

PENERAPAN MODEL GAMIFICATION LEARNING BERBANTUAN MEDIA WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SD NEGERI 1 TERUSAN

Nurhajina Tuljana¹, Yuni Krisnawati², Nur Fitriyana³

^{1,2,3}Universitas PGRI Silampari

nurhajinatuljana@gmail.com¹, yunikrisnawati.stkippgri@gmail.com², nurfi3ana@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Terusan setelah diterapkan model Gamification Learning berbantuan media Wordwall secara signifikan mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experimental design menggunakan desain one group pretest-posttest. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Terusan yang berjumlah 30 siswa, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir yang diberikan sebelum perlakuan (pre-test) dan sesudah perlakuan (post-test), serta dokumentasi. Instrumen penelitian telah melalui uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis (uji Z). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 64,63 pada pre-test menjadi 85,77 pada post-test. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai Zhitung sebesar 8,30 lebih besar daripada Ztabel sebesar 1,65 pada taraf signifikansi 5%, sehingga hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Gamification Learning berbantuan media Wordwall secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Terusan hingga mencapai KKTP.

Kata Kunci: *Gamification Learning*, Wordwall, Hasil Belajar, IPAS.

ABSTRACT

This study aims to determine whether the IPAS (Natural and Social Sciences) learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 1 Terusan, following the implementation of the Gamification Learning model supported by Wordwall media, significantly meet the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). The study employs a quantitative approach using a pre-experimental design—specifically, a one-group pretest-posttest design. The research population consists of all 30 fifth-grade students at SD Negeri 1 Terusan, with a total sampling technique (saturated sampling) used. Data collection was conducted through tests—

comprising 20 multiple-choice questions administered before (pre-test) and after (post-test) the intervention—as well as through documentation. The research instruments underwent testing for validity, reliability, discriminating power, and item difficulty. Data analysis was performed using normality tests and hypothesis testing (Z-test). The results indicate that the students' average learning outcome score increased from 64.63 in the pre-test to 85.77 in the post-test. Hypothesis testing results show that the calculated Z-value (8.30) exceeds the critical Z-value (1.65) at a 5% significance level; thus, the alternative hypothesis is accepted. Consequently, it can be concluded that the implementation of the Gamification Learning model supported by Wordwall media significantly improves the IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 1 Terusan, enabling them to meet the KKTP.

Keywords: *Gamification Learning, Wordwall, Learning Outcomes, IPAS.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta karakter yang diperlukan dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pada Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep IPA dan IPS. Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kepedulian peserta didik terhadap lingkungan sekitar. Salah satu materi yang dipelajari pada kelas V adalah Bab 8 Topik C tentang Permasalahan Lingkungan yang Mengancam Kehidupan, yang menuntut peserta didik memahami berbagai permasalahan lingkungan beserta penyebab, dampak, dan upaya penanggulangannya. Agar tujuan pembelajaran tersebut tercapai, diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 1 Terusan, diketahui bahwa hasil belajar IPAS siswa masih tergolong rendah. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif, mudah merasa bosan, dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas menyebabkan siswa kurang tertarik dalam memahami materi yang disampaikan

guru. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, yang ditunjukkan dengan masih banyaknya peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan model *Gamification Learning*. Model ini mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Penerapan model ini akan lebih optimal apabila dipadukan dengan media pembelajaran interaktif, salah satunya adalah *Wordwall*. Media *Wordwall* menyediakan berbagai jenis permainan edukatif, seperti quiz, match up, random wheel, dan open the box, yang dapat dimanfaatkan guru untuk menyampaikan materi maupun melaksanakan evaluasi pembelajaran secara menarik.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis gamifikasi maupun media *Wordwall* mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, minat, dan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Maulana dkk. (2023), Nadia dan Desyandri (2022), Bintari dkk. (2026), serta Mulyati dan Supardi (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamification dan *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Terusan setelah diterapkan model *Gamification Learning* berbantuan media *Wordwall* secara signifikan mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih model dan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental design*. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*, yaitu desain penelitian yang menggunakan satu kelompok tanpa kelompok pembandingan. Pada desain ini, peserta didik diberikan tes awal (*pre-test*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*post-test*) setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model *Gamification Learning* berbantuan media *Wordwall*. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Terusan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 30 orang, terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes dan dokumentasi. Instrumen tes berupa 20 soal pilihan ganda yang diberikan pada saat pre-test dan post-test untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi IPAS Bab 8 Topik C tentang Permasalahan Lingkungan yang Mengancam Kehidupan. Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data pendukung selama pelaksanaan penelitian, seperti dokumentasi kegiatan pembelajaran dan pelaksanaan tes.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal sehingga layak digunakan sebagai alat ukur hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan secara bertahap melalui uji normalitas untuk mengetahui distribusi data, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji Z untuk mengetahui apakah hasil belajar IPAS siswa setelah diterapkan model *Gamification Learning* berbantuan media *Wordwall* telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) secara signifikan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 18–25 Mei 2026 di SD Negeri 1 Terusan dengan subjek penelitian sebanyak 30 siswa kelas V. Penelitian dilakukan menggunakan desain *One Group Pretest–Posttest* yang terdiri atas empat kali pertemuan, yaitu satu kali pelaksanaan pre-test, dua kali proses pembelajaran menggunakan model *Gamification Learning* berbantuan media *Wordwall*, dan satu kali pelaksanaan post-test. Sebelum instrumen digunakan, dilakukan uji coba kepada siswa kelas VI. Dari 20 butir soal yang diujikan, sebanyak 15 butir soal dinyatakan valid dan digunakan sebagai instrumen penelitian.

