

## Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang

Nurbaya Harahap<sup>\*1</sup>, Sakban<sup>2</sup>, Deprizon<sup>3</sup>, Wismanto<sup>4</sup>, Radhiyatul Fithri<sup>5</sup>, Salman<sup>6</sup>  
<sup>1-6</sup> Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

[Nurbayaharahap19@gmail.com](mailto:Nurbayaharahap19@gmail.com)<sup>1</sup>, [Sakban@umri.ac.id](mailto:Sakban@umri.ac.id)<sup>2</sup>, [Deprizon@umri.ac.id](mailto:Deprizon@umri.ac.id)<sup>3</sup>, [Wismanto@umri.ac.id](mailto:Wismanto@umri.ac.id)<sup>4</sup>,  
[Radhiyatulfithri@umri.ac.id](mailto:Radhiyatulfithri@umri.ac.id)<sup>5</sup>, [Salman@umri.ac.id](mailto:Salman@umri.ac.id)<sup>6</sup>

Alamat: Jl. Tuanku Tambusai, Simpang Komersil SKA, Kota Pekanbaru, Riau

Korespondensi penulis: [: Nurbayaharahap19@gmail.com](mailto:Nurbayaharahap19@gmail.com)\*

**Abstrack.** *This research is motivated by the low learning activity of students in science subjects because the learning activities carried out are still using the lecture method which is only centered on the teacher, causing learning to tend to be monotonous so that students feel bored, sleepy, and tired during the learning process. This study aims to improve students' learning activity in science subjects in class IV of SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang by implementing wordwall learning media. This research is a classroom action research (CAR). The subjects in this study were 20 students in class III of SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang. While the object of this research is the application of wordwall learning media to improve students' learning activity. This research was conducted in two cycles, each cycle of which was carried out for two meetings. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The results of the study on the application of wordwall learning media in science subjects for grade III at SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang are that in cycle I, teacher activity was 78.75% in the good category, student activity was 68.75% in the sufficient category and student learning activity was 74.16% in the sufficient category. In cycle II, the results of the application of wordwall learning media increased, teacher activity was 98.75% in the very good category, student activity was 93.75% in the very good category and student learning activity was 93.54% in the very good category. The results of this study indicate that the application of wordwall learning media in science subjects for grade III at SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang can increase student learning activity.*

**Keyword :** *Wordwall Learning Media, Student Learning Activity, Science Subjects*

**Abstrak.** Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih dengan metode ceramah yang hanya berpusat pada guru, sehingga menyebabkan pembelajaran cenderung monoton sehingga siswa merasa bosan, mengantuk, jenuh saat proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang dengan menerapkan media pembelajaran *wordwall*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang yang berjumlah 20 siswa. Sedangkan objek penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang setiap siklusnya dilakukan selama dua kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian penerapan media pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran IPA kelas III di SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang adalah pada siklus I aktivitas guru 78,75% berada pada kategori baik, aktivitas siswa 68,75% berada pada kategori cukup dan keaktifan belajar siswa 74,16% berada pada kategori cukup. Pada siklus II hasil penerapan media pembelajaran *wordwall* mengalami peningkatan, aktivitas guru 98,75% berada pada kategori baik sekali, aktivitas siswa 93,75% berada pada kategori baik sekali dan keaktifan belajar siswa 93,54% berada pada kategori baik sekali. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran IPA kelas III di SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran *Wordwall*, Keaktifan Belajar Siswa, Mata Pelajaran IPA

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menumbuh kembangkan generasi masa depan yang unggul berkualitas dan mampu menghadapi tantangan zaman (Deprizon et al., 2021). Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 menginstruksikan supaya pendidikan didesain dengan suasana yang menyenangkan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Hal ini diperuntukkan agar terciptanya peserta didik yang aktif, berpotensi dan memiliki akhlak mulia, selain itu agar peserta didik memiliki keterampilan yang bermanfaat untuk diri sendiri, bangsa maupun negara (Andriany & Warsiman, 2023).

