PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPAS MENGGUNAKAN MODEL GAME-BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA WORDWALL DI KELAS IV SDN 122/III MUKAI TENGAH KABUPATEN KERINCI

Raihan Rizwanza Putra[1], Hamimah[2], Zuardi[3], Leni Zahara[4]

[1]*Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar*
[2,3,4]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : [1]rizwanzaraihan9@gmail.com, [2]hamimah@fip.unp.ac.id, [3]zuardi@fip.unp.ac.id, [4]lenizhara6@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil pengamatan di lapangan yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik karena kurangnya aktivitas belajar yang melibatkan peserta didik dikarenakan proses pembelajaran masih berpusat kepada guru, sehingga peserta didik masih kurang aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model *Game-Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Di Kelas IV SDN 122/III Mukai Tengah Kabupaten Kerinci. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, dengan prosedur penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian yang diperoleh berkaitan dengan hasil pembelajaran model *Game-Based Learning*. Teknik pengumpulan data berupa tes dan non tes. Subjek penelitian ini adalah guru kelas sebagai pengamat atau *observer*, peneliti sebagai praktisi atau guru, dan peserta didik kelas IV SDN 122/III Mukai Tengah Kabupaten Kerinci yang berjumlah 28 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul ajar siklus I diperoleh rata-rata 83,33% (B), meningkat pada siklus II menjadi 95,8% (SB). Hasil pelaksanaan pembelajaran aspek guru siklus I diperoleh rata-rata 81,25% (B), meningkat pada siklus II menjadi menjadi 96,88% (SB). Hasil pelaksanaan pembelajaran aspek peserta didik siklus I diperoleh rata-rata 81,25% (B), meningkat pada siklus II menjadi menjadi 96,88% (SB). Hasil penilaian sikap siklus I diperoleh 7 peserta didik yang menonjol yaitu 4 orang bersikap positif dan 3 orang bersikap negatif, kemudian pada siklus II diperoleh 4 orang yang menonjol bersikap positif. Penilaian pengetahuan dan keterampilan siklus I diperoleh rata-rata 72,35 (C), meningkat pada siklus II menjadi 86,39 (B). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Game-Based Learning* berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 122/III Mukai Tengah Kabupaten Kerinci.

Kata Kunci : Hasil Belajar*, Game-Based Learning*, *Wordwall*, IPAS

ABSTRACT

This research is based on the results of observations in the field, namely the low learning outcomes of students due to the lack of learning activities involving students because the learning process is still centered on the teacher, so that students are still less active in the learning process. This study aims to describe how to improve student learning outcomes in social studies learning using a *game-based learning model assisted by* wordwall *media* in grade IV of SDN 122/III Mukai Tengah, Kerinci Regency. This type of research is classroom action research (PTK) using qualitative and quantitative approaches. This research was carried out in two cycles, with research procedures consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The research data obtained are related to the learning outcomes of *the Game-Based Learning model*. Data collection techniques are in the form of tests and non-tests. The subjects of this study are classroom teachers as observers, researchers as practitioners or teachers, and grade IV students of SDN 122/III Mukai Tengah, Kerinci Regency totaling 28 people. The results showed that the teaching module of the first cycle was obtained an average of 83.33% (B), increasing in the second cycle to 95.8% (SB). The results of the implementation of teacher aspect learning in the first cycle were obtained on average 81.25% (B), increasing in the second cycle to 96.88% (SB). The results of the implementation of learning aspects of students in the first cycle were obtained on average 81.25% (B), increasing in the second cycle to 96.88% (SB). The results of the attitude assessment in the first cycle were obtained by 7 prominent students, namely 4 people who were positive and 3 people who were negative, then in the second cycle 4 people who stood out were positive. The assessment of knowledge and skills in the first cycle obtained an average of 72.35 (C), increasing in the second cycle to 86.39 (B). Thus, it can be concluded that *the Game-Based Learning* model assisted by wordwall *media* can improve student learning outcomes in social studies learning in grade IV of SDN 122/III Mukai Tengah, Kerinci Regency.

