

**UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS WORDWALL DI KELAS IV SD NEGERI 240 PALEMBANG**

Shella Zuliana¹, Zarvin Ridho Subhan², Effendi Nawawi³, Haryati⁴

Jurusan Pendidikan Profesi Guru^{1,2}, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{3,4}

Universitas Sriwijaya^{1,2,3,4}

Email: shellazuliana03@gmail.com¹, zarvinrs@gmail.com², effendi@fkip.unsri.ac.id³,
haryati172@guru.sd.belajar.id⁴

Corresponding author:

Shella Zuliana

Universitas Sriwijaya

Email: shellazuliana03@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang terjadi yaitu proses pembelajaran kurang melibatkan siswa, sehingga selama proses pembelajaran siswa tidak aktif secara langsung yang membuat penurunan hasil belajarnya. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa sehingga membuat siswa tidak aktif saat pembelajaran berlangsung khususnya dalam pelajaran pendidikan pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektif atau tidak media pembelajaran berbasis wordwall dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri 240 Palembang. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian ini dibuktikan bahwa media pembelajaran berbasis wordwall efektif digunakan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa SD Negeri 240 Palembang. Terbukti pada hasil observasi awal, siklus 1, dan II ketuntasan saat pembelajaran mencapai 77, 143% sedangkan minat siswa setelah menggunakan media pembelajaran wordwall mencapai 72%. Maka, dapat dikatakan media pembelajaran berbasis wordwall dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri 240 Palembang.

Kata kunci: Keaktifan Belajar, Media Pembelajaran, Wordwall

Abstract: This research is motivated by the problem that occurs, namely the learning process does not involve students enough, so that during the learning process students are not directly active which causes a decrease in their learning outcomes. This is because the use of learning media that is less interesting for students makes students inactive during learning, especially in Pancasila education lessons. This study aims to determine the effectiveness of wordwall-based learning media in increasing the learning activity of grade IV students of SD Negeri 240 Palembang. This research is a collaborative Classroom Action Research (PTK). Data collection techniques use observation, tests, and documentation. Based on the results of this study, it is proven that wordwall-based learning media is effective in increasing the learning activity of students of SD Negeri 240 Palembang. Proven in the results of initial observations, cycles 1, and II, completeness during learning reached 77.143% while student interest after using wordwall learning media reached 72%. So, it can be said that wordwall-based learning media can increase the learning activity of grade IV students of SD Negeri 240 Palembang.

Keywords: Learning Activity, Instructional Media, Wordwall

PENDAHULUAN

Salah satu bentuk terpenting untuk memajukan sebuah bangsa dalam meningkatkan kualitasnya ialah melalui pendidikan. Dengan pendidikan inilah semua kemampuan dan perkembangan anak akan dirangsang secara efektif dan optimal sehingga dapat

berguna kedepannya dalam tahap perkembangan anak berikutnya (Izzati and Yulsyofriend, 2020, p. 474). Dalam hal itu, sekolah mempunyai karakter mendasar dalam menciptakan suasana yang baik dan menarik dalam proses pembelajaran siswa. Melalui pendidikan siswa akan memperoleh pembelajaran. Pembelajaran ialah suatu kegiatan belajar yang dilakukan seseorang atau berkelompok yang memiliki tujuan untuk mendapatkan pengalaman, mengembangkan kemampuan dan pengetahuan yang tidak kenal menjadi kenal, dari tidak mampu menjadi mampu (Geminastiti, 2020, p. 6).

Pendidikan adalah sesuatu untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa dan umumnya (Rahma, Qodarianti & Effendy, 2017) Menurut (Juwandani, Endah & Febrianti, 2024) dinamika dunia pendidikan terus berjalan seiring berkembangnya zaman seperti saat ini. Penting untuk selalu berlatih dari waktu ke waktu untuk menjadi lebih baik.

Maka dari itu guru harus selalu mengembangkan potensinya seperti pelatihan guru, kurikulum, pengembangan siswa, metode pengajaran, alat peraga dan kesempatan belajar serta prasarana. Memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan bukanlah suatu hal yang mudah, khususnya sistem pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa (Yoga Pratama, 2024). Pembelajaran saat ini bertujuan untuk membentuk individu yang memiliki karakter Pancasila yang kuat, berpikir kritis, dan mampu berkontribusi bagi bangsa.