Dengan pendidikan, manusia akan mendapatkan banyak pengetahuan yang luas. Al-Qur'an menjelaskan betapa pentingnya pengetahuan dalam kehidupan kita. Tanpa pengetahuan niscaya kehidupan manusia akan menjadi sengsara. Al-Qur'an memperingatkan manusia agar mencari ilmu pengetahuan sebagaimana firman Allah dalam Q.S At-Taubah (9): 122 disebutkan:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَآفَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ١٢٢

Artinya: *"Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya?"*

Kandungan dari ayat diatas dapat dipahami bahwa betapa pentingnya pengetahuan bagi keberlangsungan hidup manusia. Dengan pengetahuan, manusia akan mengetahui apa yang baik dan yang buruk, yang benar dan yang salah, yang membawa manfaat dan yang membawa mudharat. Tidak hanya itu, bahkan Al-Qur'an memosisikan manusia yang memiliki pengetahuan pada derajat yang tinggi (Rahman et al., 2022).

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam pendidikan. Pada hakekatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran (Sakban, Wismanto, 2020). Proses belajar mengajar yang berorientasi pada keberhasilan bertujuan memberikan rangsangan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, karena siswa merupakan subyek utama dalam proses pembelajaran (Adiputra & Heryadi, 2021).

Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh peran seorang guru dalam menetapkan dan menerapkan strategi, metode dan media yang sesuai dengan materi dan

kondisi siswa dalam suatu pembelajaran di kelas (Deprizon, 2020). Sehingga dapat menarik minat, perhatian, semangat dan konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, dalam konteks inilah dibutuhkan guru yang aktif serta inovatif, karena guru merupakan seseorang yang memiliki berbagai kemampuan dan pengalaman yang dapat memudahkan dalam melakukan penalaran dan membimbing siswanya dalam proses belajar mengajar (Wibowo & Pardede, 2019).

Pada proses pembelajaran sering terjadi hal-hal yang dapat mengganggu proses pembelajaran di kelas. Untuk itu dalam proses pembelajaran guru harus mampu memahami bahwa kemampuan setiap siswa itu berbeda-beda, ada beberapa siswa yang menyukai belajar sambil bermain, ada juga siswa yang menyukai belajar sambil menggunakan media pembelajaran yang menarik dan lain sebagainya (Solichah et al., 2021).

Berkembangnya teknologi yang begitu pesat mengakibatkan siswa cenderung tertarik menghabiskan waktu untuk bermain games dari pada membaca materi pembelajaran (Hidayah, 2020). Terlebih lagi pada usia sekolah dasar, pembelajaran sewajarnya didesain dengan semenarik mungkin. Penggunaan media pembelajaran sering dijadikan alternatif untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa. Selain membentuk suasana *active learning*. Media tersebut harus membuat siswa lebih memahami materi yang disampaikan kepada siswa secara mudah. Sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan menyenangkan (Qomariyah et al., 2022).

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan pada wali kelas III SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran IPA yaitu : “Kurang aktifnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPA salah satunya karena metode ataupun media pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung monoton dan kurang variatif. Keadaan ini tampak ketika kegiatan pembelajaran siswa masih banyak yang tidak antusias untuk mengikuti pelajaran di kelas, terdapat beberapa siswa kurang peduli dengan materi pelajaran, rasa ingin tahu siswa terhadap materi rendah, terdapat juga beberapa siswa cenderung tidak menyimak ketika gurunya menerangkan di depan kelas, bahkan sering ditemui pada siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya ketika menerangkan, serta banyak siswa yang tidak aktif mengerjakan soal dan tidak mengerjakannya dengan serius. Selain itu, guru lebih menggunakan buku dalam penyampaian materi pelajaran IPA di SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang. Sedangkan siswa lebih senang belajar sambil bermain dalam melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini siswa cenderung tidak semangat dalam memahami materi sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar

IPA siswa yang dirasa kurang optimal. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil UH siswa pada mata pelajaran IPA yang diperoleh dari wali kelas III SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang bahwa terdapat 57% dari jumlah siswa yang nilainya masih dibawah KKM.