Keywords : *Learning Outcomes, Game-Based Learning, Wordwall, IPAS*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam membangun kualitas sumber daya manusia, yang memiliki dampak signifikan terhadap kemajuan suatu negara. Berdasarkan pola pikir penulis pendidikan berfungsi untuk mempersiapkan individu agar dapat berkontribusi secara aktif dalam masyarakat. Proses pendidikan yang berkualitas melibatkan kurikulum yang efektif, metode pembelajaran yang relevan, serta pengelolaan kelas yang mampu mendorong perkembangan kognitif dan afektif peserta didik, Salim & Rahman (2021). Oleh karena itu, kualitas pembelajaran di setiap jenjang pendidikan harus senantiasa ditingkatkan untuk memastikan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan optimal.

Mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan dasar salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berdasarkan pola pikir penulis mata pelajaran ini bertujuan untuk memperkenalkan peserta didik pada konsep-konsep dasar mengenai alam semesta dan kehidupan sosial, yang dapat membantu mereka memahami dunia sekitar. Pendidikan IPAS di sekolah dasar mengajarkan peserta didik tentang fenomena alam, perubahan sosial, serta interaksi antara manusia dengan lingkungan. Dengan pemahaman yang baik mengenai IPAS, peserta didik diharapkan dapat lebih peka terhadap lingkungan sekitar dan memiliki dasar yang kuat untuk belajar ilmu pengetahuan lebih lanjut, Lestari & Wulandari (2020).

Namun, meskipun penting, pembelajaran IPAS sering kali menemui berbagai kesulitan baik dari sisi pengajaran maupun pemahaman peserta didik. Salah satu penyebab utama kesulitan belajar IPAS adalah kurangnya keterhubungan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata peserta didika. Peserta didik seringkali merasa bahwa pelajaran IPAS tidak relevan dengan pengalaman mereka sehari-hari, sehingga mereka kehilangan minat dan motivasi untuk memahami materi tersebut lebih dalam. Menurut Hidayah (2021), motivasi yang rendah menjadi salah satu faktor utama yang menghambat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari IPAS, karena peserta didik cenderung tidak tertarik untuk mengelola pengetahuan baru jika mereka tidak merasa keterkaitannya dengan kehidupan mereka. Pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik dalam IPAS adalah pembelajaran yang berfokus pada tema-tema yang berkaitan erat dengan kehidupan mereka. Dengan demikian konsep yang diajarkan lebih mudah dipahami dan diingat, sehingga hasil belajar peserta didik pun meningkat. Dalam proses pembelajaran, hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga aspek utama, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Menurut Mitchell, pembelajaran yang ideal ditandai oleh beberapa hal, yaitu: (1) Peserta didik memberikan perhatian penuh dan aktif selama proses belajar, (2) Peserta didik berusaha menyelesaikan tugas dengan benar dan sungguh-sungguh, (3) Peserta didik mampu menjelaskan apa yang telah mereka pelajari, (4) memiliki keberanian untuk menyampaikan hal-hal yang belum mereka pahami kepada guru, (5) Peserta didik tidak ragu untuk menyatakan pendapat yang berbeda atau ketidaksetujuan, (6) Peserta didik menggunakan pengalaman pribadi sebagai contoh dalam menyelesaikan masalah, (7) Peserta didik terbiasa menghubungkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan nyata, dan (8) guru menyediakan sarana yang memungkinkan siswa bekerja sama secara optimal dalam kelompok (Suardi, 2017). Dalam hal ini, guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang ideal di kelas, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Tujuan tersebut akan lebih mudah dicapai apabila guru menyusun Modul Ajar yang sesuai dan terperinci, berdasarkan model pembelajaran yang digunakan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses belajar.

Modul ajar merupakan kumpulan alat atau media, metode, petunjuk, serta panduan yang disusun secara sistematis dan menarik. Penyusunan modul ajar mempertimbangkan tahap perkembangan serta tingkat kemampuan peserta didik saat ini, disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik mereka yang beragam, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Ada empat kriteria modul ajar yang baik, yaitu: (1**)** Esensial, artinya pemahaman konsep diperoleh melalui pengalaman belajar yang bermakna dan melibatkan berbagai disiplin ilmu (2) Menarik, bermakna, dan menantang, yaitu mampu mendorong siswa untuk aktif belajar berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya yang sesuai dengan usia mereka (3) Relevan dan kontekstual, yakni pembelajaran disesuaikan dengan waktu, tempat, dan lingkungan tempat siswa berada (4) Berkesinambungan, artinya alur pembelajaran terhubung dan sesuai dengan tahapan perkembangan belajar siswa (Marlina, 2023).

