

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPAS MELALUI PENERAPAN MEDIA WORLDWALL PADA PESERTA DIDIK KELAS III

Mirza Sheila Sofiana¹, Ika Santia², Tanto Hermawan³, Lia Shoqilatul Husen⁴

^{1,2}Universitas Nusantara PGRI Kediri

^{3,4}SDN Banjaran 4

Email: sheilamirza70@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh karena rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan media worldwall peserta didik kelas III SD Negeri Banjaran 4. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa penggunaan metode klasikal didalam pembelajaran di kelas mengakibatkan peserta didik tidak antusias didalam pembelajaran dan menyebabkan hasil belajar mayoritas peserta didik kelas 3 mendapatkan nilai rendah dibawah KKM. Penelitian ini dilakukan dengan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik secara bertahap, pada tahap pra siklus peserta didik memiliki ketuntasan belajar sebesar 32% dengan nilai rata-rata sebesar 63. Pada siklus 1 meningkat menjadi 64,% dengan nilai rata-rata 82, 5 dan terus meningkat hingga siklus 2 dengan nilai ketuntasan belajar sebesar 92 % nilai rata-rata 90. Penggunaan media worldwall terbukti efektif dalam membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: Worldwall, IPAS, Sekolah Dasar.

Abstract: This research was motivated by the low learning outcomes of students in the IPAS (Science and Social Studies) subject. The aim of this study was to improve learning outcomes by implementing the use of Worldwall media for third-grade students at SD Negeri Banjaran 4. Based on preliminary observations, it was found that the use of conventional/classical teaching methods in the classroom led to a lack of student enthusiasm during lessons, resulting in the majority of students scoring below the minimum passing criteria (KKM). This research employed a classroom action research (CAR) approach, conducted in two cycles. The results showed a gradual improvement in student learning outcomes. In the pre-cycle stage, only 32% of students achieved mastery learning, with an average score of 63. In Cycle 1, this increased to 64% with an average score of 82.5, and further improved in Cycle 2, reaching 92% mastery with an average

score of 90. The use of Worldwall media proved to be effective in enhancing students' learning outcomes in the IPAS subject.

Keywords: *Worldwall, Natural & Social Science, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Pada dasarnya dunia mengalami perubahan setiap harinya mulai dari pendidikan, ekonomi, dan teknologi. Di suatu negara pendidikan merupakan hal sangat penting bagi dan menjadi fondasi bagi pembangunan negara hal ini sejalan dengan Pembukaan UUD 1945 alinea 4 yang berisikan “Mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia” selain dari Pembukaan UUD 1945 alinea 4, pentingnya pendidikan juga dijelaskan dalam UU RI No 20 tahun 2003: “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.(Widiansyah et al., 2018). Dari kedua penetapan dasar pendidikan tersebut dapat diketahui bahwa Pendidikan memiliki kontribusi yang penting bagi berkembangnya sumber daya manusia suatu negara (Marwa et al., 2023) karena pendidikan dapat meningkatkan kemampuan dan mencerdaskan peserta didik sehingga apabila pendidikan dapat dirasakan semua anak di Indonesia diharapkan dapat membantu mengembangkan sumber daya manusia suatu negara.

Dalam dunia pendidikan, kurikulum mempunyai peranan yang penting dan tidak lepas dari perubahan dunia pendidikan Indonesia. Apalagi pada tahun 2019 di Indonesia mengalami Covid 19 yang merubah kehidupan lapisan masyarakat Indonesia, bukan hanya sektor ekonomi dan kesehatan saja yang terdampak tetapi sektor pendidikan juga. Perubahan di sektor pendidikan terlihat pada saat Kemendikbudristek mengeluarkan kebijakan penggunaan kurikulum darurat yang merupakan penyederhanaan dari Kurikulum 2013 agar setiap satuan pendidikan lebih mudah menyesuaikan substansi materi pembelajaran yang esensial dan selanjutnya pada pasca pandemi covid-19