Keaktifan belajar peserta didik merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Dalam mengatasi permasalahan keaktifan belajar tersebut dibutuhkan suatu strategi dalam pembelajaran. Guru memegang peranan penting dalam memperbaiki permasalahan tersebut. Salah satu langkah yang dapat dilakukan dalam menyikapi persoalan tersebut adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat digunakan pada mata pelajaran IPA yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kondisi peserta didik (Basthoh & Novyta, 2020).

Media pembelajaran yaitu salah satu kunci yang mampu menarik perhatian siswa, terlebih jika media tersebut merupakan media berbasis permainan. Secara umum diketahui permainan bersifat menyenangkan dan memotivasi. Beberapa literatur mengungkapkan bahwasanya pembelajaran yang bersifat pendekatan permainan dengan melibatkan partisipasi siswa dalam teknologi digital, menunjukkan keinginan yang lebih besar dalam melanjutkan proses pembelajaran berikutnya dibandingkan pembelajaran yang bersifat konvensional (Andari, 2020).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang menarik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall*. Menurut Arimbawa *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa (Arimbawa, 2021).

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas berasal dari bahasa Inggris, yaitu *Classrom Action Research* diartikan penelitian dengan tindakan yang dilakukan dikelas (Annury, 2019). Menurut Carr dan Kemmis (1999) dalam (Millah et al., 2023) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu observasi yang dilakukan oleh orang-orang yang terlibat di dalamnya (guru, siswa dan kepala sekolah) dengan menggunakan metode refleksi diri dan bertujuan untuk melakukan perbaikan dalam berbagai aspek pembelajaran yang terjadi dikelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan. Menurut Suharsimi Arikunto (2002) penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui empat langkah utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P : \frac{F}{N} \times 100\%$$

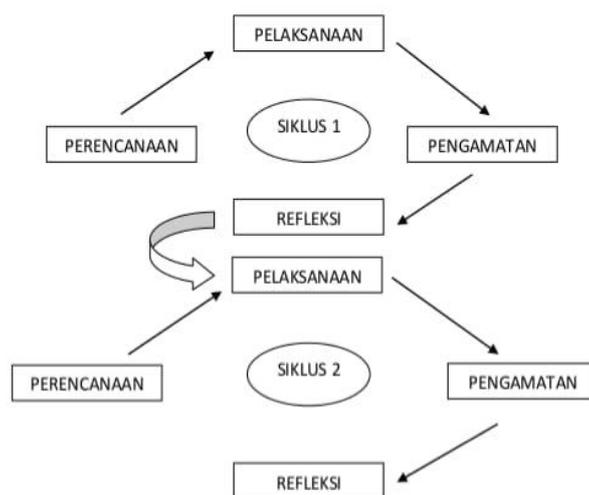
Keterangan :

P : Angka Presentasi

F : Skor yang diperoleh

N : Skor maksimal

100% : Bilangan Konstanta



**Gambar 1.** Siklus Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa/siswi kelas III SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang yang berjumlah 20 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

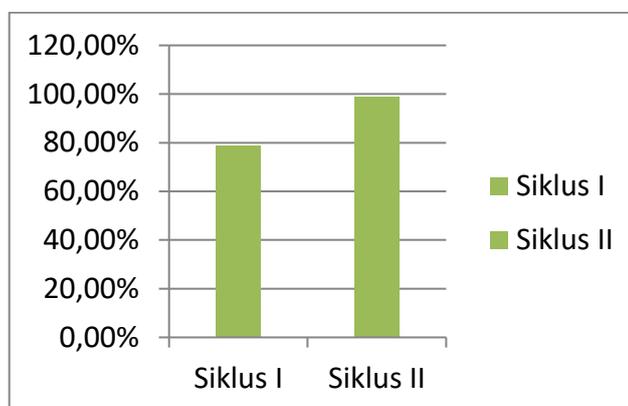
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti terlebih dahulu menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar observasi keaktifan belajar siswa. Berikut adalah hasil penelitian yang dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA;