Selain itu, modul ajar perlu memuat komponen-komponen penting seperti tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, media yang digunakan, penilaian (asesmen), serta informasi atau referensi pendukung lainnya yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran. Di samping penggunaan modul ajar, untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal, guru juga harus mampu memilih model pembelajaran yang sesuai, khususnya dalam pembelajaran di sekolah dasar (Saparwadi, 2016).

Model pembelajaran sendiri merupakan metode yang dirancang untuk mengatur langkah-langkah kegiatan belajar (Sulfemi & Mayasari, 2019). Peserta didik memerlukan model pembelajaran yang membantu mereka menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan membantu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Hal ini sejalan dengan pendapat Widiastuti & Kurniasih (2021), yang menyatakan bahwa pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran IPAS sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar secara efektif.

Hasil belajar berfungsi sebagai indikator keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran. Melalui hasil belajar, guru dapat menilai apakah peserta didik telah mencapai kompetensi yang ditetapkan. Hasil belajar seharusnya tidak hanya diukur dari pemahaman semata. Pembelajaran dianggap berhasil apabila kompetensi yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh seluruh peserta didik yang mengikuti proses tersebut. Hal ini mencerminkan adanya perubahan dalam perilaku peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, menuju perbaikan dibandingkan dengan kondisi sebelum mereka memperoleh pembelajaran. Proses belajar pada dasarnya adalah perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang buruk menjadi baik, dan dari yang tidak biasa menjadi biasa. Hasil belajar yang baik merupakan tujuan bersama antara peserta didik, guru, dan orang tua. Guru berharap peserta didiknya dapat memahami seluruh materi yang disampaikan, sementara peserta didik juga mengharapkan agar guru dapat menyampaikan materi dengan efektif, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan pengamatan penulis saat observasi dan wawancara di kelas IV SDN 122/III Mukai Tengah pada tanggal 21 dan 22 februari 2025, terdapat beberapa permasalahan yang dialami oleh guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran IPAS sehingga proses pembelajaran kurang maksimal. Permasalahan yang terlihat dari segi perencanaan modul ajar yaitu: (1) modul ajar yang digunakan guru hanya yang tersedia dari internet tanpa adanya

pengembangan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, (2) pada modul ajar belum adanya soal evaluasi dan kisi-kisi soal, (3) pada lampiran modul ajar, bahan ajar dan media pembelajaran belum terlihat sedangkan permasalahan yang terlihat dari pelaksanaan pembelajaran dari segi guru yaitu: (1) Dalam proses pembelajaran masih banyak peserta didik yang belum terlibat secara aktif dalam memperoleh pengetahuannya, hal ini terlihat dari proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*Teacher Centered*), dimana guru menjadi satu-satunya sumber informasi (2) Guru cenderung kurang bervariasi dalam mengajar dan kurang inovatif dalam menyampaikan materi IPAS, misalnya dengan tidak menggunakan media pembelajaran (3) Guru masih mendominasi jalannya permainan, peserta didik hanya mengikuti arahan tanpa banyak eksplorasi mandiri (4) Guru terlihat kesulitan menyesuaikan permainan dengan materi, penyampaian materi justru menjadi tidak fokus (5) Guru tampak kesulitan mengawasi seluruh siswa, apalagi dalam permainan kelompok atau kelas besar.

Sehingga tampak pula masalah yang muncul dari segi peserta didik yaitu: (1) Aktivitas pembelajaran masih didominasi guru, peserta didik hanya mengikuti perintah tanpa benar-benar aktif (2) Peserta didik tampak jenuh atau bingung saat bermain karena permainan tidak menarik (3) Peserta didik hanya ikut bermain karena disuruh, bukan karena termotivasi untuk belajar (4) Siswa bermain tapi tidak memahami materi yang sedang dipelajari, tidak ada refleksi konsep setelah bermain (5) Peserta didik cenderung bermain semaunya sendiri, tidak fokus pada tujuan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan peserta didik yang ditemukan di kelas IV SDN 122/III Mukai Tengah yaitu hasil belajar peserta didik masih rendah, ditemukan bahwa sebanyak 16 dari 30 peserta didik tidak dapat mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan di sekolah yaitu 75. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara harapan dan kenyataan dalam hasil belajar peserta didik.

