

**INTEGRASI *GAME* EDUKASI *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN
IPAS TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SD**

(Skripsi)

Oleh

**AULIA MAHARANI PUTRI
NPM 2213053010**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

INTEGRASI *GAME* EDUKASI *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN IPAS TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD

Oleh

AULIA MAHARANI PUTRI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V dalam pembelajaran IPAS. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh integrasi *game* edukasi *wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dan perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS. Metode penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan *quasi experimental design* dengan tipe *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian ini berjumlah 47 peserta didik, dengan sample yang digunakan adalah kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VC sebagai kelas eksperimen, yang ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest* dan non tes berupa observasi dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 10 Tegineneng tahun ajaran 2025/2026 dan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah diterapkan integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran, di mana hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 10 Tegineneng tahun ajaran 2025/2026 kelas eksperimen yang diberi perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Kata Kunci: *game* edukasi, hasil belajar, *wordwall*.

ABSTRACT

THE INTEGRATION OF WORDWALL EDUCATIONAL GAMES IN IPAS LEARNING IMPROVED THE LEARNING OUTCOMES OF FIFTH- GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

AULIA MAHARANI PUTRI

The problem in this research was the low learning outcomes of fifth-grade students in IPAS learning. The purpose of this research was to determine the effect of integrating wordwall educational games on improving students learning outcomes and to identify the differences in students learning outcomes before and after the implementation of the wordwall educational game integration in IPAS learning. The research method used was an experimental method with a quantitative approach. The research design applied was a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design type. The population of this research consisted of 47 students, with class VA as the control class and class VC as the experimental class, selected using purposive sampling technique. Data collection techniques included tests in the form of pretests and posttests, and non-test techniques in the form of observation and documentation. The data were analyzed using simple linear regression and t-test. The results showed that there was an effect of the integration of wordwall educational games in IPAS learning on improving the learning outcomes of fifth-grade students at SDN 10 Tegineneng in the 2025/2026 academic year, and there was a significant difference between the learning outcomes of students in the experimental class and the control class before and after the implementation of the wordwall educational game integration. The learning outcomes of the experimental class were higher than those of the control class.

Keywords: educational games, learning outcomes, wordwall.

**INTEGRASI *GAME* EDUKASI *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN
IPAS TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SD**

Oleh

AULIA MAHARANI PUTRI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi : **INTEGRASI GAME EDUKASI *WORDWALL*
DALAM PEMBELAJARAN IPAS TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS V SD**

Nama Mahasiswa : **Aulia Maharani Putri**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2213053010**

Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Devi anti Pangestu, M.Pd.
NIP 19930803 202421 2 048

Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd.
NIK 232111921027201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

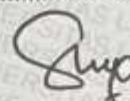
MEGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Deviyanti Pangestu, M.Pd.**



Sekretaris : **Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd.**



Penguji Utama : **Dra. Erni, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 10 Maret 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aulia Maharani Putri
NPM : 2213053010
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Integrasi *Game* Edukasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, 10 Maret 2026

Yang membuat pernyataan



Aulia Maharani Putri

NPM 2213053010

RIWAYAT HIDUP



Aulia Maharani Putri, lahir pada 15 Agustus 2006 di Bandar Lampung. Peneliti merupakan anak pertama dari empat bersaudara dari pasangan Aris Gumanti dan Sri Osita.

Riwayat pendidikan formal yang ditempuh peneliti:

1. SD Negeri 13 Tegineneng lulus pada tahun 2016.
2. SMP Negeri 6 Pesawaran lulus pada tahun 2019.
3. SMA Negeri 1 Natar lulus pada tahun 2022.

Pada tahun 2022, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung melalui tes Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Selama menjadi mahasiswa peneliti juga aktif di kegiatan organisasi mahasiswa, yaitu Forkom PGSD sebagai anggota divisi kerohanian tahun 2022. Selain itu, peneliti juga melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sakti Jaya, dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Periode I Tahun 2025 di SD Negeri 1 Batu Putih, Kecamatan Batu Putih, Kabupaten Tulang Bawang Barat, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya. Baginya ada sesuatu (pahala) dari (kebajikan) yang diusahakannya dan terhadapnya ada (pula) sesuatu (siksa) atas (kejahatan) yang diperbuatnya.”

(QS. Al-Baqarah: 286)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji syukur kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat, ridho, dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Tulisan ini kupersembahkan kepada.

Orang Tua Tercinta

Ibuku Evi Mahendra (Almh), terima kasih atas pengorbanan yang luar biasa hingga kehadiranku di dunia, meski tidak sempat merasakan kehadiranmu dalam setiap langkahku, doa-doamu kuyakini tetap mengalir dari tempat terbaik di sisi Allah SWT.

Bapakku Aris Gumanti dan Ibuku Sri Osita, terima kasih atas doa yang senantiasa dipanjatkan, kesabaran dalam mendidik, memberikan kasih sayang tulus, dan pengorbanan yang tak ternilai dalam setiap langkahku.

Adikku Tersayang

Adikku tersayang, M. Azaky Arya Gumanti, Bilqis Khirani Putri, dan M. Arkana Rafif Gumanti, terima kasih telah memberikan dukungan, motivasi, dan doa setiap langkahku.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Alhamdulillahrabbi'l'amin, puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Integrasi *Game* Edukasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD” dapat terselesaikan sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

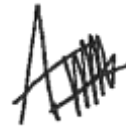
1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang menyetujui skripsi ini serta memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung serta memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi.
5. Dra. Erni, M.Pd., selaku Penguji Utama yang selalu memberikan masukan, kritik, dan saran, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Deviyanti Pangestu, M.Pd., selaku Ketua Penguji, senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing dengan penuh kesabaran, baik hati, memberikan arahan, dukungan, motivasi, serta masukan dan saran yang bermakna selama proses penulisan hingga penyusunan skripsi.
7. Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd., selaku Sekretaris Penguji, senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing dengan penuh kesabaran, baik hati, memberikan arahan, dukungan, motivasi, serta masukan dan saran yang bermakna selama proses penulisan hingga penyusunan skripsi.
8. Tegar Pambudhi, M.Pd., Amrina Izzatika, M.Pd., dan Siti Nuraini, M.Pd., selaku dosen ahli validator yang telah membantu peneliti dalam proses memvalidasi serta memberikan motivasi saran kepada peneliti.
9. Dosen dan Staf Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama proses perkuliahan, serta mengarahkan sampai skripsi ini selesai.
10. Kepala Sekolah, Pendidik, serta Staf SD Negeri 13 Tegineneng yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrument.
11. Peserta didik kelas V SD Negeri 13 Tegineneng yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian.
12. Kepala Sekolah, Pendidik, serta Staf SD Negeri 10 Tegineneng yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
13. Peserta didik kelas VA dan VC SD Negeri 10 Tegineneng yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian.
14. Kakek dan nenekku tersayang Apak Hasanudin (Alm) dan Emak Tina. Terima kasih atas doa yang tak pernah putus, nasihat yang menenangkan, serta perhatian dan kasih sayang yang diberikan kepada peneliti.
15. Keluarga besarku tercinta. Terima Kasih atas dukungan dan semangat yang selalu mengiringi setiap langkah peneliti.
16. Saudara-saudaraku tersayang Ota Ria, Uni Lista, Tiwik, dan Viola. Terima kasih atas kesediaan membantu serta dukungan yang diberikan kepada peneliti.
17. Sahabatku tercinta Evinna, Dinda, Ricca, dan Mutiara. Terima kasih telah memberikan banyak kenangan, kebersamaan dan doa terbaik kepada peneliti.

19. Teman-teman Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung angkatan 2022 dan kelas G. Terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini
20. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses penyusunan skripsi ini
21. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Akhir kata, semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua pihak atas kebaikan yang diberikan. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, namun sedikit harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 10 Maret 2026
Peneliti,



Aulia Maharani Putri
NPM 2213053010

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Belajar	9
1. Pengertian Belajar	9
2. Tujuan Belajar	9
3. Ciri-Ciri Belajar	10
4. Teori Belajar	11
B. Hasil Belajar	15
1. Pengertian Hasil Belajar	15
2. Macam-Macam Hasil Belajar	16
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	16
C. Integrasi	17
1. Pengertian Integrasi	17
2. Ciri-Ciri Integrasi	18
D. <i>Game</i> Edukasi	19
1. Pengertian <i>Game</i> Edukasi	19
2. Tujuan <i>Game</i> Edukasi	20
E. <i>Wordwall</i>	21
1. Pengertian <i>Wordwall</i>	21
2. Karakteristik <i>Wordwall</i>	21
3. Jenis-Jenis <i>Wordwall</i>	22
4. Langkah-Langkah Penggunaan <i>Wordwall</i>	23
5. Langkah-Langkah Pelaksanaan Pembelajaran Model <i>Problem Based Learning</i> Terintegrasi <i>Wordwall</i>	25

D. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial IPAS	27
1. Pengertian Pembelajaran IPAS	27
2. Tujuan IPAS	28
3. Karakteristik IPAS	29
E. Penelitian Relevan	30
F. Kerangka Pikir	34
G. Hipotesis Penelitian	35
III. METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	36
1. Jenis Penelitian	36
2. Desain Penelitian	36
B. <i>Setting</i> Penelitian	37
1. Tempat Penelitian	37
2. Waktu Penelitian	37
3. Subjek Penelitian	37
C. Prosedur Penelitian	37
1. Tahap Persiapan	37
2. Tahap Pelaksanaan	38
3. Tahap Penyelesaian	38
D. Populasi dan Sampel Penelitian	39
1. Populasi Penelitian	39
2. Sampel Penelitian	39
E. Variabel Penelitian	39
1. Variabel bebas (<i>independen</i>)	40
2. Variabel Terikat (<i>dependet</i>)	40
F. Definisi Konseptual dan Operasional	40
1. Definisi Konseptual	40
a. Integrasi <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i> Dalam Pembelajaran IPAS	40
b. Peningkatan Hasil Belajar	41
2. Definisi Operasional	41
a. Integrasi <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i> Dalam Pembelajaran IPAS	41
b. Peningkatan Hasil Belajar	42
G. Teknik Pengumpulan Data	42
1. Teknik Tes	42
2. Teknik Non Tes	42
a. Observasi	42
b. Dokumentasi	43
H. Instrumen Penelitian	43
1. Jenis Instrumen	43
2. Instrumen Non-Tes	43
3. Instrumen Tes	44
I. Uji Persyaratan Instrumen	45
1. Uji Coba Instrumen	45
a. Uji Validitas	45
b. Uji Reliabilitas	47
c. Uji Pembeda Soal	48

