perlakuan berupa penerapan *game* edukasi *Wordwall* dalam proses pembelajaran, sementara kelas kontrol menggunakan papan rantai makanan. Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu tahap awal berupa observasi dan penyusunan instrumen, tahap pelaksanaan yang mencakup pemberian *pretest*, kegiatan pembelajaran sesuai perlakuan masing-masing kelas, serta *posttest*, dan tahap akhir yang meliputi pengolahan data, analisis, serta penarikan kesimpulan dari hasil penelitian.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 10 Tegineneng pada tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian mencakup siswa kelas VA dan VC, sementara sampel yang digunakan sebanyak 47 siswa, dipilih melalui teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan salah satu metode non-random *sampling* dimana peneliti melakukan pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Soendjoto & Daniel, 2022). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VC sebagai kelas eksperimen dikarenakan pada kelas VC jumlah nilai tuntas pada mata pelajaran IPAS masih rendah sehingga memudahkan untuk melihat apakah hasil belajar dapat meningkat. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest* dan non tes berupa observasi dan dokumentasi.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini mencakup instrumen tes dan non-tes. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda sejumlah 15 butir, yang berfungsi untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi ekosistem dengan fokus pada rantai makanan. Penyusunan kisi-kisi soal didasarkan pada capaian pembelajaran, dengan indikator yang meliputi: (1) menganalisis hubungan antar makhluk hidup dalam suatu rantai makanan (level kognitif C4), dan (2) mengevaluasi peran makhluk hidup sebagai produsen, konsumen, dan pengurai dalam menjaga keseimbangan ekosistem (level kognitif C5). Sedangkan instrumen non-tes berupa lembar observasi yang digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan *game* edukasi *Wordwall*. Adapun indikator pada lembar observasi meliputi tiga aspek, yaitu: (1) tahap perencanaan, seperti memperhatikan penjelasan pendidik dan mengajukan pertanyaan; (2) tahap pelaksanaan, seperti berpartisipasi aktif, mengikuti aturan permainan, serta bekerja sama dalam kelompok; dan (3) tahap evaluasi, seperti menyampaikan kesan setelah pembelajaran dan menunjukkan sikap positif terhadap proses pembelajaran.

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji-t dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Uji Regresi linier sederhana diterapkan untuk menilai pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, dengan ketentuan bahwa jika nilai signifikansi  $< \alpha = 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan; sebaliknya, jika nilai signifikansi  $> \alpha = 0,05$ ,  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima, yang menandakan tidak terdapat pengaruh yang signifikan. Sementara itu, uji-t digunakan untuk mengevaluasi perbedaan kondisi sebelum dan sesudah penerapan intervensi, dengan taraf signifikansi 5% (0,05), apabila nilai signifikansi  $< 0,05$ ,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan, sedangkan jika nilai signifikansi  $> 0,05$ ,  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima, menandakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

## Hasil Dan Pembahasan

### A. Hasil Penelitian

Data penelitian diperoleh melalui pengukuran nilai *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan pada kelas VC sebagai kelompok eksperimen dan kelas VA sebagai kelompok kontrol. Gambaran keseluruhan data penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 1. Data nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol

| Data        | Kelas VA<br>(Pretest) | Kelas VA<br>(Posttest) | Kelas VC<br>(Pretest) | Kelas VC<br>(Posttest) |
|-------------|-----------------------|------------------------|-----------------------|------------------------|
| N           | 24                    | 24                     | 23                    | 23                     |
| X Tertinggi | 80                    | 100                    | 87                    | 100                    |
| X Terendah  | 27                    | 53                     | 33                    | 53                     |
| $\Sigma$    | 1.309                 | 1.850                  | 1.379                 | 1.725                  |
| Rata-rata   | 56,91                 | 80,43                  | 57,45                 | 71,87                  |

Tabel 1. menunjukkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada dua kelas berbeda, yaitu kelas eksperimen (VC) dan kelas kontrol (VA), dengan jumlah siswa masing-masing sebanyak 23 siswa di kelas VA dan 24 siswa di kelas IVB. Penelitian ini mengevaluasi capaian belajar melalui nilai *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas. Pada kelas eksperimen, nilai *pretest* berkisar antara 27 hingga 80, sedangkan nilai *posttest* menunjukkan peningkatan dengan rentang 53 hingga 100. Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai *pretest* berada pada rentang 33 hingga 87, dan nilai *posttest* meningkat menjadi 53 hingga 100. Hasil ini menggambarkan adanya perubahan capaian belajar pada kedua kelas setelah perlakuan diberikan pada kelas eksperimen.