Untuk mencapai tujuan tersebut, paradigma pembelajaran telah mengalami pergeseran dari *teacher-centered* menjadi *student-centered*. Dengan menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, dan kolaborasi yang diperlukan dalam menghadapi tantangan di era global. Penelitian (Isnaeni & Christijanti, 2014) menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat membekali siswa dengan keterampilan abad 21 yang relevan.

Keaktifan belajar peserta didik merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran harus mampu menumbuhkan suasana yang dapat menjadikan peserta didik menjadi aktif bertanya, menanggapi, serta mengemukakan pendapat. Menurut Sardiman (2012), keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Aktivitas merupakan aspek terpenting dalam belajar karena pada hakikatnya belajar merupakan suatu kegiatan. Selama proses pembelajaran kita sebagai guru harus mampu membuat pembelajaran

berkesan dengan cara menggunakan media dan model pembelajaran yang menarik.

Media berasal dari kata latin yakni “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran. Sedangkan dalam arti luas, media berarti pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Mifta, 2013). Media berperan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar dan keaktifan selama proses pembelajaran sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan- tujuan belajar dengan bantuan berbagai model pembelajaran yang mampu membuat siswa tidak bosa selama proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) telah terbukti menjadi pendekatan yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian oleh (Aminah, 2021) menunjukkan bahwa PBL dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, PBL juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, seperti yang ditemukan dalam penelitian (Nurhasanah, 2019) Dengan membimbing siswa untuk mencari solusi atas permasalahan yang kompleks, PBL membantu siswa untuk memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam dan relevan dengan kehidupan mereka. Hal ini sejalan dengan temuan (Yudiantara, 2020) yang menyoroti pentingnya strategi pembelajaran aktif seperti PBL dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, ditambah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *wordwall*.

Wordwall merupakan platform pembelajaran berbasis game yang semakin populer di kalangan pendidik. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur menarik seperti kuis interaktif, permainan edukatif, dan visualisasi yang menarik untuk memfasilitasi proses belajar. Dengan Wordwall, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Fleksibilitas Wordwall memungkinkan penggunaannya baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring, membuatnya menjadi alat yang sangat berguna dalam berbagai situasi pembelajaran. Penelitian oleh (Sari & Yarza, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian lain juga mendukung temuan ini, seperti yang dilakukan oleh (Dwi, 2021) yang menyatakan bahwa media game edukasi Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selain itu, peserta didik yang kurang termotivasi juga cenderung kurang berpartisipasi dalam kelas dan kurang aktif dalam mencari sumber belajar tambahan. Mereka mungkin memiliki keterbatasan dalam memotivasi diri sendiri untuk mencapai tujuan belajar mereka. Akibatnya, mereka mungkin mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep pelajaran, mempertahankan konsentrasi, atau mengorganisir waktu mereka dengan efektif.

Hasil observasi pada proses pembelajaran di kelas IV SDN 240 Palembang menunjukkan

bahwa Keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Banyak siswa yang lebih memilih untuk menjadi pendengar pasif daripada terlibat aktif dalam diskusi atau aktivitas pembelajaran lainnya. Kondisi ini menunjukkan kurangnya partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar mata pelajaran tersebut.

Rendahnya hasil belajar disebabkan kesulitan dalam memahami materi pelajaran dan penggunaan model pengajaran yang kurang bervariasi. Guru cenderung menggunakan pendekatan ceramah dan metode pembelajaran berbasis hafalan, yang membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Temuan ini diperkuat oleh wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran tersebut.

Agar pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih menarik, guru perlu keluar dari rutinitas dengan mencoba berbagai metode pembelajaran. Diskusi kelompok, praktikum, atau penggunaan teknologi bisa menjadi alternatif yang efektif. Selain itu, penyampaian materi yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dan pemberian kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif juga perlu diperhatikan. Dengan demikian, diharapkan motivasi belajar siswa dapat meningkat dan berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Ada beberapa solusi yang dapat dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran pendidikan Pancasila. Salah satu solusi yang dianggap efektif adalah menggunakan media pembelajaran menggunakan *wordwall*. Dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* diharapkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dapat meningkat. Namun, perlu diingat bahwa setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan tersendiri. Oleh karena itu, penting bagi peneliti dan guru untuk memilih media pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* dalam pengajaran materi Hak, Kewajiban dan Aturan diharapkan siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai materi yang diajarkan oleh guru. Materi Hak, Kewajiban dan Aturan yang diajarkan kepada siswa kelas IV SD merupakan Hak dan kewajiban dapat berbeda dalam berbagai konteks (rumah, sekolah, masyarakat). Siswa mungkin bingung membedakan mana yang berlaku di mana. Oleh karena itu, peserta didik tertarik untuk melihat seberapa besar pengaruh penerapan media pembelajaran *wordwall* terhadap keaktifan peserta didik kelas IV di SDN 240 Palembang.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif antara yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperbaiki kondisi yang kurang memuaskan dalam kelas. Penelitian ini berfokus pada keaktifan belajar peserta didik dalam