**a. Aktivitas Guru**

**Tabel 1.** Hasil Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Siklus I	Siklus II
78,75%	98,75%



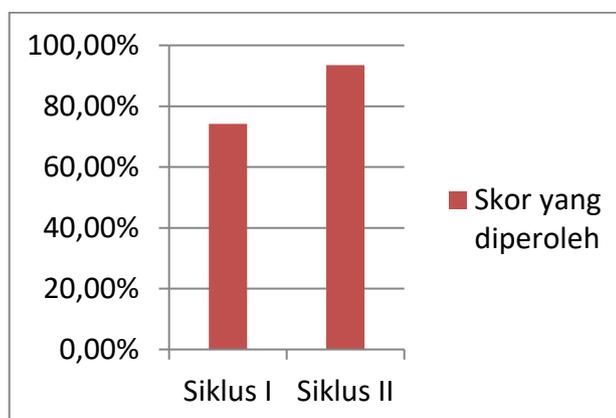
**Gambar 2.** Perbandingan Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Hasil data observasi aktivitas guru diatas menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran IPA materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup dengan menerapkan media pembelajaran *wordwall* ada peningkatan aktivitas guru yang lebih baik dari siklus I. Pada siklus I persentase aktivitas guru 78,75% masuk dalam kategori “Baik”, dan pada siklus II persentase aktivitas guru terjadi peningkatan 98,75 % masuk dalam kategori “Baik Sekali”

**b. Aktivitas Siswa**

**Tabel 2.** Hasil Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Siklus I	Siklus II
68,75%	93,75%



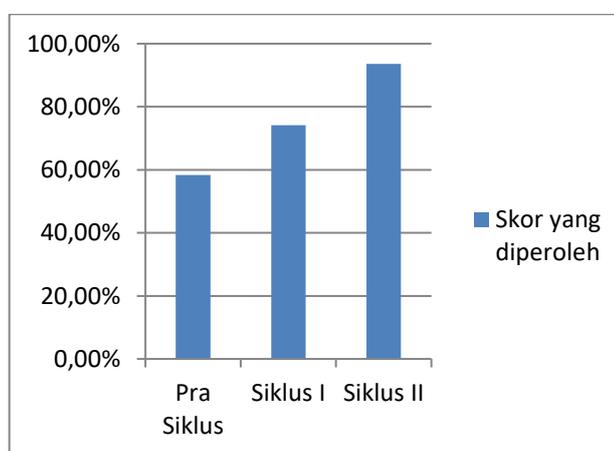
**Gambar 3.** Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Hasil data observasi aktivitas siswa diatas menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup dengan menerapkan media pembelajaran *wordwall* ada peningkatan aktivitas siswa yang lebih baik dari siklus I. Pada siklus I persentase aktivitas siswa 68,75 % masuk dalam kategori “Cukup”, dan pada siklus II persentase aktivitas siswa terjadi peningkatan 93,75 % masuk dalam kategori “Baik Sekali”.

### c. Keaktifan Belajar Siswa

**Tabel 3.** Hasil Keaktifan Belajar Siklus I dan Siklus II

Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
58,33%	74,16%	93,54%



**Gambar 4.** Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Hasil data observasi keaktifan belajar siswa diatas menunjukkan bahwa hasil observasi keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup dengan menerapkan media pembelajaran *wordwall* ada peningkatan yang lebih baik dari pra siklus dan siklus I. Pada pra siklus persentase keaktifan belajar siswa 58,33% masuk dalam kategori “Kurang”, pada siklus I persentase keaktifan belajar siswa 74,16 % masuk dalam kategori “Cukup”, dan pada siklus II persentase keaktifan belajar siswa terjadi peningkatan 93,54 % masuk dalam kategori “Baik Sekali”.

Penelitian yang dilaksanakan di SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang adalah penelitian tindakan kelas untuk mengetahui keaktifan belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran IPA. Kondisi awal keaktifan belajar siswa kelas III SDIT Muhamamdiyah 01 Kotapinang masih rendah. Berdasarkan kondisi awal keaktifan belajar siswa yang masih rendah maka solusi yang dilakukan peneliti adalah

dengan memberikan tindakan. Tindakan yang dilakukan yaitu dengan menerapkan media pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran IPA, dengan tujuan agar keaktifan belajar siswa dapat meningkat. Tindakan dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas dua pertemuan dilaksanakan selama dua jam pelajaran.