Table 2. Rekapitulasi Aktivitas Siswa

| No            | Tingkat Keberhasilan (%) | Keterangan   | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|--------------------------|--------------|-----------|----------------|
| 1             | $n > 80$                 | Sangat Aktif | 7         | 30,43          |
| 2             | $60 \leq 79$             | Aktif        | 15        | 65,21          |
| 3             | $50 \leq 59$             | Cukup        | 1         | 4,34           |
| 4             | $n < 50$                 | Kurang       | -         | -              |
| <b>Jumlah</b> |                          |              | <b>23</b> | <b>100,00</b>  |

Data pada Tabel 2 menggambarkan tingkat keterlibatan siswa selama pembelajaran IPAS yang memanfaatkan *game* edukasi *Wordwall*. Sebanyak 7 siswa tercatat berada pada kategori sangat aktif, 15 siswa termasuk dalam kategori aktif, dan 1 siswa berada pada kategori cukup. Sebaran data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Wordwall* dapat mendukung peningkatan keterlibatan dan partisipasi siswa selama proses belajar berlangsung.

Table 3. Klasifikasi Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

| Klasifikasi             | Kriteria | Frekuensi |          | Rata-rata N-gain |          |
|-------------------------|----------|-----------|----------|------------------|----------|
|                         |          | Kelas VA  | Kelas VC | Kelas VC         | Kelas VA |
| $0,70 \leq n \leq 1,00$ | Tinggi   | 13        | 20       |                  |          |
| $0,30 \leq n < 0,70$    | Sedang   | 11        | 3        | 0,7101           | 0,7913   |
| $0,00 \leq n < 0,30$    | Rendah   | -         | -        |                  |          |

Data pada Tabel 3 memperlihatkan klasifikasi nilai N-Gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata N-Gain pada kelas VA tercatat sebesar 0,7101, sedangkan kelas VC memperoleh nilai rata-rata 0,7913. Perbandingan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas VC lebih tinggi dibandingkan kelas VA yang berperan sebagai kelas kontrol. Kondisi ini menggambarkan bahwa penggunaan *game*

edukasi *Wordwall* dalam pembelajaran memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Table 4. Uji Regresi Linier Sederhana (ANOVA)

| ANOVA <sup>a</sup> |            |                |    |             |        |                   |
|--------------------|------------|----------------|----|-------------|--------|-------------------|
| Model              |            | Sum of Squares | df | Mean Square | F      | Sig.              |
| 1                  | Regression | 1323.941       | 1  | 1323.941    | 16.572 | .001 <sup>b</sup> |
|                    | Residual   | 1677.711       | 21 | 79.891      |        |                   |
|                    | Total      | 3001.652       | 22 |             |        |                   |

a. Dependent Variable: Y Hasil Belajar  
b. Predictors: (Constant), X *Game Edukasi Wordwall*

Nilai signifikansi yang tercantum pada Tabel 4 sebesar 0,001 dan berada di bawah batas 0,05. Nilai tersebut menunjukkan bahwa variabel X memiliki pengaruh terhadap variabel Y dalam penelitian ini. Hubungan antara kedua variabel tersebut menunjukkan tingkat signifikansi yang kuat dalam konteks penelitian yang dilakukan. Penggunaan *game* edukasi berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS juga menunjukkan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Table 5. Uji Regresi Linier Sederhana Coefficient

| Coefficients <sup>a</sup> |                |                             |            |                           |       |      |
|---------------------------|----------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| Model                     |                | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t     | Sig. |
|                           |                | B                           | Std. Error | Beta                      |       |      |
| 1                         | (Constant)     | 40.858                      | 9.899      |                           | 4.127 | .000 |
|                           | <i>Pretest</i> | .695                        | .171       | .664                      | 4.071 | .001 |

a. Dependent Variable: *Posttest*

Nilai signifikansi *coefficients* pada Tabel 5 menunjukkan angka 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Nilai tersebut menunjukkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) tidak diterima, sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan *game* edukasi *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 10 Tegineneng.