materi Hak, Kewajiban dan Aturan. Penelitian tindakan kelas sebagai kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dengan menggunakan tindakan-tindakan tertentu untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran (Azizah, 2021).

Untuk melancarkan saat melaksanakan penelitian, maka peneliti menggunakan kegiatan tersusun, yaitu: tempat : SD Negeri 240 Palembang, waktu : Semester Ganjil tahun ajaran 2024/2025. Populasi ialah wilayah pukul rata yang meliputi subjek atau objek diteliti serta semua ciri atau sifat-sifatnya (Sugiyono, 2019, p. 126). Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 240 Palembang Tahun Ajaran 2024/2025 memiliki total 35 siswa Untuk mengetahui secara jelas dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1. Populasi Penelitian

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	IV A	17	18	35
Jumlah		17	18	35

Sumber: Wali kelas IV A SD Negeri 240 Palembang

Sampel itu penting untuk jumlah dan atribut yang digerakkan oleh masyarakat (Sugiyono, 2019, p. 127). Dalam penelitian ini digunakan metode *random sampling*. Metode mengambil sampel ini menggunakan sejumlah besar kelas dari populasi untuk memilih dua kelas yang akan digunakan sebagai sampel (Ariasanti, Akhbar and Syaflin, 2021, p. 116).

Penelitian ini terdiri dari dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus melibatkan empat tahap penting, yaitu perencanaan, pelaksanaan, refleksi, dan rencana tindak lanjut. Tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran dan memilih media yang tepat untuk mengajar materi tersebut. Tahap pelaksanaan melibatkan penerapan media pembelajaran wordwall di kelas, di mana siswa bekerja secara *kooperatif*.

Tahap refleksi merupakan saat peneliti mengumpulkan dan menganalisis data yang diperoleh selama proses pembelajaran, dengan tujuan untuk mengevaluasi tindakan yang telah dilakukan dan menarik kesimpulan yang relevan. Tahap terakhir adalah rencana tindak lanjut, di mana langkah-langkah selanjutnya direncanakan berdasarkan hasil refleksi untuk meningkatkan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Untuk mengukur data keaktifan belajar siswa digunakan metode observasi Digunakan untuk mengamati perilaku siswa selama proses pembelajaran. Melakukan pengamatan langsung terhadap perilaku siswa selama proses pembelajaran. Angket Digunakan untuk mengukur persepsi siswa tentang keaktifan mereka sendiri. Disebar kepada siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Adapun indikator yang digunakan untuk menentukan keberhasilan pelaksanaan tindakan adalah aktivitas siswa dalam pembelajaran dinyatakan baik apabila aktivitas belajar berada pada kategori aktif atau tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi Awal

Tabel 2. Hasil Observasi Awal

No.	Nama Siswa	L/P	Skor	Keterangan
1.	ABS	L	40	Tidak Tuntas
2.	AAW	L	40	Tidak Tuntas
3.	ARA	L	60	Tidak Tuntas
4.	AMA	P	80	Tuntas
5.	ASH	P	40	Tidak Tuntas
6.	AHI	P	40	Tidak Tuntas
7.	ASR	P	80	Tuntas
8.	AN	L	60	Tidak Tuntas
9.	AFA	P	40	Tidak Tuntas
10.	AOA	L	60	Tidak Tuntas
11.	BUR	P	60	Tidak Tuntas
12.	DA	P	60	Tidak Tuntas
13.	DG	P	80	Tuntas
14.	FA	L	60	Tidak Tuntas
15.	FSA	P	100	Tuntas
16.	FHP	P	80	Tuntas
17.	FK	P	40	Tidak Tuntas
18.	JAP	P	80	Tuntas
19.	JLN	L	60	Tidak Tuntas
20.	KAR	L	40	Tidak Tuntas
21.	KSD	P	60	Tidak Tuntas
22.	MGK	L	40	Tidak Tuntas
23.	MPP	L	80	Tuntas
24.	MDA	L	80	Tuntas
25.	MG	L	40	Tidak Tuntas
26.	MYA	L	60	Tidak Tuntas
27.	QAK	P	80	Tuntas
28.	RH	P	60	Tidak Tuntas
29.	RUR	P	80	Tuntas
30.	S	P	60	Tidak Tuntas
31.	SA	P	40	Tidak Tuntas
32.	SW	L	60	Tidak Tuntas
33.	YSL	L	60	Tidak Tuntas
34.	ZKB	L	40	Tidak Tuntas
35.	ZHA	L	60	Tidak Tuntas
Rata-rata			60	
Ketuntasan			28,57%	