Kemendikbudristek mengeluarkan kurikulum merdeka yang sebelumnya bernama Kurikulum *Prototype*.(Marwa et al., 2023). Keunggulan kurikulum merdeka adalah pembelajaran jauh lebih relevan dan interaktif melalui kegiatan proyek memberikan peluang lebih luas pada siswa untuk aktif mengeksplorasi isu-isu aktual seperti isu lingkungan kesehatan, dan lainnya untuk mendukung pengembangan karakter dan kompetensi profil Pelajar Pancasila (Dewi Rahmadayani, 2022). Selain keunggulan tersebut pada kurikulum merdeka juga terdapat ciri khas yaitu penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggabungan ini didasari pada atas pertimbangan bahwa siswa usia sekolah dasar cenderung melihat sesuatu secara utuh dan terpadu, selain itu siswa sekolah dasar masih dalam tahap berpikir konkret dan sederhana(Marwa et al., 2023). Penggabungan kedua mata pelajaran ini termuat didalam keputusan kepala BKSAP nomor 033/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran mapel IPAS (Masrifah, 2023).

Pembelajaran merupakan hal yang penting bagi peserta didik, pembelajaran pada kurikulum merdeka berpusat pada peserta didik dan guru bukanlah pusat belajar peserta didik(techer center) tetapi dalam kurikulum merdeka peserta didik haruslah aktif di dalam kegiatan (student center). Pengajaran secara konvensional membuat peserta didik tidak mendapatkan kesempatan untuk terlibat secara aktif didalam pembelajaran. Pada kasus yang saya temukan di SDN Banjaran 4 pada mata pelajaran IPAS, guru menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan media interaktif lainnya sehingga peserta didik tidak terlalu minat dalam kegiatan belajar. Akibatnya peserta didik tidak memenuhi ketuntasan belajar atau nilainya dibawah KKM 78. Selain itu pada saat kegiatan pembelajaran apabila Guru membahas materi siswa tidak minat dan tidak memperhatikan, bahkan dari 28 peserta didik yang sangat antusias terhadap pembelajaran hanya 8 peserta didik saja.

Penggunaan media berbasis teknologi jarang digunakan seperti memakai power point dan video, namun penggunaan media web berbasis teknologi tidak pernah digunakan. Pemilihan media worldwall sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi masalah ini yaitu berdasarkan pengamatan dan observasi yang dilakukan, kelas III-B cenderung aktif ketika guru kelas memberikan kuis dan teka-teki. Kelebihan dari

penggunaan media worldwall ini adalah media ini dapat melibatkan peserta didik untuk lebih aktif dengan menjawab kuis, survei maupun diskusi (Listianah et al., 2024). Berdasarkan masalah tersebut penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media worldwall sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III di SDN Banjaran 4.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Model ini menggabungkan fase tindakan dan observasi dalam satu siklus (Darmayanti., 2024) dan tindakan yang dimaksudkan adalah suatu kegiatan yang sengaja dirancang guru untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas. (Rustiyarso., 2020). Penelitian dilakukan oleh guru sendiri sebagai pelaku tindakan, dengan pendekatan kolaboratif dan reflektif.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III SDN Banjaran 4 yang berjumlah 28 siswa, terdiri dari 14 laki-laki dan 14 perempuan. Penelitian dilaksanakan di ruang kelas yang dilengkapi fasilitas pendukung teknologi seperti proyektor LCD dan sistem suara (sound system) untuk memfasilitasi penggunaan media pembelajaran interaktif Worldwall. Materi yang diajarkan adalah topik “Aku Bagian dari Masyarakat” dari mata pelajaran IPAS.