Table 6. Rekapitulasi Hasil Uji T-test

| Paired Samples Test |                    |                    |                |                 |   |         |         |    |                 |
|---------------------|--------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|---------|---------|----|-----------------|
|                     |                    | Paired Differences |                |                 |   |         | t       | df | Sig. (2-tailed) |
|                     |                    | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |         |         |    |                 |
|                     |                    |                    |                |                 | Lower                                     | Upper   |         |    |                 |
| <b>Pair 1</b>       | Pretest - Posttest | -23.522            | 9.371          | 1.954           | -27.574                                   | -19.470 | -12.038 | 22 | .000            |

Uji t-test yang disajikan pada Tabel 6 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berada di bawah 0,05. Nilai tersebut menandakan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Perbandingan antara data *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas VC juga memperlihatkan adanya peningkatan capaian belajar IPAS setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata pada hasil belajar siswa antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan.

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis penelitian, terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan *game* edukasi *Wordwall* dan siswa yang belajar dengan media konvensional, seperti media rantai makanan. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan *Wordwall* terlihat lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Wordwall*

mampu mendukung kegiatan pembelajaran secara lebih optimal dan berdampak positif terhadap capaian belajar siswa. Hasil tersebut juga selaras dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan *game* edukasi *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar, yang ditunjukkan oleh nilai *posttest* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (Anista et al., 2025). Oleh karena itu, penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dapat dipandang sebagai salah satu strategi yang efektif dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa pemanfaatan *game* edukasi *Wordwall* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Kondisi tersebut membuat siswa lebih terdorong untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap kegiatan belajar sekaligus mendorong partisipasi mereka di kelas (Dotutinggi et al., 2023). Situasi belajar yang lebih menarik tersebut turut mendukung peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Penggunaan *Wordwall* terbukti tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan serta kerja sama siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penggunaan *Wordwall* turut memperkuat interaksi antar siswa, karena aktivitas yang dirancang secara kolaboratif mendorong mereka untuk berdiskusi, saling bertukar gagasan, serta memberikan bantuan kepada anggota kelompok. Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa *Wordwall* memiliki peran penting dalam menumbuhkan nilai-nilai kolaboratif antara siswa (Aisyi et al., 2025). Kondisi ini menunjukkan bahwa integrasi *Wordwall* tidak hanya mendukung pembelajaran yang aktif, tetapi juga membentuk budaya belajar yang saling mendukung di kelas.

Pelaksanaan integrasi *game* edukasi *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa memiliki tingkat partisipasi yang tinggi. Sebagian besar siswa berada pada kategori aktif, yang menandakan bahwa siswa mampu berpartisipasi secara optimal dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang menyebutkan bahwa penerapan *Wordwall* secara signifikan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa (Fitriani. et al., 2025). Selain itu, penelitian lain menegaskan bahwa penggunaan *Wordwall* berperan penting dalam mendorong keterlibatan siswa secara aktif selama kegiatan pembelajaran (Ma'arif et al., 2025). Pemanfaatan *Wordwall* memungkinkan siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, dan berinteraksi dengan teman sebaya saat menyelesaikan soal. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa *Wordwall* terbukti meningkatkan keaktifan belajar siswa. Sejalan dengan itu, penggunaan *Wordwall* secara langsung memotivasi siswa untuk mengikuti seluruh proses pembelajaran IPAS dengan lebih antusias (Putriani & Gunawan, 2023).

Penerapan *game* edukasi *Wordwall* pada pembelajaran IPAS terbukti memberikan dampak yang baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Temuan ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *Wordwall* efektif digunakan dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Anggrainy & Rakhmawati, 2024). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Wordwall* mampu memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar

siswa dalam pembelajaran matematika (Nisa & Susanto, 2022). Oleh karena itu, penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan di sekolah dasar.