Berdasarkan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan terlihat adanya perbedaan pada observasi awal, siklus I dan siklus II yang dilaksanakan. Pada observasi awal ada 27 siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran, artinya siswa tersebut tidak aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian Setyarini (2019), yang menyebabkan tidak tercapainya indikator pada keaktifan belajar di siklus I, karena pada saat proses pembelajaran banyak peserta didik yang tidak membaca materi dikarenakan menunggu arahan guru, ketika presentasi di kelas masih banyak siswa yang tidak mengajukan pertanyaan kepada

guru saat kegiatan belajar mengajar hal ini kemungkinan disebabkan peserta didik masih malu atau kurang percaya diri untuk mengajukan sebuah pertanyaan dari guru. Pada saat diskusi masih banyak peserta didik yang tidak memberikan jawaban, saran, pendapat atau komentar kepada guru atau teman hal ini dikarenakan masih kurang yakin dengan apa yang diungkapkan.

Pembelajaran berjalan dengan baik sesuai dengan modul ajar yang dibuat, akan tetapi ada beberapa kegiatan saat proses pembelajaran terjadi kekacauan seperti siswa asik sendiri, mengantuk, bosan, tidak aktif saat presentasi berlangsung.

Tabel 3. Hasil ketuntasan setelah siklus I dan II dilaksanakan

No.	Nama Siswa	L/P	Skor	Keterangan
1.	ABS	L	80	Tuntas
2.	AAW	L	60	Tidak Tuntas
3.	ARA	L	60	Tidak Tuntas
4.	AMA	P	100	Tuntas
5.	ASH	P	100	Tuntas
6.	AHI	P	80	Tuntas
7.	ASR	P	80	Tuntas
8.	AN	L	60	Tidak Tuntas
9.	AFA	P	100	Tuntas
10.	AOA	L	80	Tuntas
11.	BUR	P	80	Tuntas
12.	DA	P	60	Tidak Tuntas
13.	DG	P	80	Tuntas
14.	FA	L	100	Tuntas
15.	FSA	P	100	Tuntas
16.	FHP	P	100	Tuntas
17.	FK	P	100	Tuntas
18.	JAP	P	100	Tuntas
19.	JLN	L	80	Tuntas
20.	KAR	L	80	Tuntas
21.	KSD	P	80	Tuntas
22.	MGK	L	60	Tidak Tuntas
23.	MPP	L	80	Tuntas
24.	MDA	L	80	Tuntas
25.	MG	L	40	Tidak Tuntas
26.	MYA	L	80	Tuntas
27.	QAK	P	80	Tuntas
28.	RH	P	60	Tidak Tuntas
29.	RUR	P	80	Tuntas
30.	S	P	80	Tuntas
31.	SA	P	60	Tidak Tuntas
32.	SW	L	80	Tuntas
33.	YSL	L	100	Tuntas
34.	ZKB	L	100	Tuntas
35.	ZHA	L	80	Tuntas