Hasil tersebut mencerminkan masalah mendasar dalam proses pembelajaran IPAS yang perlu segera di atasi agar pencapaian peserta didik dapat meningkat, Fatmawati (2022). Rendahnya hasil belajar ini berpotensi mempengaruhi perkembangan peserta didik dalam mata pelajaran lain, sehingga penanganan yang cepat dan tepat sangat diperlukan.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menggunakan model *Game-based learning* berbantuan media *Wordwall*. *Game-based learning* adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan menggunakan media berbasis permainan seperti *Wordwall*, peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menantang. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran IPAS. Penelitian oleh Fadhilah & Kurniawan (2023) menunjukkan bahwa game-based learning dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran karena dapat memotivasi mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan yang dilakukan.

Model pembelajaran *Game-based learning*, menurut Wibawa dkk. (2021), merupakan suatu model pembelajaran berbasis permainan. Dalam penerapannya, pembelajaran ini disesuaikan dengan bahan ajar, didukung oleh teknologi, dan menampilkan pencapaian setelah menyelesaikan permainan. Penerapan model pembelajaran *Game-based learning* memiliki beberapa keunggulan yang akan bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik yakni: a) Peserta didik dapat berpartisipasi aktif dan berinteraksi langsung selama proses pembelajaran berlangsung, b) Materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh peserta didik, c) Mendorong peserta didik

untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar. Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, penuh semangat, dan menggembirakan, d) Mengembangkan rasa kebersamaan dan solidaritas antar peserta didik, e) Membantu pendidik dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik (Anggraini dkk. 2021). Adapun langkah-langkah *game-based learning* sebagai berikut: *Game-based learning* menurut Anggraini dkk. R. (2021) adalah sebagai berikut: 1) Pemilihan Topik, 2) Penjelasan Konsep, 3) Pengenalan Aturan dan Cara Bermain, 4) Sesi Bermain, 5) Merangkum Pengetahuan**,** 6) Evaluasi.

Media *Wordwall* menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran IPAS. Melalui kuis, teka-teki, atau permainan interaktif lainnya, peserta didik dapat mengulang materi yang telah dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Penggunaan media ini memungkinkan guru untuk menyampaikan konsep-konsep yang sulit dipahami dengan cara yang lebih menarik dan mengundang rasa ingin tahu peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Putra & Sari (2021) membuktikan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil belajar peserta didik tetapi juga membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Model *Game-based learning* dengan media *Wordwall* juga membantu peserta didik untuk berpikir secara kritis dan kreatif, karena mereka diajak untuk memecahkan masalah dalam permainan yang diberikan. Aktivitas ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat langsung dengan materi pembelajaran, serta memungkinkan mereka untuk mengingat dan memahami konsep-konsep yang telah diajarkan dengan lebih baik. Hal ini sesuai dengan temuan oleh Puspitasari & Dewi (2022), yang menyatakan bahwa permainan edukatif dalam pembelajaran dapat mengasah keterampilan kognitif peserta didik, meningkatkan daya ingat, dan memotivasi mereka untuk belajar lebih giat.

Media *Wordwall* memiliki beberapa keunggulan yakni : a) Memberikan sistem pembelajaran yang interaktif dan bermakna serta mudah diikuti oleh peserta didik, baik di tingkat dasar maupun jenjang yang lebih tinggi, b) Menyediakan fitur penugasan yang dapat diakses oleh peserta didik melalui perangkat seluler, c) Bersifat kreatif dan memungkinkan variasi dalam pembelajaran (Agus Mujahidin dkk. (2021).

Penerapan model *Game-based learning* berbantuan media *Wordwall* diharapkan dapat memperbaiki iklim pembelajaran di kelas IV SDN 122/III Mukai Tengah. Dengan pendekatan yang lebih menarik, diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengidentifikasi sejauh mana model *Game-based learning* dengan media *Wordwall* dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV. Sebagaimana diungkapkan oleh Rahmawati & Putra (2023), penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam hal keterlibatan peserta didik dan pemahaman materi.

