

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
BERBANTUAN *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD NEGERI MONSINGET**

SKRIPSI

Disusun Oleh

Nisa Ariyati
NIM : 210209015

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2025 M/ 1447 H**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
BERBANTUAN *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD NEGERI MONSINGET**

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Nisa Ariyati

NIM. 210209015

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

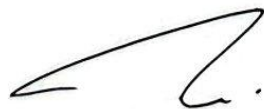
Disetujui oleh:

Pembimbing

AR - RANIRY

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Daniah, S. Si., M. Pd.
NIP. 197907162007102002



Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M. Ag.
NIP. 197906172003122002

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING
BERBANTUAN *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD NEGERI MONSINGET**

SKRIPSI

Telah Diuji Panitia Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal: Jum'at, 08 Agustus 2025 M
14 Safar 1447 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua

Penguji I

Daniah, S. Si., M. Pd.
NIP.197907162007102002

Purri Rahmi, M.Pd
NIP.1990030620232112042

Penguji II

Penguji III

Syahidan Nurdin, M.Pd
NIP.198104282009101002

R A N I Muliya, S.Pd.I., M.Ed
NIP.197810132014111001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN A-r-Raniry
Banda Aceh



Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP.197301021997031003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY Banda Aceh
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp.
(0651) 7553020; www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nisa Ariyati
NIM : 210209015
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning*
Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar
IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Monsinget.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 08 Agustus 2025

Yang Menyatakan,



Nisa Ariyati
NIM. 210209015

ABSTRAK

Nama : Nisa Ariyati
Nim : 210209015
Fakultas / Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negei Monsinget.
Pembimbing : Daniah, S. Si., M. Pd.
Kata Kunci : Model Pembelajaran *Game Based Learning*, *Wordwall*, Hasil Belajar, Pembelajaran IPAS.

Penelitian ini dilatar belakangi dari rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV SD Negeri Monsinget Aceh Besar. Pembelajaran yang cenderung monoton dengan metode ceramah dan minimnya variasi model serta media menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran serta berpengaruh pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model yang dianggap efektif adalah model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *wordwall*. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui aktivitas guru dalam pembelajaran IPAS menerapkan model *game based learning* berbantuan *wordwall* di kelas IV SDN Monsinget Aceh Besar. (2) Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran IPAS menerapkan model *game based learning* berbantuan *wordwall* di kelas IV SDN Monsinget Aceh Besar. (3) Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS menerapkan model *game based learning* berbantuan *wordwall* di kelas IV SDN Monsinget Aceh Besar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Monsinget sebanyak 16 orang. KKTP ditetapkan 68 dan ketuntasan klasikal 80%. Data yang diperoleh melalui observasi dan tes hasil belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan aktivitas guru meningkat dari 70,83% menjadi 89,58%, aktivitas siswa dari 68,22% menjadi 87,5%, dan ketuntasan belajar dari 43,75% menjadi 87,5%, memenuhi standar ketuntasan klasikal. Jadi dapat disimpulkan, penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *wordwall* terbukti mampu meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Monsinget Aceh Besar.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang hanya kepada-Nya kita memohon pertolongan. Alhamdulillah atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Monsinget Aceh Besar"**. Sholawat beriringan salam penulis sanjungkan kepada Nabi besar Muhammad Shalallahu'Alaihi Wassalam yang telah membawa umatnya dari alam jahiliyah ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Suatu kebahagiaan bagi penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Adapun penyusunan skripsi ini untuk memenuhi tugas dan syarat, guna untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Penyusunan skripsi dapat terselesaikan karena banyak pihak yang telah membantu. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis dengan penuh rasa hormat mengucapkan terimakasih dan mendo'akan semoga Allah SWT memberikan balasan terbaik kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M. Ag., selaku Rektor UIN Ar Raniry yang telah memberikan Fasilitas yang layak kepada seluruh Mahasiswa/i termasuk penulis.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S. Ag., M. Ed., Ph. D., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, beserta para Wakil Dekan dan seluruh jajarannya, yang telah mendukung dengan memberikan fasilitas kemudahan selama proses penyelesaian penelitian.
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M. Ag., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan para staf prodi beserta dosen di Prodi PGMI yang telah membantu dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Ibu Daniah, S. Si., M. Pd., selaku dosen pembimbing, penulis mengucapkan banyak terimakasih atas kesabaran, masukan, dan arahan yang telah ibu