Pelaksanaan penelitian terdiri dari dua siklus yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahap perencanaan meliputi pemilihan materi, desain media pembelajaran Worldwall, dan penyusunan modul ajar. Tahap pelaksanaan mencakup implementasi pembelajaran di kelas menggunakan media tersebut, dengan pemantauan dan pendampingan oleh guru. Pada tahap observasi, peneliti mencatat aktivitas peserta didik, keterlibatan, serta interaksi mereka terhadap media pembelajaran. Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil belajar dan observasi untuk mengevaluasi efektivitas tindakan, kemudian menyusun perbaikan pada siklus berikutnya. Instrumen yang digunakan meliputi tes hasil belajar, dan lembar observasi, digunakan untuk mencatat keaktifan, interaksi, dan sikap siswa selama pembelajaran berlangsung.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil belajar dianalisis berdasarkan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal. Rata-rata kelas dihitung dengan rumus:

$$x = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Sedangkan menurut Zainal Aqib (2010) untuk mengetahui presentasi peserta didik yang sudah tuntas belajar klasikal menggunakan rumus (Fadhillah, 2022) menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{Peserta didik tuntas belajar}}{\sum \text{Peserta didik}} \times 100\%$$

Setelah dilakukan perhitungan, maka data tersebut dibandingkan mulai dari persentase ketuntasan belajar klasikal pada pra siklus, siklus I, dan siklus II untuk diketahui peningkatan hasil belajar kognitifnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dengan melakukan asesmen awal atau pra siklus yang bertujuan untuk memperoleh gambaran kondisi awal peserta didik. Hasil evaluasi awal menunjukkan bahwa dari 28 peserta didik, hanya 9 orang yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 78. Rata-rata kelas pada tahap ini adalah 63, sedangkan tingkat ketuntasan klasikal baru mencapai 32%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan dengan pendekatan pembelajaran yang konvensional.

Pada pelaksanaan siklus I, dilakukan serangkaian perbaikan berupa penerapan pembelajaran yang lebih aktif dengan media Worldwall. Kegiatan pembelajaran dirancang berbasis *student centered*, dengan pemberian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan diskusi kelompok, serta review materi melalui media interaktif. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan nilai belajar. Rata-rata kelas meningkat menjadi 82,5 dan ketuntasan belajar klasikal mencapai 64%. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari keterlibatan mereka dalam kuis-kuis yang ditampilkan melalui media Worldwall.

Namun demikian, pada siklus I masih terdapat hambatan, yaitu tidak hadirnya tiga peserta didik dalam sesi evaluasi, sehingga hasil belajar mereka belum dapat direkam

secara valid. Selain itu, meskipun nilai rata-rata sudah melewati KKM, beberapa peserta didik masih memperoleh nilai di bawah batas minimal. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan tindakan ke siklus II untuk mengoptimalkan perbaikan pembelajaran.

Pada siklus II, peneliti menyempurnakan perencanaan dengan meningkatkan koordinasi dengan guru kelas agar seluruh siswa hadir. Materi dan pendekatan disesuaikan dengan menggunakan kegiatan proyek pembuatan diorama sebagai bagian dari penguatan pemahaman materi, kemudian diakhiri dengan evaluasi menggunakan media Worldwall. Pada siklus ini, hasil belajar peserta didik kembali menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai kelas mencapai 90, dan tingkat ketuntasan klasikal meningkat menjadi 92%. Seluruh peserta didik hadir dan mengikuti evaluasi, serta sebagian besar memperoleh nilai di atas KKM.

Dengan demikian, penerapan media Worldwall terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik. Peningkatan skor dari pra siklus ke siklus II menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan mampu mengatasi permasalahan pembelajaran sebelumnya.

Tabel 1.
Perbandingan Hasil Belajar

Kategori	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Nilai Maksimum	100	100	100
Nilai Minimum	33	25	70
Nilai Rata-Rata	63	82,5	90
Ketuntasan Belajar Klasikal	32%	64%	92%

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa presentase ketuntasan belajar klasikal mengalami peningkatan. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media Worldwall bukan hanya memperbaiki hasil belajar secara kognitif, tetapi juga meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik.