Rata-rata Ketuntasan 77,143%

Tabel 4. Angket Keaktifan Siswa

No.	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Apakah Anda merasa lebih tertarik mengikuti Pembelajaran setelah menggunakan kuis <i>Wordwall</i> ?	15	9	8	3
2.	Apakah Anda merasa lebih mudah memahami materi melalui aktivitas di <i>Wordwall</i> ?	10	8	15	2
3.	Apakah Anda merasa lebih termotivasi untuk Berpartisipasi aktif dalam diskusi setelah Menggunakan <i>Wordwall</i> ?	17	15	2	1
4.	Apakah Anda merasa lebih percaya diri untuk menyampaikan pendapat setelah menggunakan <i>Wordwall</i> ?	13	9	8	5
5.	Apakah Anda merasa lebih mampu bekerja sama dengan teman dalam kelompok setelah menggunakan <i>Wordwall</i> ?	17	10	7	1
6.	Apakah Anda merasa <i>Wordwall</i> membantu Anda lebih menghargai keberagaman pendapat?	13	9	3	10
7.	Apakah Anda merasa <i>Wordwall</i> membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan ?	20	8	4	3
8.	Apakah Anda merasa <i>Wordwall</i> mebanstu Anda menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari ?	9	6	15	5
9.	Apakah Anda ingin lebih sering menggunakan <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran?	23	9	2	1
10.	Secara keseluruhan, seberapa efektif menurut Anda penggunaan <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran ?	27	5	3	-
Total / Jumlah		164	88	67	31
Total Keseluruhan		350			
Total Sangat Setuju + Setuju		252			
Total Tidak Setuju + Sangat Tidak Setuju		98			
% Sangat Setuju + Setuju		72 %			
% Tidak Setuju + Sangat Tidak Setuju		28 %			

Berdasarkan tabel 3 di atas, bahwa keaktifan siswa mencapai 72% setelah menerapkan media pembelajaran *wordwall*. Hal ini menggambarkan hasil pembelajaran di siklus I dan siklus II meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran selama menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall*. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif pada diri siswa sehingga tidak perlu dilakukan ke siklus selanjutnya. Pada siklus II pelaksanaan pembelajaran melihat dari hasil refleksi siklus I dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Pada siklus II terjadi peningkatan keaktifan dan hasil belajar dibandingkan dengan saat observasi awal. Hal tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan dapat meningkatkan keaktifan siswa saat proses pembelajaran berlangsung terkhusus pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Hal ini disebabkan oleh tingkat pemahaman siswa pada pelajaran pendidikan pancasila dengan media pembelajaran berbasis *wordwall* sangat

DOI: <https://doi.org/10.36636/primed.v5i1.5199> Page | 209

efektif digunakan sehingga menarik antusias peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung.

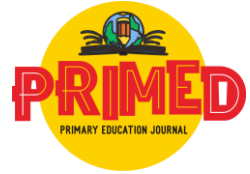
SIMPULAN DAN SARAN

Berlandaskan hasil penelitian yang dilakukan, bisa ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *wordswall* efektif digunakan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dibandingkan pada metode pembelajaran konvensional di siswa SD Negeri 240 Palembang. Terbukti pada hasil observasi awal, siklus 1, dan II ketuntasan saat pembelajaran mencapai 77, 143% sedangkan minat siswa setelah menggunakan media pembelajaran *wordwall* mencapai 72%.

Dalam hal ini disebabkan oleh tingkat pemahaman dan antusias siswa selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall* terlibat langsung dan aktif selama proses pembelajaran yang membuat siswa tertarik untuk belajar dengan penggunaan media tersebut dengan cara bermain game. Maka, dapat dikatakan media pembelajaran berbasis *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri 240 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S. (2021) 'Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui Model Problem-Based Learning', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Karakter*. [Preprint].
- Ariasanti, D., Akhbar, M.T. and Syaflin, S.L. (2021) 'Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 125 Palembang', *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), p. 113.
- Azizah, A. (2021) 'Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran'.
- Dwi, R. (2021) 'Pengaruh media game edukasi wordwall terhadap motivasi belajar siswa'.
- Geminastiti, K. (2020) 'Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Dengan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 1(2), pp. 66–69.
- Isnaeni, W. and Christijanti, W. (2014) 'Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan dengan Penerapan Strategi Pembelajaran Discovery Learning', *Journal of Biology Education* [Preprint].
- Izzati, L. and Yulsyofriend (2020) 'Pengaruh Metode Bercerita dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), pp. 472–481.
- Juwandani, Endah and Febrianti, N. (2024) 'PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PERKALIAN', *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, pp. 10–23.
- Nurhasanah, A. (2019) 'Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP', Tesis [Preprint].



- Rahma, Qodarianti and Effendy, U. (2017) 'Penerapan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IVB SD Negeri 24 Palembang', *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4.
- Sari and Yarza (2021) 'Pengaruh penggunaan media game berbasis android (Wordwall) terhadap hasil belajar siswa'.
- Sugiyono (2019) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yoga Pratama, D. (2024) 'Penggunaan Media Video Dan Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas III Sd Negeri 3 Wonobojo.', *BAHUSACCA : Pendidikan Dasar Dan Manajemen Pendidikan*, 4.
- Yudiantara, B. (2020) *Strategi Pembelajaran Aktif: Penerapan Model Problem-Based Learning*. Pustaka Pelajar