berikan selama menjadi dosen pembimbing mulai dari menyusun proposal sampai skripsi. Penulis bersyukur telah diberikan kesempatan untuk belajar di bawah bimbingan ibu, terimakasih.

5. Bapak Syahidan Nurdin, M. Pd. yang telah bersedia dan meluangkan waktunya untuk menjadi validator pada instrumen penelitian yang peneliti gunakan.
6. Segenap Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan selama studi hingga skripsi selesai.
7. Bapak Mawardi, S. Pd., M. Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Monsinget dan ibu Veradiana, S. Pd., selaku wali kelas IV dan tim kolaborator serta bapak Mawardi, S. Pd., selaku operator dan seluruh pihak di SDN Monsinget yang telah memberikan izin, fasilitas, dan dukungan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih belum mencapai kesempurnaan dalam proses penyusunannya, penulis telah berusaha seoptimal mungkin. Kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT sementara manusia tidak luput dari kekurangan.



Banda Aceh, 30 Juli 2025

Penulis

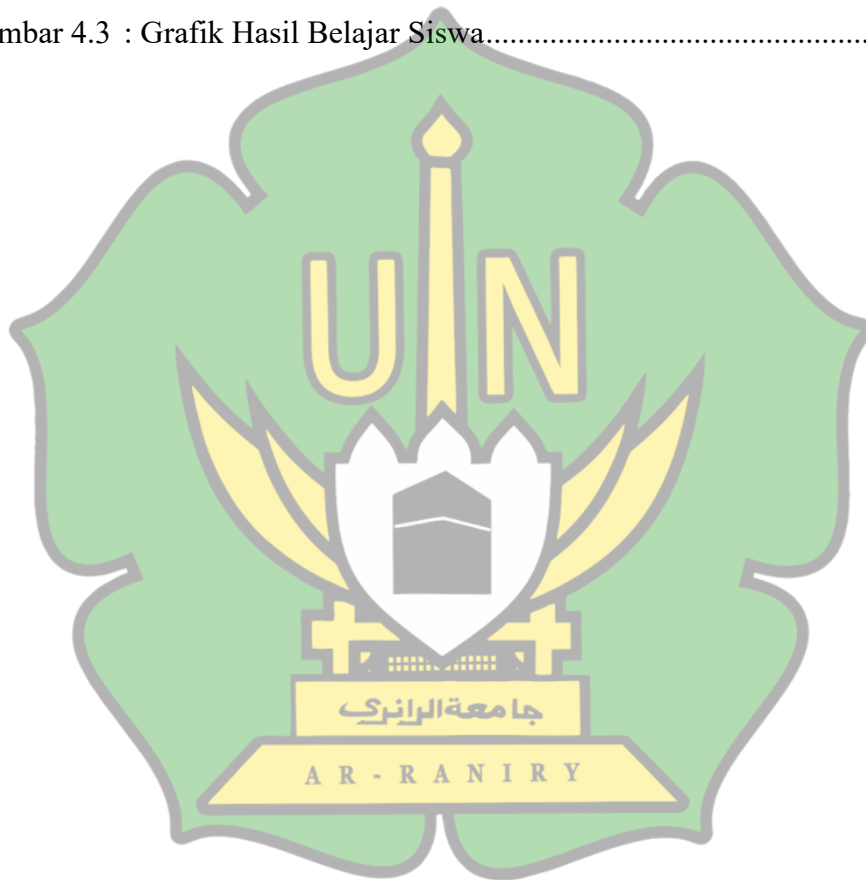
Nisa Ariyati

PERSEMBAHAN

1. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta, pahlawan dan cinta pertama penulis Ayahanda Sufiyan dan pintu surgaku Ibunda Atikah. Terimakasih atas segala pengorbanan dan cinta kasih yang diberikan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan masa studi ini, yang tak hentinya memberikan doa dan dukungan yang luar biasa untuk setiap langkah yang peneliti lalui. Begitu penting dukungan Orang tua dibalik penyelesaian skripsi ini dengan meyakinkan bahwasanya peneliti mampu menyelesaikan masa studi ini, maka dari itu persembahkan