Melalui penerapan media pembelajaran *wordwall* guru dapat menumbuhkan keaktifan belajar siswa dan meningkatkan keaktifan belajar siswa, karena dalam pelaksanaan media pembelajaran *wordwall* ini dilaksanakan dengan kelompok, yang nantinya siswa dapat belajar sambil bermain game, dalam pelajaran media pembelajaran *wordwall* ini akan ada penilaian dan pemberian penghargaan kepada kelompok yang mencapai tujuan dan yang mendapatkan skor tertinggi pada game *wordwall* tersebut. Setiap anggota kelompok akan memiliki ketergantungan yang positif dan siswa saling membantu satu sama lain dan termotivasi untuk keberhasilan kelompoknya. Hal ini dapat membuat siswa lebih aktif, terlibat dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA dalam penelitian ini diperoleh melalui lembar observasi keaktifan belajar siswa, indikator keaktifan belajar siswa ada enam yaitu Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, Keaktifan siswa dalam memperhatikan penjelasan guru, Terlibat aktif dalam melaksanakan tugas belajarnya, Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi, Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, dan Berpartisipasi dalam kelompok. Lembar observasi digunakan untuk mengamati keaktifan belajar siswa selama pelaksanaan proses pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini, peneliti di bantu oleh wali kelas III dan teman sejawat.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I aktivitas guru mencapai persentase 78,75% dengan kategori baik. Guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik, namun guru masih belum terlalu menguasai kelas. Pada siklus I aktivitas siswa memperoleh persentase 68,75% dengan kategori cukup. Hal ini disebabkan karena masih ada siswa yang belum berminat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa masih belum mau terlibat dalam pelaksanaan belajar, masih ada sebagian siswa yang belum antusias dalam memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran, siswa masih malu-malu bertanya terkait hal-hal yang belum dimengerti dan siswa juga belum terlalu memahami penerapan media *wordwall*. Keaktifan belajar siswa kelas III SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang sebelum dilakukan tindakan memperoleh persentase 58,33% dengan kategori kurang.

Keaktifan belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa keaktifan belajar mengalami peningkatan dibanding pada saat Pra Siklus. Pada siklus I perolehan keaktifan

belajar siswa kelas III SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang mencapai persentase 74,16% dengan kategori cukup. Namun, pada siklus I keaktifan belajar siswa belum mencapai target yang diinginkan karena pada saat pelaksanaan pembelajaran masih ada siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi, siswa tersebut masih sibuk dengan kegiatannya sendiri. Keaktifan belajar siswa akan mempengaruhi proses pembelajaran, karena komponen terpenting dalam proses pembelajaran adalah aktivitas belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Whipple dalam kutipan (Eman Nataliano Busa, 2023) menyatakan bahwa salah satu komponen yang sangat penting untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran yaitu keaktifan belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Keaktifan belajar siswa juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar *Post Test I*, siswa yang tuntas hanya 9 orang. Nilai rata-rata yang diperoleh 70 masuk dalam kategori Rendah. Hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai nilai KKM. Pelaksanaan tindakan siklus I belum mencapai target yang diinginkan sehingga peneliti memutuskan untuk melanjutkan tindakan yang berikutnya, yaitu siklus II. Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan untuk mencapai hal-hal yang masih belum maksimal pada siklus I dan memperbaikinya sehingga bisa sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II aktivitas guru meningkat dibanding siklus I. Aktivitas guru pada siklus II mencapai persentase 98,75 % dengan kategori baik sekali. Pada siklus II guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan maksimal. Guru sudah mampu menguasai kelas, membimbing siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan kondusif.

Pada siklus II aktivitas siswa meningkat dibanding siklus I. Aktivitas siswa siklus II memperoleh persentase 93,75% dengan kategori baik sekali. Pada siklus II siswa sudah fokus dalam mengikuti pembelajaran, terlibat aktif dalam mengerjakan tugas mandiri, memperhatikan guru saat menjelaskan materi, sudah aktif bertanya terkait apa yang belum dimengerti, dan siswa sudah memahami pelaksanaan media wordwall, sehingga kegiatan proses pembelajaran bisa berlangsung dengan tertib dan lebih kondusif.