d. Uji Tingkat Kesukaran.....	49
J. Teknik Analisis Data dan Penelitian	50
1. Teknik Analisis Data.....	50
a. Analisis Data Aktivitas Peserta Didik	50
b. Analisis Data Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (N-Gain).....	50
2. Uji Prasyarat Analisis Data.....	51
a. Uji Normalitas	51
b. Uji Homogenitas	51
3. Uji Hipotesis Penelitian	52
a. Uji Regresi Linier Sederhana	52
b. Uji T-Test.....	53
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	54
A. Data Hasil Penelitian	54
1. Data Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	54
2. Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	55
3. Data Observasi Peserta Didik.....	57
4. Klasifikasi Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	58
B. Uji Persyaratan Analisis Data	59
1. Uji Normalitas	59
2. Uji Homogenitas	61
C. Uji Hipotesis Penelitian.....	62
1. Uji Regresi Linier Sederhana	62
2. Uji T-test.....	63
D. Pembahasan	64
E. Keterbatasan Penelitian	68
V. KESIMPULAN DAN SARAN	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Ulangan Harian Pembelajaran IPAS Kelas VA dan VC	3
2. Populasi Peserta Didik Kelas V SD Negeri 10 Tegineneng	39
3. Kisi-Kisi Observasi Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik	44
4. Kisi-Kisi Instrumen Tes	44
5. Klasifikasi Validitas	46
6. Hasil Uji Validitas Instrumen	46
7. Klasifikasi Reliabilitas	47
8. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	48
9. Hasil Daya Pembeda Soal	48
10. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	49
11. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran	49
12. Kategori Nilai Aktivitas Belajar Peserta Didik	50
13. Klasifikasi Nilai N-Gain	51
14. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	54
15. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	55
16. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	55
17. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	56
18. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	58
19. Klasifikasi Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas.....	58
20. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	60
21. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol	60
22. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen	61
23. Anova	62
24. <i>Coefficient</i>	62
25. Rekapitulasi Hasil Uji T-test.	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Halaman Utama Situs Game <i>Wordwall</i>	23
2. Tampilan Menu	23
3. Template <i>Games Wordwall</i>	24
4. Tampilan Halaman Pembuatan Soal	24
5. Tampilan Link Yang Akan Di <i>Share</i>	24
6. Kerangka Pikir	35
7. <i>Non-equivalent control group design</i>	36
8. Diagram Batang Rata-Rata Hasil Belajar	56
9. Diagram Batang Nilai Rata-rata N-Gain.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	78
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	79
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	80
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	81
5. Surat Izin Penelitian	82
6. Surat Balasan Penelitian	83
7. Surat Keterangan Kelayakan Instrumen Soal	84
8. Surat Keterangan Kelayakan Media Ajar	87
9. Surat Keterangan Kelayakan Modul Ajar	91
10. Surat Keterangan Kelayakan LKPD	94
11. Modul Ajar IPAS VA Kelas Eksperimen	97
12. Modul Ajar IPAS VC Kelas Kontrol	104
13. Lembar Kerja Peserta Didik	110
14. Soal Uji Coba Instrumen	112
15. Lembar Jawaban Uji Coba Instrumen	120
16. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	121
17. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	127
18. Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	128
19. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	129
20. Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	130
21. Hasil Uji Validitas	131
22. Hasil Uji Reliabilitas	132
23. Uji Pembeda Soal	133
24. Hasil Uji Tingkat Kesukaran	134
25. Tabel Perhitungan Distribusi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	135
26. Tabel Hasil Observasi Peserta Didik	138
27. Tabel Data Uji N-Gain	140

28. Dokumentasi Penelitian Pendahuluan.....	142
29. Dokumentasi Foto Kegiatan Uji Instrumen	143
30. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	143
31. Media <i>Wordwall</i>	145

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dirancang untuk memperluas wawasan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai penting dalam diri seseorang sehingga mereka dapat beradaptasi dengan lingkungannya, menghadapi tantangan hidup, dan berkontribusi positif bagi masyarakat. Menurut Dafit dan Mustika (2021) pendidikan merupakan usaha yang terencana dan sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung supaya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka. Pendidikan bukan saja sebagai sarana menyampaikan ilmu, akan tetapi juga membentuk karakter seseorang lebih baik lagi. Peraturan Pemerintah (PP) Indonesia 57 Tahun 2021 tentang standar nasional pendidikan Bab 1, Pasal 1 dinyatakan bahwa

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Perkembangan teknologi di era globalisasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam bidang pendidikan. Perubahan tersebut berdampak pada penerapan pembelajaran abad ke-21. Menurut Kusuma dkk., (2025) pembelajaran abad ke-21 merupakan pembelajaran yang menggabungkan pengetahuan, keterampilan, dan teknologi yang berpusat kepada peserta didik agar memiliki literasi dan kecakapan yang baik sesuai tantangan zaman. Teknologi dalam pembelajaran berperan sebagai bagian dari proses pembelajaran yang terintegrasi untuk mendukung pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan kecakapan peserta didik.

Kemajuan teknologi yang terus berjalan memberikan dampak positif dalam bidang pendidikan, salah satunya adalah melalui hadirnya media pembelajaran yang inovatif. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat mendorong partisipasi dan hasil belajar peserta didik. Menurut Andini (2024), hasil belajar adalah capaian yang diperoleh peserta didik selama kegiatan pembelajaran, yang mencakup berbagai aspek seperti tingkah laku. Hasil belajar dapat mencerminkan besarnya usaha peserta didik, karena semakin besar usaha belajar yang dilakukan semakin besar peningkatan hasil belajar yang diperoleh.

Hasil belajar yang optimal menunjukkan keterlibatan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang dipelajari. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mendukung keterlibatan tersebut adalah IPAS, yaitu mata pelajaran terpadu yang diajarkan di sekolah dasar. Menurut Suhelayanti dkk., (2023) IPAS adalah pembelajaran yang memadukan ilmu tentang makhluk hidup dan benda mati beserta interaksinya di alam semesta, sekaligus mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungannya. IPAS merupakan gabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS. Dalam proses pembelajaran, mata pelajaran IPA yang digunakan, karena berperan penting dalam membekali peserta didik dengan pemahaman yang tepat mengenai keterkaitan antara makhluk hidup dan lingkungannya secara tepat.

Hasil *Program for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022, skor kemampuan sains peserta didik 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 peserta didik.

Hasil observasi yang dilaksanakan pada bulan Juli 2025 di SDN 10 Tegineneng, menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS kelas V masih berpusat pada pendidik sehingga keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran belum optimal. Pemanfaatan media pembelajaran digital yang inovatif dan interaktif juga masih sangat terbatas, kondisi ini membuat peserta didik mudah merasa jenuh dan kurang memperhatikan penjelasan selama proses pembelajaran berlangsung. Situasi tersebut berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar IPAS peserta didik kelas V. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian (UH) peserta didik kelas VA dan kelas VC yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Ulangan Harian Pembelajaran IPAS Kelas VA dan VC

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketercapaian				Jumlah Persentase (%)
		Tercapai (≥ 70)		Tidak Tercapai (< 70)		
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	
VA	24	11	45,83	13	54,17	100,00
VC	23	9	39,13	14	60,87	100,00

Sumber: Pendidik Kelas V SDN 10 Tegineneng dan peneliti (2025)

Berdasarkan Tabel 1, Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan adalah 70. Pada kelas VA, peserta didik yang mencapai ketuntasan berjumlah 11 orang (45,83%), sedangkan 13 peserta didik lainnya (54,17%) belum memenuhi kriteria dari total 24 peserta didik. Sementara itu, di kelas VC terdapat 9 peserta didik (39,13%) yang tuntas dan 14 peserta didik (60,87%) yang belum tuntas dari keseluruhan 23 peserta didik. Data tersebut mengindikasikan adanya permasalahan berupa rendahnya capaian hasil belajar pada mata pelajaran IPAS. Jika kondisi ini dibiarkan terus berlanjut, maka akan berdampak pada semakin rendahnya hasil belajar peserta didik, pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas pendidikan.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif, sehingga peserta didik kurang terlibat aktif selama proses pembelajaran. Media yang kurang inovatif membuat peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, hal ini akan berdampak pada hasil belajar peserta

didik. Kurangnya kreativitas dalam penggunaan media digital juga akan berdampak terhadap hasil belajar peserta didik.

Solusi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media yang menarik dan interaktif, misalnya melalui penggunaan *game* edukasi digital seperti *wordwall*. *Wordwall* merupakan *platform* digital yang menyediakan berbagai variasi aktivitas belajar dalam bentuk permainan, di antaranya kuis, teka-teki silang, anagram, dan kegiatan pencocokan kata. Dengan integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS, peserta didik tidak hanya diajak memahami konsep materi, tetapi juga terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran melalui aktivitas bermain yang interaktif.

Hasil penelitian Andini (2024), dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V di SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi. Hal ini menunjukkan bahwa Penggunaan *wordwall* terbukti mampu meningkatkan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan yang mendorong peserta didik untuk lebih fokus dan aktif dalam pembelajaran. Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan *wordwall* juga mampu mengatasi pembelajaran IPAS yang monoton dan membosankan dengan memanfaatkan teknologi digital sehingga peserta didik menjadi lebih antusias, fokus, dan terlibat aktif selama proses pembelajaran.

Sekolah dasar merupakan tempat anak-anak untuk belajar dan bermain. Salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *game* edukasi. Menurut Najuah dkk., (2022) *game* edukasi merupakan media yang dirancang khusus untuk mengajarkan dan memperluas pengetahuan penggunaannya dengan cara yang unik dan menarik. *Game* ini berfungsi sebagai alat pendidikan dalam mengenalkan berbagai hal, mulai dari mata pelajaran

sekolah seperti ipas, matematika, bahasa hingga pengetahuan umum, dan berbagai topik yang menarik lainnya. Dengan tujuan pendidikan, permainan edukatif sangat sesuai diterapkan dalam metode pembelajaran *learning by doing* atau belajar sambil melakukan, yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif.

Menurut Khairunisa (2021) *wordwall* merupakan aplikasi *gamifikasi* digital berbasis jaringan yang memungkinkan para pendidik untuk membuat beragam *template* pembelajaran dalam bentuk permainan. Aplikasi ini memiliki keunggulan yaitu menyediakan fitur kuis berupa permainan, sehingga dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta interaktif. Dengan pendekatan yang menyenangkan dapat membantu mendorong motivasi dan minat belajar peserta didik secara lebih efektif, sehingga *wordwall* banyak digunakan oleh para pendidik sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu, telah menjelaskan beberapa terkait *wordwall* dan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Fadilah dkk., (2025) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Sekolah Dasar” menunjukkan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* memberikan pengaruh signifikansi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPAS di kelas V SDN Gunggung 1. Selanjutnya, penelitian Qomaria dkk., (2024) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* dalam Pembelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Siswa” menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran IPAS berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian selanjutnya oleh Launin dkk., (2022) 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 peserta didik.

Namun dari ketiga penelitian diatas fokus penggunaan *wordwall* di mana penelitian terdahulu menitikberatkan pada penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar dan meningkatkan minat belajar. Sementara itu, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda, yaitu tidak hanya melihat penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran, tetapi lebih menekankan pada integrasi sistematis *wordwall* ke dalam pembelajaran IPAS. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada fokus integrasi sistematis *wordwall* dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini tidak hanya menilai pengaruh *wordwall* terhadap hasil belajar, tetapi juga bagaimana *wordwall* diintegrasikan dalam proses pembelajaran IPAS. Kemudian tempat penelitian yaitu SDN 10 Tegineneng di mana SD yang berbeda dengan karakteristik peserta didik dan kondisi pembelajaran yang tidak sama.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penelitian ini dilakukan di SDN 10 Tegineneng dengan judul “Integrasi *Game* Edukasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran IPAS oleh pendidik.
2. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V SDN 10 Tegineneng.
3. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik.
4. Integrasi *game* edukasi *wordwall* belum optimal.

C. Pembatasan Masalah

Dengan Merujuk pada pemahaman masalah yang telah dijelaskan, peneliti akan membatasi agar tetap konsisten dengan pokok permasalahan yang ada. Pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran ipas (X).
2. Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SD (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat di rangkum:

1. Apakah terdapat pengaruh integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 10 Tegineneng, tahun ajaran 2025/2026?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 10 Tegineneng sebelum dan sesudah diterapkan integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS, tahun ajaran 2025/2026?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 10 Tegineneng, tahun ajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 10 Tegineneng sebelum dan sesudah diterapkan integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS, tahun ajaran 2025/2026.

F. Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan pengetahuan mengenai integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SD.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Melalui integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Pendidik

Memberikan gambaran bagi pendidik dalam mengintegrasikan *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

c. Kepala Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan bagi kepala sekolah dalam mendukung penerapan inovasi dalam proses pembelajaran, melalui integrasi *game* edukasi *wordwal* dalam pembelajaran IPAS sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Peneliti Lain

Sebagai bahan rujukan untuk peneliti lain dalam memperluas pengetahuan mengenai integrasi *game* edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan salah satu proses yang sangat penting dalam kehidupan setiap individu. Menurut Wahab dan Rosnawati (2021) belajar adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar maupun tidak sadar yang dapat menimbulkan perubahan pada diri seseorang, misalnya dari tidak mengetahui menjadi mengetahui atau dari belum mampu membaca menjadi bisa membaca. Sementara itu, Nurlina dkk., (2022) mengemukakan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang bersifat relatif menetap sebagai hasil pengalaman atau latihan yang disertai penguatan. Pendapat lain menurut Sihite dan Situmorang (2024) menjelaskan bahwa belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, membentuk sikap dan perilaku serta memperluas aspek kepribadian.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang disengaja atau tidak disengaja yang menyebabkan perubahan pada individu, baik dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, perilaku, maupun aspek kepribadian, yang bersifat relatif menetap dan diperoleh melalui pengalaman, latihan, atau penguatan.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah komponen penting dari proses pembelajaran karena berfungsi sebagai arah dari kegiatan belajar. Tujuan belajar menurut Wahab dan Rosnawati (2021) menjelaskan bahwa tujuan belajar berkaitan dengan perubahan perilaku peserta didik yang mencakup seluruh aspek kepribadian seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Selanjutnya,

menurut Akhiruddin dkk., (2019) tujuan belajar adalah untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan melalui perubahan perilaku dan tindakan yang ditandai dengan kemampuan, keterampilan, sikap dan kecakapan. Sementara menurut Suyatno dkk., (2023) tujuan belajar adalah sebagai hasil yang ingin dicapai seseorang setelah melakukan aktivitas belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar merupakan sasaran yang ingin dicapai melalui proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan adanya perubahan perilaku peserta didik secara menyeluruh, meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, kemampuan, dan sikap setelah melakukan aktivitas belajar.

3. Ciri-Ciri Belajar

Belajar memiliki beberapa ciri yang dapat digunakan untuk membedakannya dari kegiatan lainnya. Menurut Sudirman dkk., (2023) ciri-ciri belajar, meliputi:

1. Belajar ditunjukkan melalui adanya perubahan pada diri individu yang meliputi kognitif, afektif, psikomotor, baik yang dapat terlihat secara nyata maupun yang tidak dapat diamati secara langsung.
2. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar cenderung bersifat relatif menetap atau bertahan dalam jangka waktu tertentu.
3. Kegiatan belajar umumnya memerlukan waktu yang cukup, dan hasil akhirnya terlihat pada perubahan perilaku individu.
4. Tidak semua perubahan perilaku termasuk dalam kategori belajar, misalnya perubahan yang disebabkan oleh hipnosis, pertumbuhan dan kematangan, faktor supranatural, mukjizat, penyakit, atau kerusakan fisik.
5. Belajar juga dapat berlangsung melalui interaksi sosial dalam lingkungan masyarakat, sehingga lingkungan berperan dalam memengaruhi perubahan perilaku seseorang.

Sementara itu, Festiawan (2020) menyebutkan bahwa ciri-ciri belajar dapat dilihat dari dua aspek, yaitu proses dan hasil, ciri-ciri belajar sebagai berikut:

1. Dari segi proses.
 - a. Adanya aktivitas seperti fisik, mental dan emosional.
 - b. Melibatkan faktor lingkungan.
 - c. Bertujuan kearah terjadinya perubahan tingkah laku.

2. Dari Segi hasil.
 - a. Bersifat relatif tetap.
 - b. Diperoleh melalui usaha yang maksimal.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar adalah adanya proses yang melibatkan aktivitas fisik, mental, dan emosional yang berlangsung secara bertahap melalui interaksi dengan lingkungan. Hasil dari proses tersebut ditunjukkan dengan adanya perubahan perilaku yang relatif menetap serta diperoleh melalui usaha yang disengaja oleh individu.

4. Teori Belajar

1. Teori Behavioristik

Teori behavioristik merupakan salah satu pendekatan dalam psikologi belajar yang berpengaruh pada pembentukan teori pembelajaran dan aplikasinya di bidang pendidikan. Wahab dan Rosnawati (2021) menjelaskan bahwa teori behavioristik merupakan sebuah teori yang dikembangkan oleh Gage, Gagne dan Berliner yang berfokus pada perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman yang dialami.

Sudirman dkk., (2024) menjelaskan bahwa teori belajar behaviorisme sebagai perubahan perilaku yang dapat, diamati, diukur, serta dinilai. Sedangkan Nurlina dkk., (2022) menyatakan bahwa teori behavioristik memberikan kontribusi besar terhadap perkembangan teori belajar serta penerapannya dalam dunia pendidikan dan proses pembelajaran.

Adapun prinsip-prinsip teori behavioristik menurut Wahab dan Rosnawati (2021) yaitu:

- a. Fokus utama psikologi adalah pada perilaku.
- b. Seluruh bentuk tingkah laku dianggap sebagai respon terhadap refleksi.
- c. Penekanan diberikan pada pembentukan kebiasaan.

- d. Perilaku yang nyata dan dapat diukur memiliki arti penting tersendiri.
- e. Aspek mental atau kesadaran yang tidak dapat diamati secara fisik sebaiknya dihindari.

Berdasarkan pendapat di atas, teori behavioristik merupakan pendekatan psikologi belajar yang menekankan perubahan perilaku sebagai hasil pengalaman. Perilaku ini dapat diamati, diukur, dan dinilai. Teori ini menekankan pembentukan kebiasaan, fokus pada perilaku nyata, dan menghindari aspek mental yang tidak dapat diamati, sehingga berperan penting dalam pengembangan teori serta praktik pembelajaran di dunia pendidikan.

2. Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme merupakan teori pembelajaran yang memberikan perhatian khusus terhadap proses mental yang terjadi dalam diri individu. Teori kognitif dikembangkan oleh beberapa peneliti seperti Ausubel, Bruner, dan Gagne, masing-masing menekankan aspek yang berbeda. Ausubel lebih menekankan pada aspek pengelolaan (*organizer*) yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Sementara itu, Bruner menitikberatkan pada pengelompokan atau penyediaan konsep sebagai cara untuk memahami bagaimana peserta didik memperoleh informasi dari lingkungan sekitarnya.

Sudirman dkk., (2024) menyatakan bahwa teori kognitivisme merupakan teori yang lebih memperhatikan kejadian-kejadian internal. Sementara itu, teori belajar kognitif menurut Sudirman dkk., (2023) perubahan dalam struktur mental seseorang yang berdampak pada kemampuan mereka untuk menunjukkan berbagai jenis perilaku. Adapun menurut Wahab dan Rosnawati (2021) dalam teori kognitif para peserta didik memproses informasi melalui usaha mengorganisasi, menyimpan, serta menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Oleh karena itu, proses belajar

dianggap sebagai aktivitas mental yang aktif. Peserta didik memperoleh pemahaman yang signifikan yang didasarkan pada hubungan antara pengetahuan yang mereka pelajari sebelumnya dan yang baru.

Adapun karakteristik teori belajar kognitif menurut Wahab dan Rosnawati (2021) adalah sebagai berikut:

- a. Belajar Adalah proses mental bukan behavioral.
- b. Peserta didik aktif sebagai penyalur.
- c. Peserta didik secara individu dengan pola deduktif dan induktif.
- d. Instrinsik motivation, sehingga tidak perlu stimulus.
- e. Peserta didik sebagai pelaku untuk menuntun penemuan.
- f. Pendidik memfasilitasi terjadinya proses *insight*.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar kognitivisme menekankan betapa pentingnya proses mental internal untuk memahami, mengatur, dan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya. Belajar bukan hanya perubahan perilaku yang terlihat, akan tetapi aktivitas mental yang aktif di mana peserta didik berperan sebagai subjek utama dalam mengolah informasi. Menurut teori ini, pendorong utama adalah motivasi intrinsik. Di sisi lain, pendidik berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik menemukan arti dan pemahaman baru melalui pendekatan berpikir deduktif dan induktif. Oleh karena itu, belajar dianggap sebagai usaha sadar yang meningkatkan pemahaman dan kemampuan berperilaku.

3. Teori konstruktivisme

Konstruktivisme berasal dari kata *to construct* yang memiliki arti menyusun atau membangun. Teori konstruktivisme adalah pendekatan pembelajaran di mana peserta didik secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri dari pada hanya menerima informasi dari pendidik atau sumber lain. Menurut Sudirman dkk., (2024) teori konstruktivisme secara umum, melihat ilmu pengetahuan bukan hanya sebagai kumpulan fakta, aturan, serta konsep yang harus diingat secara baku.

Wahab dan Rosnawati (2021) teori konstruktivisme belajar adalah proses mengkonstruksi pengetahuan dengan mengabstraksi pengalaman peserta didik sebagai hasil interaksi mereka dengan realitas, baik alam maupun sosial. Sedangkan Wardana dan Djamaluddin (2021) menjelaskan bahwa dalam pandangan teori konstruktivisme, belajar sebagai proses aktif, di mana peserta didik membangun pengetahuan, menghubungkan konsep dan gagasan baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya.

Teori konstruktivisme menjadi dasar dalam integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS, karena menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. Melalui *game* edukasi *wordwall*, peserta didik tidak hanya menerima informasi melalui penjelasan pendidik saja, tetapi berpartisipasi langsung dalam proses belajar dengan menjawab soal, mencoba kembali ketika melakukan kesalahan, serta mengaitkan konsep-konsep IPAS dengan pengalaman nyata dalam permainan, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Proses pembelajaran tersebut mencerminkan prinsip konstruktivisme, yaitu pengetahuan dibangun melalui proses *learning by doing*.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme memandang belajar sebagai proses aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Integrasi *game* edukasi *wordwall* sejalan dengan teori konstruktivisme karena mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, teori belajar mencakup beberapa pendekatan, di antaranya behavioristik, kognitif, dan konstruktivisme.

Penelitian ini menggunakan teori belajar konstruktivisme, karena teori ini memandang peserta didik belajar sebagai proses aktif di mana mereka memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan mereka. Dalam pembelajaran IPAS, *game* edukasi *wordwall* memungkinkan peserta terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui aktivitas yang menyenangkan, interaktif, dan menantang, ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme. *Wordwall* sebagai media digital berbasis *game* juga mendorong pembelajaran yang bermakna, sesuai dengan pandangan konstruktivis bahwa pengetahuan dibentuk melalui pengalaman dan keterlibatan aktif peserta didik.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Menurut Irawati dkk., (2021) hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami materi tertentu. Dengan demikian, hasil belajar mengindikasikan seberapa jauh tujuan pembelajaran telah dicapai oleh peserta didik.

Menurut Bunyamin (2021) hasil belajar merupakan kumpulan pengalaman yang didapatkan oleh peserta didik, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan itu Artama dkk., (2023) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan spesifik yang diperoleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar menunjukkan seberapa efektif proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan peserta didik.

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencerminkan tingkat keberhasilan mereka dalam memahami materi, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik,

serta menjadi indikator efektivitas proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan peserta didik.

2. Macam-Macam Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran, peserta didik mengalami berbagai bentuk pencapaian yang mencerminkan sejauh mana mereka memahami materi, mengembangkan sikap, dan menguasai keterampilan. Pencapaian tersebut biasanya dibedakan ke dalam macam-macam hasil belajar, yang menggambarkan kemampuan berpikir, sikap, dan kemampuan bertindak peserta didik. Menurut Susanto (2013), hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu pemahaman (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Sementara itu menurut Sudjana (2017) membagi hasil belajar menjadi tiga, yaitu:

1. Ranah kognitif mencakup capaian intelektual yang meliputi enam tingkatan, yakni pengetahuan (ingatan), pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah Afektif berhubungan dengan aspek sikap yang terdiri atas lima tahapan, yaitu penerimaan, respons atau reaksi, penilaian, pengorganisasian, dan internalisasi nilai.
3. Ranah Psikomotorik, berkaitan dengan hasil belajar yang terwujud dalam bentuk keterampilan serta kemampuan melakukan tindakan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan indikator capaian pembelajaran peserta didik yang mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut saling melengkapi dalam menggambarkan keberhasilan proses pembelajaran, karena tidak hanya menilai penguasaan pengetahuan, tetapi juga perkembangan sikap serta keterampilan peserta didik dalam menerapkan apa yang telah dipelajari.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Setiap peserta didik menunjukkan hasil belajar yang berbeda-beda selama proses pembelajaran. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling terkait dan memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan belajar. Menurut Astiti dkk., (2021) faktor-faktor yang

memengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari diri siswa yang meliputi kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi. Faktor yang berasal dari luar diri siswa disebut dengan faktor eksternal yang meliputi keluarga, masyarakat, dan sekolah. Salah satu faktor internal yang memengaruhi hasil belajar siswa, yaitu gaya belajar yang dimiliki oleh siswa.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Sudirman dkk., (2024) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal

1. Faktor internal, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu, yang berpotensi mempengaruhi hasil belajar keberhasilan belajar.
2. Faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari kondisi luar diri peserta didik yang turut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua kelompok faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik, seperti kecerdasan, minat, motivasi, sikap, kebiasaan belajar, bakat, serta gaya belajar yang dimiliki. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari lingkungan di luar diri peserta didik, meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat yang turut memberikan dukungan maupun hambatan dalam proses pembelajaran. Kedua faktor tersebut saling berkaitan dan bersama-sama menentukan tingkat keberhasilan belajar peserta didik.