ini menjadi tempat peneliti mengungkapkan rasa syukur kepada Allah SWT karena telah dilahirkan dari orang tua yang Masya Allah begitu luar biasa. Berkah umur, bahagia, sehat selalu serta hiduplah lebih lama lagi, ayahanda dan ibunda harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup penulis. *I love you more more more.*
2. Saudaraku tercinta Feti Ramadani S. Si., M. Rifai Al-Kadafi, S.T., Serda Sumardi Yanto dan keponakan tersayang Arsyila Mikaila Tifani terimakasih sudah menjadi bagian dalam proses penyusunan tugas akhir ini, yang selalu memberikan dorongan dan dukungan serta nasehat-nasehat bijaknya. Semoga selalu diberkahi dan diberikan kesehatan.
3. Kepada teman-teman penulis: Silfa, Diva, Intan dan seluruh teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2021 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih telah mewarnai perjalanan kuliah ini dengan berbagai pengalaman tak terlupakan.
4. *Last but not least.* Terimakasih untuk penulis sendiri Nisa Ariyati. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini, terimakasih karena tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terimakasih karena memutuskan untuk tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri. *I wanna thank me for just being me at all times.*

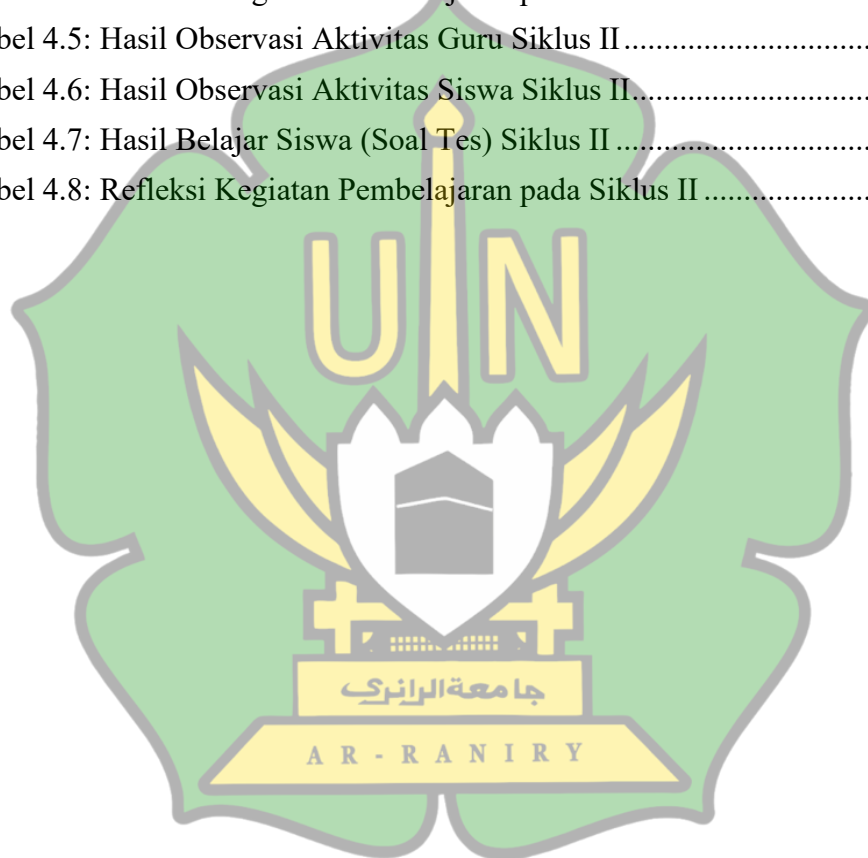
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Jenis Permainan pada <i>Wordwall</i>	25
Gambar 2.2 : Macam-Macam Kebutuhan Manusia	35
Gambar 3.1 : Siklus Penelitian Menurut Suharsimi Arikunto	38
Gambar 4.1 : Grafik Aktivitas Guru	77
Gambar 4.2 : Grafik Aktivitas Siswa	78
Gambar 4.3 : Grafik Hasil Belajar Siswa	79