## Kesimpulan

Penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa kelas V SDN 10 Tegineneng tahun ajaran 2025/2026 menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Analisis data melalui regresi linier sederhana menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang berada di bawah batas 0,05. Nilai tersebut menunjukkan bahwa hipotesis nol tidak diterima, sedangkan hipotesis alternatif diterima, sehingga penggunaan *Wordwall* dinyatakan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar. Pengujian statistik menggunakan uji-t juga menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menggambarkan adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran dengan *Wordwall* diterapkan. Pencapaian tersebut menunjukkan bahwa tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh serta perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan *Wordwall* telah terpenuhi.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi bahwa penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang mendukung proses belajar IPAS sehingga membantu meningkatkan capaian hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, karena jumlah populasi dan sampel yang digunakan hanya melibatkan 47 siswa kelas V, serta ruang lingkup penelitian yang terbatas pada mata pelajaran IPAS BAB 2 Harmoni dalam Ekosistem, Topik A. Keterbatasan tersebut menjadi pertimbangan bagi peneliti selanjutnya untuk melibatkan siswa dari jenjang kelas yang berbeda dan memperluas cakupan materi IPAS yang diteliti, supaya dapat memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai hasil belajar siswa.

## Daftar Pustaka

- Aisyi, K. R., Junedi, B., & Dewi, R. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Kemampuan Kolaborasi Siswa Pada Materi Keragaman Budaya Lokal (Makanan Khas Banten) Kelas V SD Islam Tirtayasa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 280–291. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33539>
- Alwi, M., Apriana, D., Putri, L. A., & Hakim, A. R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Digital Berbantuan Smart Apps Creator untuk Siswa Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(4), 1714-1726. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.4.2025.6916>
- Andini, A. D. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4 Nopember), 5695–5706. <https://doi.org/doi.org/10.58230/27454312.1035>
- Anggrainy, N., & Rakhmawati, F. (2024). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematis Siswa. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 10(1), 2901–302. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i1.6130>

- Anista, P., Lestari, N. D., & Tanzimah. (2025). Pengaruh Game Edukasi Wordall Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 231 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 423–435. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26571>
- Bahri, S., & Wahdian, A. (2021). Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Edukasi Icando di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 23–41. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15078>
- Dafit, F., & Mustika, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berbasis Higher Order Thinking Skills pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4889–4930. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1565>
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 3(2), 363–368. <http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.3.2.363-368.2023>
- Fadilah, N., AR, M. M., & Kuswandi, I. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 56–66. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.4701>
- Fitriani., Herlina., & Pakiding, M. (2025). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas II Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall di SDN 10 Palu. *Jurnal Edu Research*, 6(3), 509–514. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i3.1231>
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Kusuma, N. F., Haerunisa, N., Harahap, A. T., Zainiza, M., Fazira, A., Hastuti, S., Latifah, L., Khoirina, N., Syafiq, M. A., & Fitriyasari, M. (2025). *Best Practice Pembelajaran Abad 21*. Naba Edukasi Indonesia.
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.176>
- Ma'arif, S., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1152–1158. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3323>
- Meylovia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis Wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140–147. <https://doi.org/10.29210/022035jipi0005>
- Pratiwi, N. M. S. Y., Triyana, I. G. N., & Wijaya, I. K. W. B. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Collaborative Learning Berbantuan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 1 Kesiman Denpasar. *Panthera: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains Dan Terapan*, 5(3), 680–698. <https://doi.org/10.36312/panthera.v5i3.578>

- Putriani, N., & Gunawan, R. (2023). Media Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar pada Muatan IPAS. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 409–415. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66527>
- Qomaria, E., Sumarno, S., Roshayanti, F., & Utami, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 544–552. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.664>
- Siregar, N. N., Firmansyah, F., Natasya, D., & Damopolii, I. (2025). Efektivitas Project Based Learning Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ditinjau dari Rasa Ingin Tahu. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(1), 32-41. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.1.2025.5338>
- Soendjoto, M. A., & Daniel, I. (2022). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kehutanan*. CV. Banyubening Cipta Sejahtera.
- Sugiyono. (2025). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Penerbit ALFABETA.
- Thaib, A., Pahrun, R., & Monoarfa, F. (2024). Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi melalui Model Consept Sentence Berbantuan Media Wordwall pada Siswa Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 395-404. <https://doi.org/10.30605/cjpe.722024.4348>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan media game edukasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>