Hasil tes awal (*pre-test*) menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 64,63 dengan nilai tertinggi 83 dan nilai terendah 33. Dari 30 siswa, hanya 10 siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 atau telah mencapai KKTP, sedangkan 20 siswa lainnya masih berada di bawah KKTP. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS sebelum diterapkan model pembelajaran *Gamification Learning* berbantuan media *Wordwall*.

Setelah diberikan perlakuan melalui pembelajaran menggunakan model *Gamification Learning* berbantuan media *Wordwall*, hasil tes akhir (*post-test*) mengalami peningkatan yang

signifikan. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 85,77, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 53,33. Sebanyak 29 siswa telah mencapai nilai ≥ 70 atau memenuhi KKTP, sedangkan hanya 1 siswa yang belum mencapai KKTP. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang dipadukan dengan media interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS.

Hasil analisis uji normalitas menunjukkan bahwa data *pre-test* maupun *post-test* berdistribusi normal. Nilai χ^2 hitung pada data *pre-test* sebesar 3,19, sedangkan pada data *post-test* sebesar 10,79. Kedua nilai tersebut lebih kecil daripada χ^2 tabel sebesar 11,070, sehingga data memenuhi asumsi normalitas dan layak digunakan untuk pengujian hipotesis.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji Z. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai $Z_{hitung} = 8,30$, sedangkan $Z_{tabel} = 1,65$ pada taraf signifikansi 5%. Karena nilai Z_{hitung} lebih besar daripada Z_{tabel} ($8,30 > 1,65$), maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS siswa setelah diterapkan model *Gamification Learning* berbantuan media *Wordwall* telah mencapai KKTP secara signifikan.

Peningkatan hasil belajar tersebut tidak terlepas dari karakteristik model *Gamification Learning* yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran, siswa mengikuti berbagai aktivitas menggunakan media *Wordwall*, seperti *Open the Box*, *Match Up*, dan *Quiz*. Aktivitas tersebut membuat siswa lebih aktif berdiskusi, berkompetisi secara sehat, serta memperoleh umpan balik secara langsung terhadap jawaban yang diberikan. Pembelajaran yang semula didominasi metode ceramah berubah menjadi lebih interaktif dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Rahmatullah dkk. (2022) yang menyatakan bahwa model *Gamification* berpengaruh terhadap partisipasi siswa sekolah dasar. Penelitian Maulana dkk. (2023) juga menunjukkan bahwa model *Gamification* berbantuan *Wordwall* mampu meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian Nadia dan Desyandri (2022) serta Mulyati dan Supardi (2025) membuktikan bahwa penggunaan media *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Persamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, penerapan model *Gamification Learning* berbantuan media *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Terusan.

Model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Gamification Learning* berbantuan media *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Terusan. Nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 64,63 pada saat *pre-test* menjadi 85,77 pada saat *post-test*. Jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) juga meningkat dari 10 siswa menjadi 29 siswa. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai $Z_{hitung} = 8,30$ lebih besar daripada $Z_{tabel} = 1,65$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Terusan setelah diterapkan model *Gamification Learning* berbantuan media *Wordwall* secara signifikan mencapai KKTP. Oleh karena itu, model pembelajaran ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamzah B. Uno, dkk. (2018). Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemendikbudristek. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Maulana, A. R., Susilawati, S., Bayani, F., Hidayati, F., & Parawirda, H. (2023). Analisis dampak penggunaan model pembelajaran gamifikasi berbantuan media Wordwall dalam meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas X SMA Yadinu Masbagik. *Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(2), 435–442.
- Mulyati, S., & Supardi. (2025). Pengaruh Model Gamification Berbantuan Media Wordwall terhadap Motivasi, Keaktifan, dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(1), 45–56.
- Pujianingsih, J. P., Khotimah, K., Wibowot, R. P., & Lorenza, S. O. (2024). Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(1), 69–76.)
- Riduwan. (2020). Metode dan Teknik Analisis. Bandung: Alfabeta.

- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Edisi ke-4)*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2020). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suyono, & Hariyanto. (2016). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Bintari, E. S., Ridwan, M., Wibowo, S., & Muhammad, H. N. (2026). Gamifikasi pembelajaran menggunakan Wordwall: Meningkatkan minat belajar murid. *Jurnal Penjakora*, 13(1), 58–67.
- Maulana, A. R., Susilawati, S., Bayani, F., Hidayati, F., & Parawirda, H. (2023). Analisis dampak penggunaan model pembelajaran gamifikasi berbantuan media Wordwall dalam meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas X SMA Yadinu Masbagik. *Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(2), 435–442.
- Mulyati, S., & Supardi. (2025). Pengaruh Model Gamification Berbantuan Media Wordwall terhadap Motivasi, Keaktifan, dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(1), 45–56.