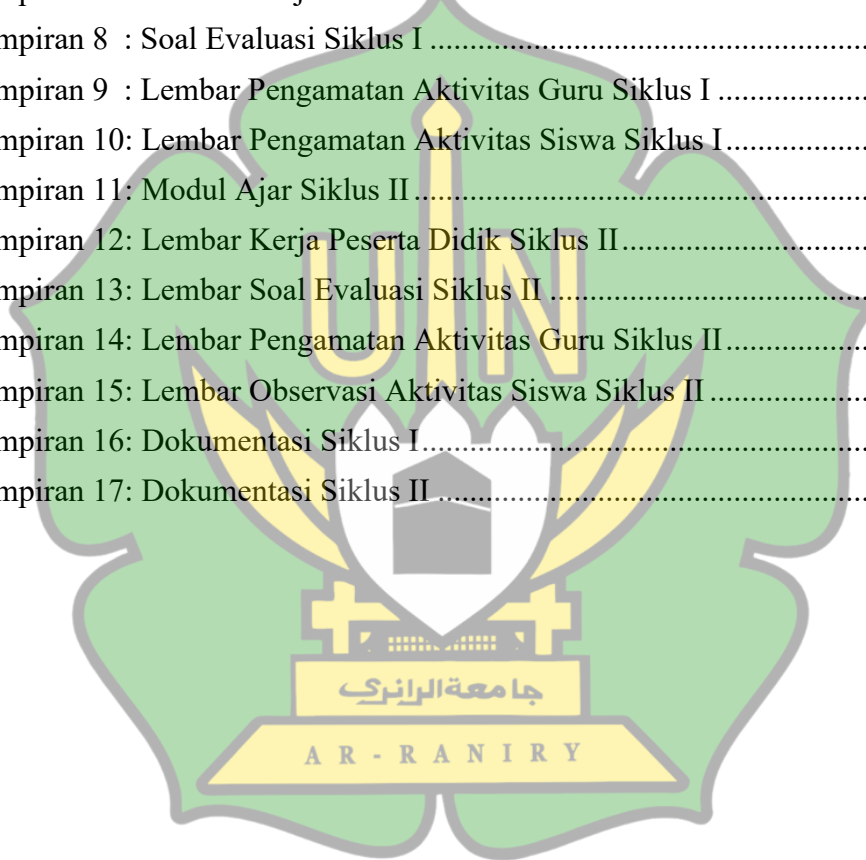
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1: Kriteria Penilaian Pengamatan Aktivitas Guru	43
Tabel 3.2: Kriteria Penilaian Kegiatan Siswa.....	44
Tabel 3.3: Kriteria Penilaian Hasil Pemahaman Siswa	45
Tabel 4.1: Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	49
Tabel 4.2: Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	53
Tabel 4.3: Hasil Belajar Siswa (Soal Tes) Siklus I	56
Tabel 4.4: Refleksi Kegiatan Pembelajaran pada Siklus I	58
Tabel 4.5: Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	65
Tabel 4.6: Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	70
Tabel 4.7: Hasil Belajar Siswa (Soal Tes) Siklus II	73
Tabel 4.8: Refleksi Kegiatan Pembelajaran pada Siklus II	74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keterangan Penelitian.....	89
Lampiran 2 : Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian.....	90
Lampiran 3 : Lembar Validasi Modul Siklus I.....	91
Lampiran 4 : Lembar Validasi Modul Siklus II	95
Lampiran 5 : Lembar Validasi Media.....	99
Lampiran 6 : Modul Ajar Siklus I	101
Lampiran 7 : Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I	113
Lampiran 8 : Soal Evaluasi Siklus I	119
Lampiran 9 : Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I	121
Lampiran 10: Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I.....	125
Lampiran 11: Modul Ajar Siklus II.....	126
Lampiran 12: Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II.....	140
Lampiran 13: Lembar Soal Evaluasi Siklus II	145
Lampiran 14: Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II.....	147
Lampiran 15: Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	151
Lampiran 16: Dokumentasi Siklus I.....	152
Lampiran 17: Dokumentasi Siklus II.....	155