C. Integrasi

1. Pengertian Integrasi

Integrasi adalah proses atau usaha untuk menyatukan beberapa bagian menjadi satu kesatuan yang lengkap. Menurut Siregar (2022), secara etimologis kata integrasi berasal dari bahasa Inggris yaitu "*-integrate; integration-*" yang kemudian diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia menjadi integrasi, dan secara istilah, Kamus Besar Bahasa Indonesia

(KBBI) menyebutkan bahwa integrasi merupakan pembaruan hingga menjadi kesatuan yang utuh dan bulat.

Menurut Nurhayati dkk., (2021) integrasi adalah gabungan dari berbagai elemen yang berbeda menjadi satu kesatuan yang utuh di tempat yang terikat oleh suatu sistem. Sementara itu Saiful (2023), mendefinisikan integrasi sebagai proses yang menggabungkan sesuatu yang sebelumnya terpisah menjadi kesatuan yang utuh.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa integrasi merupakan suatu proses menggabungkan berbagai unsur atau bagian yang sebelumnya terpisah menjadi satu kesatuan yang utuh, teratur, dan saling berkaitan dalam suatu sistem.

2. Ciri-Ciri Integrasi

Ciri-ciri integrasi menggambarkan aspek-aspek penting yang menjadi tanda adanya proses penyatuan berbagai unsur menjadi satu kesatuan yang utuh. Menurut Anada dan Abdillah (2018) integrasi dalam konteks pembelajaran (pembelajaran terpadu) memiliki ciri-ciri, yaitu

1. Proses pembelajaran berorientasi pada peserta didik sebagai pusat aktivitas belajar.
2. Menitikberatkan pada terbentuknya pemahaman yang mendalam serta makna dalam proses belajar.
3. Proses pembelajaran berlangsung melalui keterlibatan langsung dalam pengalaman nyata.
4. Pembelajaran lebih mengutamakan jalannya proses dibandingkan hanya berfokus pada hasil akhir.
5. Memuat banyak keterkaitan antar konsep atau materi pembelajaran.

Sementara itu menurut Amelia (2019) , ciri-ciri integrasi dalam pembelajaran (pembelajaran terpadu) meliputi beberapa hal, yaitu:

1. Pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar.
2. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman secara langsung.
3. Tidak adanya pemisahan yang tegas antar mata pelajaran.

4. Penyajian materi yang mengaitkan berbagai konsep dari beragam bidang studi.
5. Bersifat fleksibel dalam pelaksanaannya.
6. Hasil pembelajaran yang dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri integrasi dalam pembelajaran menekankan keterpusatan pada peserta didik, pemberian pengalaman belajar secara langsung, serta pengembangan pemahaman yang bermakna. Selain itu, proses pembelajaran lebih diutamakan dibandingkan hasil akhir semata, materi disajikan secara terpadu tanpa batasan yang kaku antar mata pelajaran, serta menunjukkan adanya keterkaitan antar konsep dari berbagai bidang studi. Pembelajaran juga bersifat fleksibel dan mampu menyesuaikan dengan minat serta kebutuhan peserta didik sehingga hasil belajar dapat berkembang secara optimal.

D. *Game* Edukasi

1. Pengertian *Game* Edukasi

Game edukasi adalah permainan yang dibuat untuk mendukung proses pembelajaran. Wibawanto (2020) mengemukakan bahwa *game* edukasi adalah *game* yang memiliki muatan pembelajaran yang tujuannya untuk meningkatkan kemampuan pemainnya dalam mempelajari suatu materi. Bahri dan Wahdian (2021) menjelaskan bahwa *game* edukasi adalah bentuk media pembelajaran yang dibuat dengan konsep permainan yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan, ketarampilan, ketangkasan serta disajikan dalam bentuk yang unik dan menarik. Sementara itu, Widoretno dkk., (2021) menyatakan bahwa *game* edukasi merupakan media pembelajaran inovatif mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran hal ini didukung oleh fitur permainan yang menarik dan mendorong keaktifan belajar menggunakan *game* edukasi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi merupakan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan elemen permainan untuk mendukung proses belajar, melalui penyediaan materi yang menarik dan menyenangkan, *game* ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan ketangkasan peserta didik. *Game* edukasi memiliki kemampuan untuk menghasilkan pengalaman yang lebih baik dengan menggunakan fitur-fitur permainan yang inovatif.

2. Tujuan *Game* Edukasi

Game edukasi bertujuan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Menurut Windawati dan Koeswanti (2021) tujuan *game* edukasi yaitu untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu permainan sehingga dengan perasaan senang diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran yang telah diajarkan pendidik. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Oktary dkk., (2024) tujuan *game* edukasi yaitu untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik melalui permainan yang menyenangkan, agar mereka dapat memahami materi dengan lebih baik. Sementara itu, menurut Najuah dkk., (2022) *game* edukasi memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan cara bermain dan belajar melalui *game*.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama *game* edukasi adalah untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, yang memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran.

E. *Wordwall*

1. Pengertian *Wordwall*

Wordwall merupakan salah satu aplikasi yang dikembangkan dalam bentuk permainan interaktif untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas. Menurut Purnamasari dkk., (2022) *wordwall* merupakan aplikasi berbasis permainan yang dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam menjawab kuis, diskusi, maupun survei.

Sementara itu, Aidah dan Nurafni (2022) menjelaskan bahwa *wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai media belajar, sumber belajar, dan alat penilaian bagi pendidik serta peserta didik. Hal ini senada yang disampaikan oleh Sitohang dkk., (2024) yang menekankan bahwa *wordwall* adalah media interaktif dengan fitur yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sesuai dengan materi yang diajarkan pendidik di kelas.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *wordwall* adalah aplikasi interaktif berbasis *game* yang tidak hanya memfasilitasi kegiatan pembelajaran, tetapi juga mendorong partisipasi aktif peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Karakteristik *Wordwall*

Media *wordwall* mempunyai karakteristik yang menarik dalam proses pembelajaran. Menurut Permana dan Kasriman (2022) karakteristik *wordwall* menggunakan adanya *game* dalam menjawab pertanyaannya membuat peserta didik aktif didalam proses pembelajaran, serta pendidik dapat melihat dan membandingkan kesulitan setiap soal, dan nilai peraian peringkat setiap peserta didik yang dapat dilihat dari peringkat pertama hingga peringkat terakhir. Sementara itu karakteristik *wordwall* menurut Maryanti dkk., (2022) adalah memiliki fitur yang menyenangkan bagi peserta didik karena menawarkan pembelajaran yang menarik, seperti

kuis, pencarian kata, kata acak, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik media *wordwall* terletak pada kemampuannya untuk membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan dengan menggunakan berbagai jenis permainan edukatif. Media ini tidak hanya membuat peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam belajar, tetapi juga membantu pendidik dalam memantau tingkat kesulitan soal.

3. Jenis-Jenis *Wordwall*

Jenis-jenis *game wordwall* dapat dilihat pada website *wordwall* yaitu <https://wordwall.net>. Jenis *game* yang ditawarkan, yaitu sejalan dengan Ardila dkk., (2023) tampilan fitur seperti sebuah *game* sehingga peserta didik menggunakannya seperti bermain sekaligus belajar. Adapun jenis-jenis *wordwall* yang tersedia antara lain, sebagai berikut:

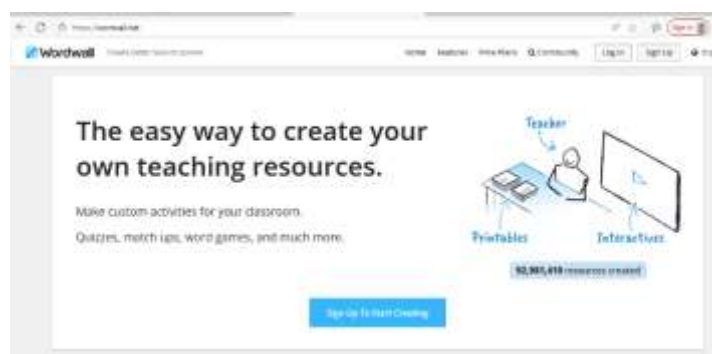
- 1) *Match up* : Peserta didik dapat mencocokkan dengan cara menggeser kan kata kunci ke tempat sesuai dengan definisinya
- 2) *Quiz* : Peserta didik dapat menjawab pertanyaan pilihan ganda,lalu memilih jawaban yang benar untuk melanjutkan ke soal berikutnya.
- 3) *Random cards* : Peserta didik memperhatikan dan memilih jawaban pada kartu acak.
- 4) *Random wheel* : Peserta didik mengamati saat jam roda berhenti di salah satu pertanyaan yang sudah ditampilkan di roda.
- 5) *Grup short* : Peserta didik mengelompokkan seperti item ke grup yang benar
- 6) *Anagram* : Peserta didik dapat menarik dan memindahkan huruf ke posisi yang benar untuk membentuk kata atau frasa.
- 7) *Missing word* : Peserta didik diminta mengisi kolom yang kosong dengan jawaban yang tepat.
- 8) *Find the Match* : Peserta didik dapat mengetuk jawaban yang cocok untuk menghilangkannya. Aktivitas ini diulang hingga semua pasangan berhasil dicocokkan.
- 9) *Flash Card* : Peserta didik Memainkan permainan menggunakan kartu dengan menggunakan petunjuk di bagian depan dan jawaban di belakang.
- 10) *Matching Pairs* : Peserta didik dapat mengetuk dua ubin secara bergantian untuk membuka dan mencocokkan gambar yang sama.
- 11) *Open The Box* : Peserta didik memilih kotak untuk membuka dan memperlihatkan pertanyaan, lalu menjawabnya.

- 12) *Unjumble* : Peserta didik menyusun ulang kata-kata dengan menyeret dan meletakkannya agar membentuk kalimat yang benar.
- 13) *Wordsearch* : Peserta didik diminta untuk menemukan kata-kata yang tersembunyi di antara huruf atau kata lain di dalam kotak.
- 14) *Labelled diagram* : Peserta didik diminta untuk menarik dan meletakkan pin ke objek gambar yang tepat.
- 15) *Whac-a-mole* : Peserta didik menemukan jawaban yang muncul secara acak dari berbagai lubang, sesuai dengan pertanyaan yang telah diberikan.
- 16) *Flip tiles* : Peserta didik diminta untuk memilih huruf yang tepat untuk melengkapi kata.
- 17) *Crossword* : Peserta didik diminta untuk memecahkan teka teki silang dengan petunjuk yang telah diberikan.
- 18) *Gameshow quiz* : Peserta didik diminta untuk mengisi kuis yang dibatasi oleh waktu dan putaran bonus.