Keberhasilan dari perencanaan penggunaan model *Game-based learning* (GBL) dalam pembelajaran diantaranya yaitu hasil penelitian (Simanjuntak, M., Aritonang, N. S., Turnip, I. F. I., Panjaitan, H., Pakpahan, L., Hutagalung, T., & Siregar, Y. 2024) yang berjudul "Penerapan *Game-based learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS peserta didik Kelas V SD Negeri 091254 Batu Onom" Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran *Game-based learning* (GBL) dengan bantuan game interaktif *Wordwall*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar

peserta didik setelah penerapan model tersebut. Pada siklus I, 42,81% peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan meningkat menjadi 85,71% pada siklus II.

Penelitian yang lain menyatakan keberhasilan hasil belajar peserta didik menggunakan media *Wordwall* yakni (Atika, N., & Murniati, N. A. N. 2023) yang berjudul "Penerapan Model PBL Berbantuan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Rejosari 01." Studi ini mengkaji efektivitas model pembelajaran Problem-Based Learning yang didukung oleh media *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kombinasi tersebut berhasil meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Sehingga Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan model pembelajaran *Game-based learning*. Namun, perbedaannya adalah penelitian sebelumnya hanya menerapkan model pembelajaran tersebut tanpa dilengkapi dengan media atau teknologi pendukung, perbedaan selanjutnya Penelitian Simanjuntak dkk. (2024) dilakukan pada kelas V di SD Negeri 091254 Batu Onom**.** Penelitian Atika & Murniati (2023) dilakukan pada kelas IV di SDN Rejosari 01**.** Penelitian Anda dilakukan pada kelas IV SDN 122/III Mukai Tengah, Kabupaten Kerinci. Selanjutnya Penelitian penulis dilakukan di Kabupaten Kerinci, yang mungkin memiliki kondisi implementasi kurikulum merdeka, tingkat literasi digital guru, dan keterlibatan teknologi yang berbeda dari daerah lain.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul **"Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model *Game-based learning* Berbantuan Media *Wordwall* di Kelas IV SDN 122/III Mukai Tengah, Kabupaten kerinci".**

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini memiliki manfaat yang signifikan bagi pendidik dalam upaya memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses serta hasil belajar peserta didik. Menurut Arikunto (2020:2), PTK merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas dan terdiri dari tiga unsur utama, yaitu penelitian, tindakan, dan kelas.

Pertama, penelitian mengacu pada kegiatan mengkaji suatu subjek secara mendalam dengan menerapkan metode serta kaidah ilmiah tertentu guna memperoleh data dan informasi yang dapat meningkatkan kualitas aspek yang menjadi perhatian peneliti. Kedua, tindakan merujuk pada serangkaian kegiatan yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan tertentu dalam penelitian, yang dilaksanakan dalam beberapa siklus untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik. Ketiga, kelas dalam konteks ini bukan sekadar ruang fisik, melainkan sekelompok peserta didik yang mengikuti pelajaran yang sama dari seorang guru pada waktu yang sama.

Berdasarkan penjelasan tersebut, PTK dapat didefinisikan sebagai proses investigasi terhadap permasalahan pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri. Proses ini bertujuan untuk menemukan solusi terhadap kendala pembelajaran dengan menerapkan tindakan yang terencana dalam situasi nyata, serta menganalisis dampak dari tindakan tersebut terhadap proses dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan melalui metode siklus, di mana setiap siklus mencakup empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Refleksi

berperan sebagai dasar evaluasi untuk menentukan apakah perlu dilakukan siklus berikutnya apabila hasil yang diharapkan belum tercapai pada siklus pertama.

Penelitian ini mengacu pada desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Suharismi Arikunto, dkk. (2020:16), yang mencakup empat komponen utama: perencanaan,pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 122/III Mukai Tengah Kabupaten Kerinci. Subjek penelitian adalah guru dan peserta didik kelas IV SDN 122/III Mukai Tengah Kabupaten Kerinci dengan jumlah peserta didik 28 orang yang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 16 orang perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2024/2025 kelas IV SDN 122/III Mukai Tengah Kabupaten Kerinci. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan 1 kali pertemuan.