Keaktifan belajar siswa pada siklus II menunjukkan bahwa keaktifan belajar siklus II sudah meningkat dibanding siklus I. Pada siklus II perolehan keaktifan belajar siswa kelas III SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang mencapai persentase 93,54% dengan kategori baik sekali. Pada siklus II keaktifan belajar sudah mencapai target yang diinginkan. Pada saat pelaksanaan siklus II siswa sudah berminat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari, siswa sudah ikut terlibat dalam diskusi kelompok, terlibat aktif dalam

pembelajaran, sudah mau mengerjakan tugas mandiri, sudah mau bekerja sama menyelesaikan persoalan dalam kelompok. Siswa terlihat sangat antusias, sangat aktif, sangat tertarik dan terlihat sangat senang dalam mengikuti pembelajaran dengan media *wordwall*. Hasil belajar siswa pada siklus II juga sudah mencapai target yang diinginkan. Nilai rata-rata siswa pada *Post Test II* memperoleh nilai rata-rata 92. Jumlah siswa yang tuntas 17 orang, masih ada 3 orang siswa yang belum tuntas. Hal ini disebabkan karena siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran dan ada salah satu siswa yang berkebutuhan khusus.

## **5. KESIMPULAN**

Hasil penerapan media pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran PKN di kelas III SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang yaitu pada siklus I aktivitas guru 78,75% berada pada kategori baik, aktivitas siswa 68,75% berada pada kategori cukup dan keaktifan belajar siswa 74,16 % berada pada kategori cukup. Pada siklus II hasil penerapan media *wordwall* mengalami peningkatan dibanding siklus I, aktivitas guru 98,75% berada pada kategori baik sekali, aktivitas siswa 93,75% berada pada kategori baik sekali dan keaktifan belajar siswa 93,54 % berada pada kategori baik sekali.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Andari, R. (2020). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT! PADA PEMBELAJARAN FISIKA. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Andriany, R., & Warsiman, W. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 406–422. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.8209>
- Annury, M. N. (2019). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru melalui Penelitian Tindakan Kelas. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, 18(2), 177. <https://doi.org/10.21580/dms.2018.182.3258>
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan *Wordwall* Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational*

*Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>

- Basthoh, E., & Novyta, N. (2020). Peran Guru IPA dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif. *Kappa Journal*, 4(2), 158–164. <https://doi.org/10.29408/kpj.v4i2.2838>
- Deprizon. (2020). Performa Guru Dalam Manajemen Kelas. *Jurnal ISLAMIKA*, 3(2), 57–67.
- Deprizon, S., Lembaga, D., Formal, P., Riau, U. M., & Indonesia, P. (2021). Deprizon Pengembangan Pembelajaran Hifzhil- Qur'an Dengan Penilaian Autentik Sebagai Penggerak Karakteristik Siswa Di Lembaga Pendidikan Formal. *Pengembangan Pembelajaran Hafizhil Al-Qur'an Dengan Penilaian Autentik Sebagai Penggerak Karakteristik Siswa Di Lembaga Pendidikan Formal*, 10, 22–35.
- Eman Nataliano Busa. (2023). Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(2), 114–122. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i2.764>
- Hidayah, N. (2020). Pembelajaran Siroh Nabawiyah Dalam Membentuk Akhlak Siswa Kelas VIII SMP It Al-Husnayain Panyabungan. *Madania: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 10, 76–86.
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Qomariyah, R. S., Karimah, I., Masruro, Soleha, R., Dandi, & Ferdiansyah. (2022). PROBLEMATIKA PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN DI KEGIATAN BELAJAR DAN MENGAJAR. *Jurnal Parameter*, 34(1), 24–38.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Sakban, Wismanto, S. (2020). Communication Patterns in Islamic Religious Education Learning ( Evaluative Study at SMA Negeri 1 Pasaman ). *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 6(2), 257–272.
- Solichah, M., Hartatik, S., & Ghufron, S. (2021). Pemanfaatan Media Roda Putar Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 29(2), 80–92.
- Wibowo, L. A., & Pardede, L. R. (2019). Peran Guru dalam Menggunakan Model Pembelajaran Collaborative Learning terhadap Keaktifan Siswa Dalam Belajar. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1), 201–208.