4. Langkah-Langkah Penggunaan *Wordwall*

Sebelum menggunakan media pembelajar terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan. Langkah-langkah *wordwall* menurut Marhaeni dkk., (2023), sebagai berikut:

- 1) Buka browser dan kunjungi situs: <https://wordwall.net>.
- 2) Klik "Log in" (Masuk) jika sudah punya akun, atau klik "Sign up" (Daftar) untuk membuat akun baru pada menu dikanan atas



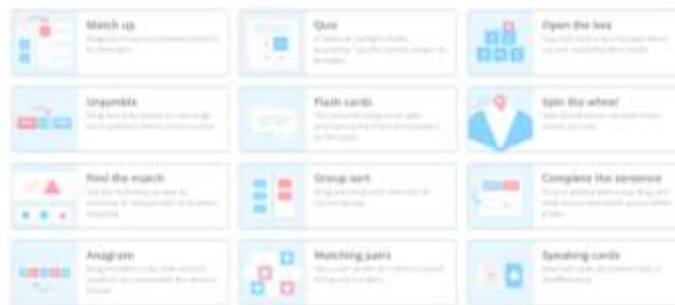
Gambar 1. Halaman Utama Situs *Game Wordwall*

- 3) Setelah masuk, klik tombol "*Create Activity*".



Gambar 2. Tampilan Menu

- 4) Pilih jenis permainan atau *template* soal yang diinginkan, seperti: Permainan mencocokkan (*match up*), kuis (*quiz*), buka kotak (*open the box*), susun ulang (*unjumble*), dll.



Gambar 3. *Template Games Wordwall*

- 5) Masukkan pertanyaan dan jawaban sesuai *template* yang dipilih.



Gambar 4. Tampilan Halaman Pembuatan Soal

- 6) Tambahkan jawaban lainnya dengan klik (*add more answers*) dan Tambahkan lebih banyak pertanyaan jika perlu dengan klik (*Add question*).
- 7) Setelah selesai, klik selesai (*done*).
- 8) Untuk membagikan game, klik tombol “Bagikan”. Permainan bisa langsung dibagikan melalui *Google Classroom*, *email*, atau dengan menyalin link dan mengirimkannya lewat *WhatsApp*.



Gambar 5. Tampilan Link Yang Akan Di *Share*

Berdasarkan langkah-langkah penggunaan *wordwall*, dapat disimpulkan bahwa proses pembuatan *wordwall* dilakukan secara bertahap, dimulai dari masuk ke situs *wordwall*, memilih jenis permainan, memasukkan soal dan jawaban, hingga membagikan tautan permainan kepada peserta didik. Tahapan ini menunjukkan bahwa *wordwall* memudahkan pendidik dalam merancang media pembelajaran interaktif yang praktis dan siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

5. Langkah-Langkah Pelaksanaan Pembelajaran Model *Problem Based Learning* Terintegrasi *Wordwall*

Wordwall adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis permainan edukatif. Menurut Atifa dkk., (2025) terdapat tiga tahap langkah-langkah integrasi *wordwall* yaitu persiapan, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi.

A. Persiapan

- 1) Menetapkan tujuan pembelajaran.
- 2) Mengumpulkan informasi terkait lokasi, waktu, dan mengurus perizinan kepada pihak sekolah.
- 3) Pendidik menganalisis materi IPAS yang akan diajarkan dan menentukan bagian mana yang cocok untuk disajikan melalui permainan interaktif.
- 4) Membuat modul ajar dengan kegiatan menggunakan *wordwall*.
- 5) Memilih jenis permainan *wordwall* (misalnya, *quiz*, *match up*, *open the box*, dan sebagainya).
- 6) Menyiapkan perangkat dan akses internet.

B. Pelaksanaan Pembelajaran

Tahapan pembelajaran pada kegiatan inti ini dilaksanakan dengan mengacu pada sintaks model *Problem Based Learning*, sebagaimana dijelaskan oleh Bastian dan Reswita (2022)

- 1) Orientasi Peserta Didik pada Masalah
Pendidik membuka pembelajaran dengan menyampaikan tujuan, memberikan gambaran singkat materi, serta menjelaskan hal-hal yang diperlukan selama kegiatan belajar. Peserta didik kemudian diberikan pengantar terkait masalah yang akan dibahas dan didorong untuk aktif dalam proses pemecahan masalah.
- 2) Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar
Peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil, kemudian dibimbing untuk memahami tugas yang berkaitan dengan

masalah. Pada tahap ini, digunakan media *wordwall* sebagai sarana permainan edukatif, di mana peserta didik berdiskusi dan menjawab soal secara bergiliran untuk meningkatkan keaktifan dan kerja sama.

- 3) Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok
Peserta didik melakukan penyelidikan melalui LKPD dengan cara mengumpulkan informasi, berdiskusi, dan mencari solusi. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang membantu dan mengarahkan peserta didik selama proses berlangsung. Pendidik menampilkan permainan dan menjelaskan aturan permainan. Pendidik membacakan setiap soal, kelompok yang terlebih dahulu mengangkat tangan diberikan kesempatan untuk menjawab soal.
- 4) Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya
Hasil diskusi kelompok disusun menjadi laporan dan dipresentasikan di depan kelas. Kelompok lain memberikan tanggapan, sementara pendidik membantu agar penyajian hasil lebih terstruktur dan jelas.
- 5) Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah Pembelajaran diakhiri dengan kegiatan refleksi dan evaluasi bersama. Peserta didik menyampaikan pendapat serta menarik kesimpulan, sedangkan pendidik memberikan penguatan dan apresiasi terhadap hasil belajar.

C. Evaluasi

- 1) Mengajak peserta didik berdiskusi untuk mengetahui pengalaman belajar mereka menggunakan *wordwall*.
- 2) Menganalisis hasil penilaian dan diskusi untuk melihat pengaruh *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman materi serta menumbuhkan semangat belajar peserta didik.
- 3) Menarik kesimpulan pembelajaran.

Berdasarkan langkah-langkah di atas, dapat dianalisis bahwa penerapan model *Problem Based Learning* yang terintegrasi dengan media *wordwall* dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi. Integrasi *wordwall* dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai media pendukung, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penerapan sintaks *PBL* dalam kegiatan inti mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta aktif dalam proses pemecahan masalah. Dengan demikian, penggunaan

wordwall yang dipadukan dengan model *PBL* dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal.

D. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial IPAS

1. Pengertian Pembelajaran IPAS

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran yang menggabungkan dua bidang ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), untuk membantu peserta didik memahami hubungan antara manusia, lingkungan alam, dan lingkungan sosial secara terpadu. Hasanah dkk., (2023) menjelaskan bahwa IPAS adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan literasi sains. Sementara itu menurut Suhelayanti dkk., (2023) IPAS merupakan inovasi pendidikan dalam kurikulum merdeka yang menggabungkan antara IPA dan IPS dalam pembelajaran.

Menurut Meylovia dan Julianto (2023) IPAS adalah bidang ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup dan bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungan dan alam semesta. Dalam konteks pembelajaran IPAS, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dipilih karena materi yang dibahas berkaitan dengan konsep-konsep alam, seperti makhluk hidup, lingkungan, dan hubungan mereka dengan alam sekitar. Oleh karena itu, meskipun IPAS merupakan mata pelajaran terpadu, pembelajaran lebih diarahkan pada IPA agar peserta didik dapat memahami dan menjelaskan keterkaitan antara makhluk hidup dan lingkungannya secara tepat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS adalah mata pelajaran terpadu yang menggabungkan IPA dan IPS dengan tujuan membantu peserta didik untuk memahami hubungan antara makhluk hidup, lingkungan alam, dan lingkungan sosial. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah mata pelajaran IPA, sebab

materi yang dibahas berkaitan dengan konsep-konsep alam, seperti makhluk hidup, lingkungan, dan interaksinya dengan alam sekitar.

2. Tujuan IPAS

Tujuan pembelajaran IPAS berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep serta berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Agustina dkk., (2022), pembelajaran IPAS dalam kurikulum ini bertujuan untuk menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik, mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar, melatih keterampilan inkuiri, membantu peserta didik memahami diri dan lingkungan sekitarnya, serta memperkuat penguasaan pengetahuan dan konsep IPAS. Sementara itu Suhelayanti dkk., (2023) mengatakan bahwa tujuan dari pembelajaran IPAS adalah mengembangkan diri agar sesuai dengan Propil Pelajar Pancasila. Beberapa tujuan spesifiknya adalah sebagai berikut:

1. Mendorong rasa ingin tahu agar peserta didik meneliti fenomena di lingkungan manusia, memahami alam semesta, serta keterkaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Berperan aktif dalam merawat, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam, serta mengelola sumber daya alam dan lingkungan secara bijaksana.
3. Meningkatkan kemampuan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui tindakan nyata.
4. Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman konsep dalam IPAS, serta mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian diatas dapat dianalisis bahwa tujuan pembelajaran IPAS adalah menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik, mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran, mengembangkan keterampilan inkuiri dalam memecahkan masalah, membentuk kepedulian terhadap lingkungan, serta memperkuat pemahaman konsep agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila.

3. Karakteristik IPAS

Perkembangan zaman membawa dampak pada kemajuan ilmu pengetahuan yang terus berubah dan berkembang. Suatu kebenaran ilmiah yang dahulu dianggap tetap, dapat mengalami perubahan seiring dengan ditemukannya temuan atau pemahaman baru. Oleh karena itu, ilmu pengetahuan bersifat dinamis karena selalu menyesuaikan diri dengan perkembangan waktu dan kemajuan teknologi.

Dalam dunia pendidikan, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran terpadu yang menggabungkan ilmu alam dan ilmu sosial untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh kepada peserta didik. IPAS tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep secara teoritis, tetapi juga menekankan kegiatan pembelajaran yang bersifat praktis dan relevan berkaitan dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Menurut Suhelayanti dkk., (2023) IPAS memiliki karakteristik sebagai bidang ilmu yang membahas makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, sekaligus memuat pembahasan mengenai kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diarahkan untuk memahami peran manusia sebagai pribadi dan anggota masyarakat yang hidup berdampingan serta saling berhubungan dengan lingkungan sekitar.

Selanjutnya, Aida dan Arwin (2023) menjelaskan bahwa karakteristik mata pelajaran IPAS meliputi:

- 1) Menggabungkan dua disiplin ilmu, yaitu mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS.
- 2) Pembelajaran yang melibatkan aktivitas aktif dan kerja sama.
- 3) Pembelajaran yang berfokus pada penyelesaian masalah.
- 4) Pendekatan inklusif.
- 5) Pemanfaatan berbagai jenis sumber belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran terpadu yang menggabungkan ilmu alam dan ilmu sosial untuk memberikan pemahaman yang utuh kepada peserta didik mengenai alam semesta dan kehidupan manusia. IPAS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga mendorong pembelajaran yang aktif, kolaboratif, berorientasi pada pemecahan masalah, serta memanfaatkan berbagai sumber belajar secara inklusif. Melalui pembelajaran tersebut, peserta didik diharapkan mampu memahami keterkaitan antara manusia dan lingkungannya serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

E. Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian terdahulu yang memiliki kesesuaian atau kaitan dengan topik dan judul yang akan diteliti. Berikut ini adalah hasil penelitian relevan yang memiliki kesamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan

1. Anggrainy dan Rakhmawati (2024) dengan judul “Efektivitas Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematis Siswa.” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game* edukasi berbasis *wordwall* dinilai cukup efektif dengan perolehan nilai *N-Gain* sebesar 0,3489 pada uji efektivitas. Oleh sebab itu, *game* edukasi berbasis *wordwall* yang dikembangkan dapat dikatakan efektif untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam matematis. Penelitian ini menggunakan metode *Reserch and Development (R&D)* dengan model *4D*. Validitas *game* edukasi berbasis *wordwall* dilakukan oleh dua validator, yaitu validator materi dan validator media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan skala maksimal 4,00 nilai validasi materi menunjukkan 3,10, dan nilai validasi media menunjukkan 3,61, hal ini menunjukkan bahwa *game* edukasi berbasis *wordwall* dapat digunakan dengan cara yang praktis dengan persentase rata-rata kepraktisan *game* edukasi berbasis *wordwall* sebesar 80,93 % menunjukkan sangat praktis.

Kesamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan *game* edukasi *wordwall* sebagai variabel bebas yang diarahkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Akan tetapi terdapat perbedaan pada penelitian ini terletak pada fokus penelitiannya adalah efektivitas penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar matematis peserta didik, menggunakan pendekatan *R&D* dengan model *4D*, sedangkan penelitian penulis berfokus pada integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS dengan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental design*.

2. Nisa dan Susanto (2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran matematika peserta didik kelas VC di SDN Kapuk Muara 03. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan angket kepada 31 peserta didik. Hasil hipotesis yang diperoleh berdasarkan pengujian parsial (uji t) yaitu $11.796 (t_{hitung}) > 2.045 (t_{tabel})$ dengan signifikan $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini berarti penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Selain itu, nilai koefisien determinasi (r^2) sebesar 0,828 menunjukkan bahwa 82,8% variasi motivasi belajar dipengaruhi oleh penggunaan *wordwall*, sedangkan 17,2% sisanya dipengaruhi faktor lain. Dengan demikian, media *wordwall* dinilai efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mampu mendorong peserta didik lebih aktif serta termotivasi dalam belajar.

Kesamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran sebagai variabel bebas. Akan tetapi, pada penelitian ini terdapat perbedaan yang terletak pada variabel

terikat yaitu, motivasi belajar dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket, sedangkan penelitian penulis variabel terikatnya adalah peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SD dengan dengan teknik pengumpulan data berupa *pretest* dan *posttest*.

3. Andini (2024) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar” hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V di SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen yang menggunakan *wordwall* menunjukkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,53, lebih tinggi dari kelas kontrol yang hanya memperoleh rata-rata 66,69. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

Penelitian di atas memiliki kesamaan dengan penelitian penulis yang terletak pada variabel bebas (X) yaitu sama-sama menggunakan *game* edukasi *wordwall* sebagai alat bantu dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPAS dan variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar peserta didik, serta menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *kuasi-eksperimen* dan membandingkan kelas eksperimen dan kontrol.

Perbedaannya yaitu penelitian ini lebih menekankan pada penggunaan media *wordwall* secara umum terhadap hasil belajar tanpa fokus pada konsep integrasi dalam proses pembelajaran sedangkan penelitian peneliti menekankan pada integrasi *game* edukasi *wordwall* secara langsung dalam pembelajaran IPAS untuk melihat peningkatan hasil belajar secara spesifik, serta penelitian ini dilakukan di SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi sedangkan peneliti melakukan penelitian SDN 10 Tegineneng.

4. Wibawa (2024) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas V” hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* yang dipadukan dengan media *wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V di SDN Pedurungan Lor 01 Kota Semarang. Penelitian ini menggunakan desain *pretest* dan *posttest* dalam satu kelompok dengan melibatkan 27 peserta didik. Hasilnya adalah rata-rata peningkatan nilai peserta didik dari 56 pada *pretest* menjadi 85 pada *posttest*. Uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000, <0,005 menandakan adanya perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,3975 menunjukkan peningkatan sedang. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan *PBL* berbantu *wordwall* tidak hanya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga membuat peserta didik menjadi lebih aktif yang membantu pendidik mengelola pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dan menarik.

Penelitian di atas memiliki kesamaan dengan penelitian penulis yang terletak pada fokus penelitian yang sama-sama membahas pembelajaran IPAS di kelas V SD dengan bantuan media *wordwall*, dan melihat hasil belajar, serta menggunakan pendekatan kuantitatif. Akan tetapi terdapat perbedaan pada penelitian ini terletak pada variabel bebas yang digunakan adalah model *Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)* berbantu media *wordwall* sedangkan penelitian saya variabel bebasnya yaitu integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SD, serta penelitian ini dilakukan di SDN Pendurungan Lor 01 Kota Semarang sedangkan peneliti melakukan penelitian di SDN 10 Tegineneng.

F. Kerangka Pikir

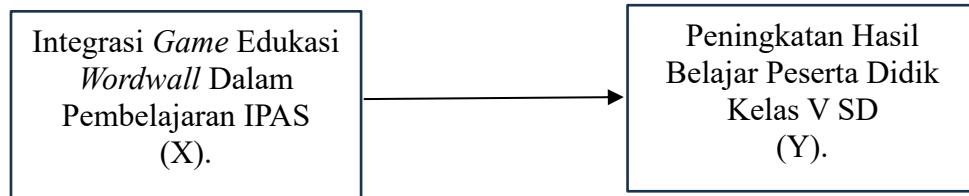
Untuk memperjelas arah suatu penelitian, diperlukan penyusunan kerangka berpikir. Menurut Sugiyono (2025) kerangka berpikir merupakan hasil keterkaitan antara variabel-variabel yang dirumuskan berdasarkan teori-teori yang telah dijelaskan. Penelitian ini memuat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran ipas (X), sedangkan variabel terikat adalah peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SD (Y).

Integrasi merupakan suatu proses yang digunakan untuk menyatukan berbagai elemen yang sebelumnya terpisah menjadi satu kesatuan yang utuh. *Game* edukasi *wordwall* adalah salah satu bentuk media pembelajaran interaktif berbasis digital yang memanfaatkan konsep permainan berupa soal. *Game* ini dibuat agar peserta didik dapat belajar sambil bermain, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran berarti menggabungkan antara *game* edukasi *wordwall* kedalam proses pembelajaran. Langkah-langkah penerapan integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS dimulai dari tiga tahapan, yang mencakup tahap persiapan, tahap pelaksanaan pembelajaran, dan tahap evaluasi.

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mereka menjalani proses pembelajaran. Hasil belajar yang dicapai berupa hasil belajar ranah kognitif, karena ranah ini berkaitan dengan penguasaan pengetahuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Aspek kognitif dipandang penting karena menunjukkan sejauh mana materi pembelajaran dapat dipahami dan dikuasai secara optimal oleh peserta didik, yang diperoleh dari hasil pengukuran kemampuan belajar, yaitu melalui *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan uraian tersebut, menunjukkan bahwa akan diterapkan integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap peningkatan hasil

belajar peserta didik kelas V SD. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada kerangka pikir berikut:



Gambar 6. *Kerangka Pikir*

Keterangan:

X : Variabel Bebas

Y : Variabel Terikat

→ : Pengaruh

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan awal yang disusun peneliti untuk menjawab permasalahan yang sedang dikaji. Menurut Sugiyono (2025) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan tersebut telah disusun dalam bentuk pertanyaan. Sementara itu menurut, Arikunto (2016) hipotesis adalah asumsi sementara terhadap pertanyaan penelitian, sampai terbukti melalui data yang diperoleh.

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah apakah integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar.

1. Terdapat pengaruh integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 10 Tegineneng, tahun ajaran 2025/2026.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 10 Tegineneng sebelum dan sesudah diterapkan integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS, tahun ajaran 2025/2026.

III. METODE PENELITIAN

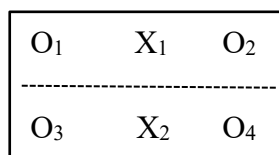
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2025) penelitian eksperimen merupakan metode penelitian kuantitatif yang dilakukan dengan percobaan yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel *independent* terhadap variabel *dependen* dalam kondisi yang terkendali. Fokus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS (X) terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik (Y). Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SDN 10 Tegineneng.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan tipe *non-equivalent control group design*. Dalam penelitian ini, terdapat dua kelompok yang menjadi objek penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Langkah pertama yang dilakukan dalam desain ini adalah diberikan perlakuan berupa penggunaan *game* edukasi *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen, sebaliknya pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan, melainkan mengikuti proses pembelajaran tanpa menggunakan *game* edukasi *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran. Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini menurut Sugiyono (2025) sebagai berikut.



Gambar 7. *Non-equivalent control group design*

Keterangan:

O₁ : *Pretest* (kelas eksperimen)

O₃ : *Pretest* (kelas kontrol)

X₁ : Perlakuan yang diberikan yaitu penggunaan media *wordwall* untuk kelas eksperimen

O₂ : *Posttest* (kelas eksperimen)

O₄ : *Posttest* (kelas kontrol)

X₂ : Perlakuan yang diberikan yaitu penggunaan media papan rantai makanan untuk kelas kontrol

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 10 Tegineneng, yang berlokasi di Kec. Tegineneng. Kab. Pesawaran. Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil di kelas V SD pada tahun ajaran 2025/2026.

3. Subjek Penelitian

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VA dan VC SDN 10 Tegineneng.

C. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dalam penelitian merupakan langkah-langkah yang diambil sebelum melakukan penelitian, untuk memastikan proses penelitian dapat berjalan dengan baik dan efisien. Berikut ini adalah tahapan persiapan penelitian:

1. Penelitian dimulai dengan melakukan penelitian pendahuluan di SDN 10 Tegineneng. Pada tahap ini, peneliti terlebih dahulu melakukan koordinasi dengan kepala sekolah melalui penyerahan surat izin penelitian, kemudian menemui pendidik yang bertugas sebagai wali kelas VA dan VC. Kegiatan studi pendahuluan

dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Informasi yang diperoleh mencakup jumlah kelas dan jumlah peserta didik pada tiap kelas yang akan dijadikan subjek penelitian.

2. Peneliti mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran IPAS di kelas V SDN 10 Tegineneng.
3. Peneliti menyusun modul ajar, membuat kisi-kisi, dan instrumen tes sebagai alat pengumpulan data penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan langkah yang dilakukan untuk melaksanakan suatu kegiatan atau penelitian setelah tahap persiapan telah selesai. Berikut adalah langkah-langkah dalam persiapan penelitian:

1. Memberikan tes awal (*pretest*), kepada peserta didik baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk menilai tingkat kemampuan awal masing-masing peserta didik
2. Melakukan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan penerapan media *wordwall* sebagai perlakuan, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan media papan rantai makanan.
3. Setelah proses pembelajaran selesai, diberikan tes akhir (*posttest*) kepada peserta didik baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

3. Tahap Penyelesaian

Tahap penyelesaian merupakan bagian terakhir dalam sebuah penelitian di mana semua informasi yang telah dikumpulkan diolah dan dianalisis demi memperoleh hasil yang diharapkan.

1. Melakukan analisis terhadap data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Menyusun kesimpulan berdasarkan temuan yang diperoleh dari analisis tersebut.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek yang menjadi cakupan dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2019) populasi merupakan wilayah generalisasi yang meliputi objek atau subjek dengan karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga ditarik suatu kesimpulan. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah peserta didik kelas V SDN 10 Tegineneng, kelas VA dan VC dengan jumlah 47 peserta didik.

Tabel 2. Populasi Peserta Didik Kelas V SD Negeri 10 Tegineneng

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
VA	10	14	24
VC	8	15	23
Jumlah			47

Sumber: Data Pendidik kelas VA dan VC SDN 10 Tegineneng

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili keseluruhan kelompok. Menurut Sugiyono (2019) sampel adalah bagian dari populasi. Pada penelitian ini, teknik pengambilan sampelnya dengan *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Adapun sampel yang digunakan yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VC sebagai kelas eksperimen.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang dijadikan sebagai objek penelitian atau faktor yang memengaruhi suatu peristiwa maupun gejala yang sedang dikaji. Menurut Sugiyono (2025) variabel penelitian adalah karakteristik, sifat, atau nilai dari orang, objek maupun aktivitas tertentu yang memiliki variasi, yang sengaja ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan. Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel yang digunakan, yaitu:

1. Variabel bebas (*independen*)

Variabel bebas adalah yang memengaruhi atau menyebabkan perubahan atau munculnya variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran ipas (X).