Data diperoleh dari subjek yang akan diteliti yakni guru dan peserta didik kelas IV SDN 122/III Mukai Tengah Kabupaten Kerinci. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi, tes dan non tes. Data dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil pengamatan (observasi) dari setiap tindakan perbaikan pembelajaran IPAS menggunakan model *Game-Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* di kelas IV SDN 122/III Mukai Tengah Kabupaten Kerinci. Sedangkan data kuantitatif dapat diperoleh dari hasil pengamatan, perencanan dan pelaksanaan. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar masing-masing peserta didik dianalisis dengan menggunakan data kuantitatif. Untuk menghitung persentase hasil pengamatan proses pembelajaran dengan rumus perhitungan dan penskoran untuk aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal} \times 100\%$$

Dengan kriteria keberhasilan sebagai berikut :

Sangat Baik (SB) 90<SB≤100, baik (B) 80<B≤90, cukup (C) 70<C≤80, perlu bimbingan (K) K≤70. Sedangkan untuk menghitung presentase hasil pengamatan praktik pembelajaran, menurut (Kemendikbud, 2016) dalam Mawaddah, R., & Desyandri, D. (2024) dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal} \times 100\%$$

Dengan kriteria keberhasilan sebagai berikut : Sangat Baik (SB) 90<SB≤100, baik (B) 80<B≤90, cukup (C) 70<C≤80, perlu bimbingan (K) K≤70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan pada penelitian ini dilihat dari penilaian modul ajar, pelaksanaan pembelajaran dari aspek guru dan peserta didik serta hasil belajar.

Siklus I Pertemuan I

Perencanaan

Rancangan modul ajar disusun secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas IV SDN 122/III Mukai Tengah Kabupaten Kerinci. Sebelum modul ajar disusun, peneliti dan guru kelas terlebih dahulu menganalisis Bab dan materi pokok yang dikembangkan berdasarkan kurikulum merdeka di kelas IV Semester II. Pada siklus I pertemuan I membahas Kearifan Lokal dengan menggunakan langkah-langkah model *Game-Based Learning*.

Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I Pertemuan I proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model *Game-Based Learning* yang dikemukakan Anggraini dkk. R. (2021) adalah: 1) Pemilihan Topik Penjelasan 2) Konsep 3) Pengenalan Aturan dan Cara Bermain 4) Sesi Bermain 5) Merangkum Pengetahuan 6) Evaluasi.

Pengamatan

Pengamatan dilakukan setiap siklus I pertemuan I dimana hasil yang diperoleh yaitu lembar penilaian modul ajar, lembar pengamatan proses pelaksanaan pembelajaran IPAS pada aspek guru dan peserta didik. Modul ajar pada siklus I pertemuan I memperoleh skor 19 dengan persentase 79,16% (C). Selanjutnya penilaian aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran diperoleh skor 24 dengan persentase 75% (C) dan penilaian aktivitas peserta didik memperoleh skor 24 dengan persentase 75% (C).

Siklus I Pertemuan II

Perencanaan

Rancangan modul ajar disusun secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas IV SDN 122/III Mukai Tengah Kabupaten Kerinci. Sebelum modul ajar disusun, peneliti dan guru kelas terlebih dahulu menganalisis Bab dan materi pokok yang dikembangkan berdasarkan kurikulum merdeka di kelas IV Semester II. Pada siklus I pertemuan II membahas Kekayaan Budaya Indonesia dengan menggunakan langkah-langkah model *Game-Based Learning*.

Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I Pertemuan II proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model *Game-Based Learning* yang dikemukakan Anggraini dkk. R. (2021) adalah: 1) Pemilihan Topik Penjelasan 2) Konsep 3) Pengenalan Aturan dan Cara Bermain 4) Sesi Bermain 5) Merangkum Pengetahuan 6) Evaluasi.

Pengamatan

Pengamatan dilakukan setiap siklus I pertemuan II dimana hasil yang diperoleh yaitu lembar penilaian modul ajar, lembar pengamatan proses pelaksanaan pada aspek guru dan peserta didik yang diisi oleh guru kelas IV sebagai observer. Modul ajar pada siklus I pertemuan II memperoleh skor 21 dengan pesentase 87,5 % (B). Penilaian aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS diperoleh skor 28 dengan persentase 87,5% (B) dan penilaian aktivitas peserta didik memperoleh skor 28 dengan persentase 87,5% (B).