Temuan penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa penggunaan media Worldwall dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS di kelas rendah sekolah dasar. Dalam konteks ini,

Worldwall terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Elisa Priscillia (2023) yang menyatakan bahwa Wordwall memiliki peran penting dalam meningkatkan minat dan keberhasilan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS (Azadia et al., 2024). Temuan tersebut juga didukung bahwa media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi, karena memanfaatkan visualisasi dan interaksi secara langsung.

Lebih jauh lagi, keberhasilan penggunaan media Worldwall dalam penelitian ini dapat dikaitkan dengan pendekatan *game-based learning* yang menyatakan bahwa game edukatif tidak hanya mendorong motivasi belajar, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerja sama antarsiswa (Wahyuni & Ali, n.d.). Ini selaras dengan karakteristik media Worldwall yang menawarkan berbagai jenis permainan, kuis, dan fitur interaktif yang menarik.

Dari perspektif teori belajar, keberhasilan ini juga dapat ditinjau dari teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembentukan pengetahuan. Dalam penelitian ini, Worldwall menjadi media yang menjembatani proses itu. Dengan demikian, pembelajaran IPAS dengan dukungan media Worldwall tidak hanya meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa secara kuantitatif, tetapi juga memperbaiki kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Intervensi ini memungkinkan guru menerapkan pendekatan yang adaptif, menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Dengan capaian ketuntasan belajar sebesar 92% dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Worldwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas III. Penelitian ini juga mengindikasikan pentingnya keterlibatan emosional dan sosial dalam proses belajar sebagai penentu keberhasilan pembelajaran bermakna.

KESIMPULAN

Temuan penelitian membuktikan presentase ketuntasan belajar klasikal hasil belajar IPAS siswa kelas III di SDN Banjaran 4 melalui penerapan media worldwall mengalami peningkatan. Hasil belajar IPAS siswa kelas III di SDN Banjaran 4 pada siklus I memperoleh ketuntasan klasikal sebanyak 64 %. Hal ini mengindikasikan hasil belajar meningkat dibandingkan pra siklus. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus II sebesar 92%. Perbandingan hasil belajar IPAS dari pra siklus, siklus I, dan siklus II terus mengalami peningkatan. Hal ini terbukti penerapan worldwall berpengaruh positif pada siswa yaitu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan membantu memotivasi siswa untuk terus belajar. Pembelajaran dengan worldwall memudahkan siswa dalam memahami materi karena memiliki tampilan visual yang menarik. Penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber inspirasi untuk menerapkan media pembelajaran yang menarik salah satunya wordlwall.

DAFTAR PUSTAKA

- Azadia, Z. F., Hadi, F. R., & Kuswardiyanti, H. (2024). Implementasi Website Worldwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III Sekolah Dasar. *Pendiknas: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 05(02), 31–38. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas>
- Dewi Rahmayani, A. H. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Darmayanti.,dkk. (2024). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan dan Implementasinya Bagi Guru dan Mahasiswa*. Bali: PT Nilacakra Publishing House.
- Fadhillah, L. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia. *Pijar : Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 22–28. <https://doi.org/10.56393/pijar.v2i1.1127>

- Listianah, A., Isdaryanti, B., & Azizah, L. N. (2024). PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA WORDWALL. *Joyful Learning Journal*, 13(1), 9–18.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54–64. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>
- Masrifah, A., Munirah, S., Cahyani, A. R., & Fauziyah, D. H. (2023). *Media interaktif pembelajaran IPAS*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Rustiyarso & Wijaya, Tri. (2020). *Panduan Dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Noktah.
- Wahyuni, S. S., & Ali, M. (n.d.). *PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN POHON HITUNG USIA 4-5 TAHUN DI TK*.
- Widiansyah, A., Sitasi, C., Widiansyah, :, Peranan,), Daya, S., Sebagai, P., & Penentu, F. (2018). Peranan Sumber Daya Pendidikan sebagai Faktor Penentu dalam Manajemen Sistem Pendidikan. *Manajemen Sistem Pendidikan. Cakrawala*, 18(2), 229–234. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala>.