2. Variabel Terikat (*dependet*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena terdapat variabel bebas. Dalam penelitian ini, variabel terikatnya adalah peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SD (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penjelasan tentang makna suatu konsep yang disampaikan secara sistematis dan jelas sehingga pembaca dapat memahaminya. Dalam penelitian ini definisi konseptual, yaitu:

a. Integrasi *Game* Edukasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran IPAS

Integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS adalah proses menggabungkan aplikasi interaktif *wordwall* berbasis permainan dengan kegiatan belajar IPAS sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh. *Game* edukasi berfungsi sebagai media pembelajaran inovatif yang dibuat dengan konsep permainan untuk mendukung pembelajaran disajikan dalam bentuk yang unik dan menarik dengan tujuan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, ketangkasan, dan keaktifan peserta didik. *Wordwall* merupakan aplikasi interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, dan alat penilaian, yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif serta meningkatkan motivasi belajar. Dengan integrasi *game* edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran IPAS bertujuan membuat kegiatan belajar yang menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan pemahaman serta partisipasi peserta didik.

b. Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar merupakan pencapaian peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar terlihat dari perubahan perilaku yang mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian ini meneliti hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada ranah kognitif kelas V bagian IPA.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan terperinci dan khusus tentang cara penelitian akan mengukur dan dinilai suatu konsep atau variabel.

a. Integrasi *Game* Edukasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran IPAS

Integrasi *game* edukasi *wordwall* merupakan upaya menggabungkan aktivitas interaktif berbasis *game* kedalam proses pembelajaran agar lebih menarik. Dengan berbagai jenis *game* seperti kuis, pencocokan kata, atau roda putar, *wordwall* memberikan kesempatan bagi pendidik untuk membuat suasana belajar yang aktif.

Game edukasi *wordwall* pada penelitian ini, mengarah pada tahapan sebagai berikut:

- 1) Membuat dan mengunggah materi IPAS ke dalam *platform wordwall* sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- 2) Tentukan jenis permainan yang sesuai dengan karakteristik materi.
- 3) Peserta didik memainkan *game* yang dirancang secara interaktif baik dalam kelompok maupun individu dalam pembelajaran IPAS.
- 4) Mengumpulkan dan menganalisis hasil permainan untuk mengetahui pemahaman peserta didik pada materi.
- 5) Memberikan umpan balik berdasarkan hasil evaluasi dan melakukan refleksi untuk perbaikan proses pembelajaran IPAS selanjutnya.

b. Peningkatan Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil peserta didik setelah mengikuti pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* menggunakan tes berbentuk pilihan ganda. Penilaian hasil belajar dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* dengan level kognitif C4 (menganalisis) dan C5 (mengevaluasi). Hasil belajar yang digunakan adalah ranah kognitif sebagai penilaian dari kegiatan pembelajaran. Instrumen soal berjumlah 15, dalam bentuk pilihan ganda.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah tahap yang paling penting dalam proses penelitian.

1. Teknik Tes

Menurut Qodir (2017) tes adalah suatu alat yang digunakan secara sistematis untuk mengukur suatu sampel perilaku. Teknik pengumpulan data ini yaitu dengan cara peserta didik diberikan tes awal (*pretest*) untuk menilai kemampuan peserta didik sebelum pembelajaran dimulai, kemudian setelah pembelajaran selesai peserta didik diberikan tes akhir (*posttest*). Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik sebagai dampak dari integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS.

2. Teknik Non Tes

a. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan secara langsung terhadap suatu peristiwa atau objek yang diteliti. Menurut Abubakar (2021) observasi adalah pengamatan dan pencatatan terhadap fakta-fakta yang dibutuhkan oleh peneliti. Kegiatan ini dilakukan selama proses pembelajaran, di mana peneliti berperan sebagai pengamat untuk melihat bagaimana peserta didik belajar menggunakan *game* edukasi *wordwall*.

b. Dokumentasi

Dalam proses pengumpulan data penelitian, dokumentasi menjadi salah satu teknik yang dapat digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh. Menurut Abubakar (2021) teknik dokumentasi adalah cara yang dilakukan dengan cara menelaah berbagai sumber tertulis, seperti buku, laporan, notulen rapat, catatan harian, serta dokumen lain yang berisi informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa bukti visual, seperti foto maupun gambar yang diambil selama pelaksanaan penelitian.

H. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan pada saat penelitian. Menurut Abubakar (2021) instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk menunjang pelaksanaan kegiatan penelitian sekaligus membantu peneliti dalam mengumpulkan data sehingga proses penelitian dapat berjalan lebih terarah dan sistematis. Instrumen penelitian data yang diinginkan dalam penelitian ini yaitu instrumen tes dan non-tes.

2. Instrumen Non-Tes

Instrumen non-tes dalam penelitian ini yaitu menggunakan lembar observasi sebagai alat bantu untuk mengamati bagaimana peserta didik kelas V SD Negeri 10 Tegineneng selama penggunaan *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS. Adapun kisi-kisi yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3. Kisi-Kisi Observasi Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik Menggunakan *Game* Edukasi *Wordwall*

Aspek	Indikator
Tahapan perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memperhatikan penjelasan dan arahan dari pendidik. 2. Peserta didik mengajukan pertanyaan ketika ada arahan yang kurang dipahami.
Tahapan pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. 2. Peserta didik mengikuti kegiatan permainan <i>wordwall</i> sesuai dengan arahan pendidik. 3. Peserta didik dapat bekerjasama dengan anggota kelompok saat melaksanakan aktivitas permainan
Tahapan evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyampaikan kesan setelah mengikuti kegiatan permainan <i>wordwall</i>. 2. Peserta didik menunjukkan sikap positif terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Sumber: Lahiry dkk., (2025)

3. Instrumen Tes

Tes merupakan alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data penelitian mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik. Instrumen, yang digunakan berupa tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Pelaksanaan tes dilakukan melalui *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Tes

Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
Peserta didik mampu menjelaskan keterkaitan antar makhluk hidup dalam ekosistem, khususnya melalui rantai makanan dan jaring-jaring makanan, serta	Peserta didik mampu menganalisis hubungan antar makhluk hidup dalam suatu rantai makanan.	C4 Menganalisis	1,2,3,6,10,11,14,15,16,17,18,20	12
	Peserta didik mampu mengevaluasi	C5 Mengevaluasi	4,5,7,8,9,12,13,19	8

Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
peserta didik dapat mengidentifikasi peran makhluk hidup sebagai produsen, konsumen, dan pengurai dalam rantai makanan dan jaring-jaring makanan.	peran setiap makhluk hidup dalam rantai makanan dan jaring-jaring makanan untuk menentukan dampaknya terhadap keseimbangan ekosistem.			

Sumber : Berdasarkan Capaian Pembelajaran dan Analisis Peneliti (2025)

I. Uji Persyaratan Instrumen

1. Uji Coba Instrumen

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji coba instrumen untuk memperoleh instrumen yang valid. Uji coba instrumen dilakukan di SDN 13 Tegineneng, pada peserta didik kelas V SD dengan jumlah responden 26 peserta didik pada tanggal 12 November 2025. Peneliti menggunakan 20 soal untuk menilai apakah instrumen tersebut valid atau tidak.

a. Uji Validitas

Validitas menjadi salah satu komponen penting dalam tahap pengujian instrumen penelitian. Validitas berhubungan dengan tingkat ketepatan suatu instrumen dalam mengukur hal yang hendak diteliti sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Arikunto (2016) validitas adalah ukuran yang menunjukkan kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Pada penelitian ini, pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan rumus *product moment*, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X^2)\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y^2)\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi
 N = Jumlah responden
 Σ = Total perkalian skor X dan Y
 ΣX = Jumlah skor variabel Y
 ΣY = Jumlah skor variabel X

Distribusi/tabel r untuk $\alpha = 0,05$

Kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, dinyatakan valid
- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dinyatakan tidak valid

Tabel 5. Klasifikasi Validitas

Nilai Klasifikasi Validitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Cukup
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2016)

Uji coba instrument dilaksanakan di SDN 13 Tegineneng, pada peserta didik kelas V SD dengan jumlah responden 26 peserta didik.

Perhitungan validitas instrument dilakukan dengan menggunakan *Microsoft Excel*. Berdasarkan jumlah sampel ($n = 26$) dengan tingkat signifikansi 0,05, diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,388.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor Soal	Klasifikasi	Jumlah Butir Soal
1,2,3,4,6,7,8,9,10,11,12,13,15,16,18	Valid	15
5,14,17,19,20	Tidak Valid	5

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian tahun 2025

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 6, diketahui bahwa dari 20 butir soal instrument yang dianalisis, terdapat 15 butir soal yang valid dan 5 butir soal yang tidak valid. Butir soal yang valid akan digunakan

sebagai instrument *pretest* dan *posttest*. Perhitungan uji validitas dapat dilihat pada (Lampiran 21, halaman 131).

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ukuran yang penting untuk menilai sejauh mana alat penelitian mampu memberikan hasil yang akurat dan seragam seiring berjalannya waktu. Menurut Arikunto (2016) Reliabilitas mengarah pada pemahaman bahwa sebuah instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data, sebab instrument tersebut sudah baik. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung reliabilitas adalah *Cronbach Alpha*, sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

- r_{11} = Reabilitas instrument
- k = Banyaknya butir pertanyaan
- $\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian butir
- σ_t^2 = Varians total

Tabel 7. Klasifikasi Reliabilitas

Nilai Klasifikasi Validitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Cukup
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2016)

Berdasarkan perhitungan reliabilitas menggunakan *Microsoft Excel* dengan rumus *Cronbach Alpha* diperoleh $r_{11} = 0,790$ dengan kategori tinggi, sehingga instrument soal dinyatakan reliabel. Proses perhitungan uji reliabilitas dapat dilihat pada (Lampiran 22, halaman 132).

c. Uji Pembeda Soal

Menurut Arikunto (2016) daya pembeda soal merupakan kemampuan soal untuk mengidentifikasi perbedaan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Adapun rumusnya yang digunakan untuk mencari pembeda soal, sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = PA - PB$$

Keterangan:

D = Jumlah Peserta tes

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

PA = $\frac{BA}{JA}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

PB = $\frac{BB}{JB}$ = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar.

Tabel 8. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali
Negatif	Tidak Baik

Sumber: Arikunto (2016)

Tabel 9. Hasil Daya Pembeda Soal

Nomor Butir Soal	Klasifikasi	Jumlah
2,4,6,7,10,15,	Cukup	6
1,3,8,9,11,12,13,16,18	Baik	9

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian tahun 2025

Berdasarkan hasil uji pembeda soal, pada tabel 9 terdapat 6 butir soal dengan kriteria cukup 9 butir soal dengan kriteria baik. Proses

perhitungan uji pembeda soal dapat dilihat pada (Lampiran 23, halaman 133).

d. Uji Tingkat Kesukaran

Menurut Rahmah dan Nasryah (2019) soal yang baik mempunyai tingkat kesulitan soal yang tidak terlalu mudah dan juga tidak terlalu sukar. Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal, peneliti terlebih dahulu melakukan uji kesukaran terhadap soal yang akan digunakan dalam penelitian. Adapun rumusnya yang digunakan untuk mencari tingkat kesukaran, sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Indeks kesukaran

BB = Banyaknya peserta yang menjawab soal itu dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta test

Tabel 10. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Besar Tingkat Kesukaran	Interprestasi
0,0 – 0,30	Sukar
0,30 – 0,70	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2016)

Tabel 11. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran

Nomor Butir Soal	Klasifikasi	Jumlah
3,8	Sukar	2
1,2,4,6,7,9,10,11,12,13,15,16,18	Sedang	13

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian tahun 2025

Berdasarkan hasil analisis perhitungan tingkat kesukaran, pada tabel 11 terdapat 2 Soal dengan kriteria sukar 13 butir soal dengan kriteria

sedang. Proses perhitungan tingkat kesukaran dapat dilihat pada (Lampiran 24, halaman 134).