Siklus II

Perencanaan

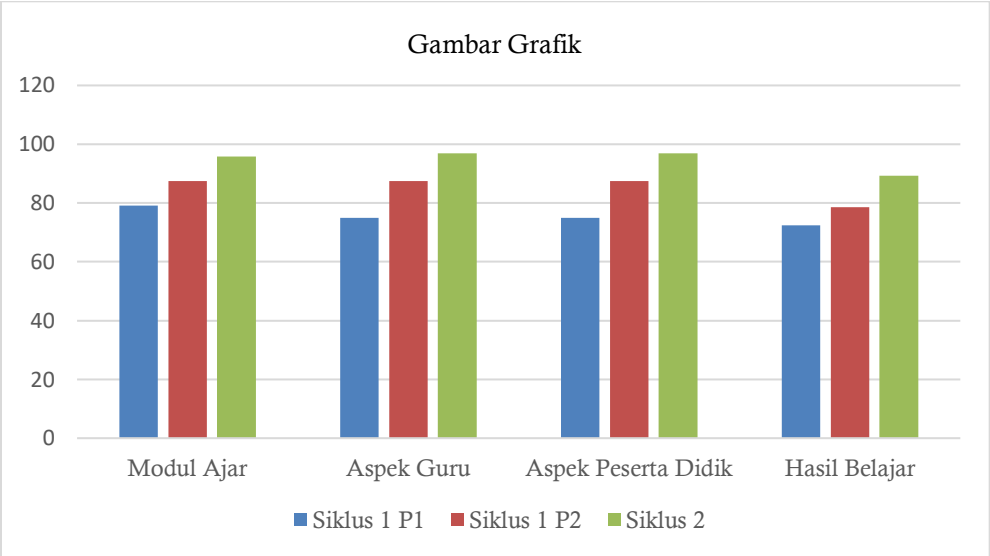
Rancangan modul ajar disusun secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas IV SDN 122/III Mukai Tengah Kabupaten Kerinci. Sebelum modul ajar disusun, peneliti dan guru kelas terlebih dahulu menganalisis Bab dan materi pokok yang dikembangkan berdasarkan kurikulum merdeka di kelas IV Semester II. Pada siklus II membahas Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya dengan menggunakan langkah-langkah model *Game-Based Learning*.

Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I Pertemuan II proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model *Game-Based Learning* yang dikemukakan Anggraini dkk. R. (2021) adalah: 1) Pemilihan Topik Penjelasan 2) Konsep 3) Pengenalan Aturan dan Cara Bermain 4) Sesi Bermain 5) Merangkum Pengetahuan 6) Evaluasi.

Pengamatan

Pengamatan dilakukan setiap siklus II dimana hasil yang diperoleh yaitu lembar penilaian modul ajar, lembar pengamatan proses pelaksanaan pada aspek guru dan peserta didik yang diisi oleh guru kelas IV sebagai observer. Modul ajar pada siklus II memperoleh skor 23 dengan pesentase 95,8 % (SB). Penilaian aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS diperoleh skor 31 dengan persentase 96,88% (SB) dan penilaian aktivitas peserta didik memperoleh skor 31 dengan persentase 96,88% (SB).