J. Teknik Analisis Data dan Penelitian

1. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Aktivitas Peserta Didik

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi guna mengetahui aktivitas peserta didik melalui integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS. Kriteria aktivitas belajar peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Aktivitas} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 12. Kategori Nilai Aktivitas Belajar Peserta Didik

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan
1	$N > 80$	Sangat Aktif
2	$60 \leq 79$	Aktif
3	$5 \leq 59$	Cukup
4	$N > 50$	Kurang

Sumber: Trianto (2011)

b. Analisis Data Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (N-Gain)

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif, untuk memfokuskan pada ranah kognitif peserta didik, khususnya pada peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SD yang diperoleh dari nilai *posttest*. Data yang dianalisis berasal dari hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*), yang dilakukan pada kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Usai pelaksanaan perlakuan pada kelas eksperimen dan kontrol, diperoleh data berupa skor *pretest* dan *posttest*. Tujuan analisis data ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap peningkatan hasil belajar.

Rumus N-Gain berikut digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik secara kuantitatif:

$$N_{Gain} = \frac{Skor\ Posttest - Skort\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Tabel 13. Klasifikasi Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Rendah
$0,00 < g < 0,30$	Sedang
$G = 0,00$	Tidak Terjadi Peningkatan
$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi Penurunan

N-Gain = Ternormalisasi.

Sumber: Sukarelawan dkk., (2024)

2. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk*, karena pada penelitian ini menggunakan sample kecil (< 50). Uji normalitas *Shapiro Wilk* dihitung menggunakan dengan bantuan *software* SPSS, dengan taraf signifikansi 0,05.

Kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut:

Jika nilai output pada kolom sig. lebih besar dari taraf signifikan ($\alpha > 0,05$), maka data tersebut berdistribusi normal

Sedangkan, jika nilai output pada kolom sig. lebih kecil dari data taraf signifikansin ($\alpha < 0,05$), data tersebut tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan data yang diperoleh dari penelitian ini memiliki kesamaan ragam (varians) yang homogen atau

tidak. Pengujian homogenitas ini digunakan rumus *Levene*. Uji homogenitas *Levene* dihitung menggunakan dengan bantuan *software* SPSS.

Kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikansinsi ($\alpha > 0,05$), data tersebut dinyatakan homogen.

Sedangkan jika nilai signifikansi ($\alpha < 0,05$),maka data tersebut dinyatakan tidak homogen..

3. Uji Hipotesis Penelitian

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji regresi linier sederhana. Uji regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui apakah ada atau tidak pengaruh integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SD. Uji regresi linier sederhana dilakukan dengan bantuan *software* SPSS. Kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikan $< \alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan pengaruh signifikan.

Sebaliknya, jika nilai signifikan $> \alpha = 0,05$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima, yang menunjukkan tidak ada pengaruh signifikan.

Rumusan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada integrasi penggunaan *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 10 Tegineneng, tahun ajaran 2025/2026.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada integrasi penggunaan *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 10 Tegineneng, tahun ajaran 2025/2026.

b. Uji T-test

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah ada atau tidak perbedaan integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SD Uji t dilakukan dengan bantuan *software* SPSS. Adapun rumus uji t, sebagai berikut : Taraf signifikan yang ditetapkan adalah 5% atau 0,05. Kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikan $< \alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan pengaruh signifikan.

Namun, jika nilai signifikan $> \alpha = 0,05$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima, yang menunjukkan tidak ada pengaruh signifikan.

Rumusan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik kelas V SDN 10 Tegineneng sebelum dan sesudah diterapkan integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS, tahun ajar 2025/2026.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik kelas V SDN 10 Tegineneng sebelum dan sesudah diterapkan integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS, tahun ajar 2025/2026.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan pada integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 10 Tegineneng, tahun ajaran 2025/2026,
2. Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik kelas V SDN 10 Tegineneng sebelum dan sesudah diterapkan integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS, tahun ajaran 2025/2026.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SD, maka peneliti mengemukakan saran-saran sebagai berikut.

1. Peserta Didik

Peserta didik, dapat meningkatkan keaktifan selama pembelajaran dengan menggunakan *game* edukasi *Wordwall*, sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

2. Pendidik

Pendidik dapat meningkatkan kemampuan dalam memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran secara bervariasi kedalam pembelajaran, khususnya dengan memanfaatkan *game* edukasi *wordwall*, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi dan meningkatkan hasil belajar.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat dapat mendukung pendidik dengan menyediakan fasilitas yang mendukung dalam proses pembelajaran, agar dapat mengembangkan pembelajaran dengan menerapkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan optimal dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Peneliti lain

Peneliti lain, diharapkan dapat menjadikan penelitian ini menjadi referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran, dengan cara memperluas materi, jenjang kelas yang berbeda dan variasi jenis *game* variasi jenis *game* agar diperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, H. R. 2021. *Pengantar metodologi penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., dan Maulana, Y. 2022. Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Aida, R. R., dan Arwin, A. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) di Kelas IV SDN 17 Pakan Kurai Kota Bukittinggi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 2927–2934. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Aidah, N., dan Nurafni, N. 2022. Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174. <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Aisyi, K. R., Junedi, B., dan 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>
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., dan Nurhikmah, H. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran*. Gowa: Cahaya Bintang Cemerlang.
- Amelia, W. 2019. *Praktek Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar*. Cirebon: Mentari Jaya.
- Anada, R., dan Abdillah, A. 2018. *Pembelajaran Terpadu Karakteristik, Landasan, Fungsi, Prinsip Dan Model*. Medan: Penerbit LPPPI.
- Andini, A. D. 2024. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 5695–5706. <https://doi.org/10.58230/27454312.1035>
- Anggrainy, N., dan 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., dan 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>
- Ardila, I., Nuryasin, M. J., Cahya, N., Nida, N. A., Ashilah, H., dan Afrizal, S. 2023. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall Di SMA Negeri 1 Ciruas. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 7247–7258. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/6906>
- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Artama, S., Djollong, A. F., Ismail, Lubis, L. H., Kalbi, Yulianti, R., Mukarramah, Mardin, H., Ibrahim, M. B., Fatih, T. A., Holifah, L., dan Diana, P. Z. 2023. *Evaluasi Hasil Belajar*. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., dan Suarjana, I. M. 2021. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>
- Atifa, Hajar, A., dan Suhardiman. 2025. Pengenalan Platform dengan Menggunakan Media Wordwall di SD Inpres Morowa. *Jurnal Abdinus: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 9(1), 290–300. <https://doi.org/10.29407/ja.v9i1.23847>
- Bahri, S., dan 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/jpnd.v6i2.15078>
- Bastian, A., dan Reswita. 2022. *Model Dan Pendekatan Pembelajaran*. Indramayu: Adanu Abimata.
- Bunyamin. 2021. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori*. Jakarta Selatan: UPT UHAMKA Press.
- Dafit, F., dan 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., dan 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. <https://doi.org/10.37905/dikmas.3.2.363-368.2023>

- Fadilah, N., AR, M. M., dan 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>
- Festiawan, R. 2020. Belajar dan Pendekatan Pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Fitriani, Herlina, dan 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>
- Hasanah, A., Amelia, C. R., Salsabila, H., Agustin, R. D., Setyawati, R. C., Elifas, L., dan Marini, A. 2023. Pengintegrasian Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Ips: Upaya Memaksimalkan Pemahaman Siswa Tentang Budaya Lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 33–44. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/6787>
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., dan Nasruddin, N. 2021. Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48.
<https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Khairunisa, Y. 2021. Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Dan Komunikasi*, 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., dan Amin, R. 2025. *Best Practice Pembelajaran Abad 21*. Bandung: Naba Edukasi Indonesia.
- Lahirya, I. G. N. A. B., Kusuma, I. M. W., dan Widiyana, I. K. 2025. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SD Negeri 2 Dangin Puri Denpasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Terapan*, 8(3).
<https://edu.gerbangriset.com/index.php/jipt/article/view/261>
- Launin, S., Nugroho, W., dan 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., dan Kurjum, M. 2025. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1152–1158.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3323>

- Marhaeni, N. H., Fitri, I. A., dan Fariha, N. F. 2023. Pelatihan Pembuatan Game Edukasi WordWall Bagi Guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 988–997. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i4.14772>
- Maryanti, S., Hartati, S., dan Kurniawan, D. T. 2022. *Assesment For Learning educandy & wordwall*. Jawa Barat: Yayasan Rumah Rawda Indonesia.
- Meylovia, D., dan 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>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro: Hamim Group.
- Najuah, Sidiq, R., dan Simamora, R. S. 2022. *Game edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Nisa, M. A., dan 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/10.29210/022035jpgi0005>
- Nurhayati, E., Darusman, Y., dan Hilman, I. 2021. Integrasi Sosial Masyarakat Mutikultural di Kampung Nusantara. *Journal of Geography Education*, 2(1), 1–5. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/geoeducation/article/view/2629>
- Nurlina, A. H., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., dan Toni. 2022. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Oktary, D., Khairiya, K., Mariah, K., Mardes, S., Yakub, E., dan Mahdum. 2024. Pemanfaatan Game Edukasi WordWall Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar (SD). *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*, 4, 43–49. <https://doi.org/10.52188/psnpm.v4i-.921>
- Permana, S. P., dan Kasriman. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., dan Afriliani, F. 2022. Bermain bersama pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran berbasis game online word wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70–77. <https://doi.org/10.32493/al-jpkm.v3i1.17052>
- Putriani, N., dan Gunawan, R. 2023. Media Games 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>

- Qodir, A. 2017. *Evaluasi Dan Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: K-Media.
- Qomaria, E., Sumarno, S., Roshayanti, F., dan 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>
- Rahmah, A. A., dan Nasryah, C. E. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Saiful. 2023. Sistem Pendidikan Islam, Integrasi Ilmu Pengetahuan Agama dan Teknologi Digital. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1100–1107. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1659>
- Sihite, M. S. R., dan Situmorang, S. M. 2024. *Belajar Dan Pembelajaran*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Siregar, A. P. 2022. Integrasi Pendidikan Agama Islam dan Mata Pelajaran Umum di SMP Swasta Madani Marindal I. *Book Chapter of Proceedings Journey-Liaison Academia and Society*, 1(1), 13–24. <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/pj-las>
- Sitohang, T., Simanjuntak, E. D. Y., Samosir, S. E., Panggabean, M. F., dan Simanjuntak, S. E. 2024. Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo. *Kegiatan Positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 11–24. <https://doi.org/10.61132/KegiatanPositif.v2i1.786>
- Sudirman, Burhanuddin, B., dan Fitiriani, F. 2024. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran "Neurosains dan Multiple intelligence."* Jawa Tengah: Pena Persada Kerta Utama.
- Sudirman, Nasrianty, Kurniawati, N., Kartini, K. S., Widiyarti, G., Sukmawati, R., Vonnisy, Safitri, P. T., Silka, Lisnari, S. F., Amaliah, R., Taubah, R., Agetania, N. L. P., dan Marlinda, N. L. P. M. 2023. *Proses Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Sudjana, N. 2017. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakrya.
- Sugiyono. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. 2025. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suhelayanti, Z. S., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., dan Anzelina, D. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., dan Ayu, S. M. 2024. *N-Gain vs Stacking*. Suryacahya.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Suyatno, Juharni, I., dan Susilowati, W. W. 2023. *Teori Belajar & Pembelajaran Berorientasi Higher Order Thinking Skills*. Yogyakarta: Penerbit K-Media.
- Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wahab, G., dan Rosnawati. 2021. *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Wardana, dan Djamaluddin, A. 2021. *Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*. Parepare: CV.Kaafah Learning Center.
- Wibawa, P. A. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas V. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(1), 40–48.
<https://doi.org/10.51878/social.v4i1.3102>
- Wibawanto, W. 2020. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: Penerbit LPPM UNNES.
- Widoretno, S., Setyawan, D., dan Mukhlison, M. 2021. Efektifitas game edukasi sebagai media pembelajaran anak. *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional (Pro-Trapenas)*, 1(1), 287–295.
<https://edu.gerbangriset.com/index.php/jipt/article/view/261>
- Windawati, R., dan Koeswanti, H. D. 2021. Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>