Gambar 1. Grafik Peningkatan Hasil Pengamatan Siklus I-II

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat peneliti simpulkan bahwa perencanaan pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan model *Game-Based Learning* berbantuan media *Wordwall* diracang dalam 2 siklus. Hasil dari penilaian pengamatan terhadap perencanaan modul ajar pada siklus I pertemuan I yaitu 79,16 % dengan kualifikasi cukup (C), penilaian pengamatan modul ajar siklus I pertemuan II yaitu 87,5 % dengan kualifikasi baik (B). Meningkat pada siklus II menjadi 95,8% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan model *Game-Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dari aktivitas guru pada siklus I pertemuan I memperoleh persentase 75% dengan kualifikasi cukup (C). Pengamatan pelaksanaan aspek guru pada siklus I pertemuan II memperoleh persentase 87,5% dengan kualifikasi baik (B). Hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran aspek guru meningkat pada siklus II dengan memperoleh 96,88% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Sedangkan hasil pengamatan pelaksanaan aspek peserta didik pada siklus I pertemuan I memperoleh persentase 75% dengan kualifikasi cukup (C), selanjutnya pada siklus I pertemuan II memperoleh persentase 87,5% dengan kualifikasi baik (B) dan meningkat pada siklus II yaitu memperoleh persentase 96,88% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Penilaian terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS menggunakan model *Game-Based Learning* berbantuan media *Wordwall* pada siklus I pertemuan I aspek pengetahuan diperoleh nilai rata- rata peserta didik yaitu 72,50% dengan kualifikasi cukup (C), pada siklus I pertemuan II diperoleh nilai rata-rata peserta didik sebesar 78,50% dengan kualifikasi baik (B). Meningkat pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 89,30% dengan kualifikasi baik (B). Pada aspek keterampilan, pada siklus I pertemuan I diperoleh nilai rata-rata peserta didik yaitu 66,96% dengan kualifikasi butuh bimbingan (K), pada siklus I pertemuan II diperoleh nilai rata-rata peserta didik sebesar 71,43% dengan kualifikasi cukup (C) dan meningkat pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 83,48% dengan kualifikasi baik (B).

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu **Dra. Hamimah, M.Pd.** selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan banyak masukan berharga selama proses penyusunan artikel ini. Berkat bimbingan, kesabaran, dan ilmu yang Ibu berikan, saya dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik. Semoga segala kebaikan dan ilmu yang Ibu berikan menjadi amal jariyah yang terus mengalir.

DAFTAR RUJUKAN

Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS dengan Metode Digital Game-based learning (DGBL) di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Indonesia, 2(11), 1885-1896.

Arif Agus Mujahidin, dkk, Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti, Innovative: Journal of Social Science Reserach, Vol 1, No. 2 (2021)

Arikunto, S., Suhardjono., & Supardi. (2020). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara

Atika, N., & Murniati, N. A. N. (2023). Penerapan Model PBL Berbantuan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Rejosari 01. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, 5(2), 112-123.

Fadhilah, M., & Kurniawan, R. (2023). Penerapan game-based learning dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 102-112.

Fatmawati, N. (2022). Analisis hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SDN 122/III Mukai Tengah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 18(1), 67-75.

Hidayah, L. (2021). Pengaruh motivasi terhadap kesulitan belajar dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 34-42.

Lestari, S., & Wulandari, N. (2020). Pengembangan kurikulum IPAS untuk meningkatkan pemahaman siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 21(3), 98-105.

Marlina, E. (2023). Pembinaan Penyusunan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Belajar Pada Guru Sekolah Menengah Pertama (Smp). *Journal of Community Dedication*, *3*(1), 88–97.

Mawaddah, R., & Desyandri, D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Seni Tari Menggunakan Model Project Based Learning Berbantuan Aplikasi Filmora di Kelas IV SD Negeri 09 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(2), 18859–18866.

Puspitasari, R., & Dewi, A. (2022). Efektivitas penggunaan game edukatif berbasis teknologi untuk meningkatkan keterampilan kognitif siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 26(1), 76-85.

Putra, D., & Sari, A. (2021). Implementasi media Wordwall dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(3), 55-63.

Rahmawati, D., & Hidayat, W. (2023). *Efektivitas penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa SD pada pembelajaran tematik*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 9(1), 15–22.

Salim, A., & Rahman, T. (2021). Pengaruh pendekatan pembelajaran aktif terhadap kualitas pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 22(4), 102-112.

Saparwadi, L. (2016). Pengaruh cooperative learning make a match terhadap motivasi dan hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *9*(2), 148–160.

Simanjuntak, M., Aritonang, N. S., Turnip, I. F. I., Panjaitan, H., Pakpahan, L., Hutagalung, T., & Siregar, Y. (2024). *Penerapan Game-based learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 091254 Batu Onom*. Jurnal Pendas, 8(2), 123–130.

Suardi, M. (2020). Teori Belajar & Pembelajaran Berorientasi Higher Order Thinking Skills. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan Press.

Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan*, *20*(1), 53.

Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., & Sholaihah, L. A. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. Integrated (Information Technology and Vocational Education, 3(1), 17–22.

Widiastuti, E. R., & Kurniasih, M. D. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Software Cabri 3D V2 terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(2), 1687–1699.