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Definisi Operasional	11
F. Kajian Penelitian Terdahulu.....	14
BAB II LANDASAN TEORI	17
A. Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	17
B. Media Pembelajaran	22
C. <i>Wordwall</i>	24
D. Hasil Belajar	28
E. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Jenis Penelitian	37
B. Subjek Penelitian	40
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
D. Instrumen Pengumpulan Data	41
E. Teknik Pengumpulan Data.....	42
F. Teknik Analisis Data.....	43
G. Indikator Keberhasilan	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Deskripsi Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan Hasil Penelitian	75
BAB V PENUTUP	80

A. Kesimpulan.....	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
RIWAYAT HIDUP	88
LAMPIRAN.....	89



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.¹

Menurut Tatang Sunendar, IPAS merupakan mata pelajaran baru yang terdapat dalam kurikulum merdeka dan merupakan gabungan antara IPA dan IPS, hanya tersedia di sekolah dasar. Pembelajaran IPAS harus mempertimbangkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar. Pendidikan IPAS memiliki peran penting dalam membentuk profil pelajar Pancasila yang ideal di Indonesia.² Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji mengenai makhluk hidup, benda mati yang ada di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu, makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.³

Pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Pembelajaran IPS yang mempunyai peran penting dalam pembentukan

¹ Kementerian Pendidikan, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C untuk SD/MI/Program Paket A*, (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Republik Indonesia, 2022), h. 4.

² Suhelayanti, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*, (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023) h.122.

³ Gismina Tri Rahmayati, et al., "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka" *Elementary School Journal*–Vol.13 No. 1 (2023) h.18.

karakter siswa. Melalui pembelajaran IPAS dapat dicantumkan nilai-nilai pendidikan karakter dengan mengintegrasikan materi dalam pembelajaran.⁴

Tujuan IPAS adalah agar siswa dapat berkembang sesuai dengan profil Pancasila, serta menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu, sehingga peserta didik semangat untuk mempelajari fenomena-fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia, dalam menjaga peranannya. Keduanya juga berperan aktif dalam perlindungan lingkungan alam dan pemanfaatan sumber daya alam dan lingkungan secara rasional.⁵ Pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial memiliki tujuan menjadikan siswa dapat memahami kerja alam semesta dan interaksinya dengan kehidupan manusia di muka bumi.⁶ Jadi tujuan utama dari pembelajaran IPAS adalah untuk membentuk peserta didik yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila, serta menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, dan kepedulian terhadap lingkungan. Dengan pembelajaran IPAS, diharapkan siswa mampu memahami fenomena yang terjadi di alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia, serta mampu mengambil peran aktif dalam menjaga kelestarian lingkungan dan menggunakan sumber daya secara bijaksana, agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan bermakna agar mempengaruhi hasil belajar siswa.

Namun permasalahan pembelajaran yang sering terjadi salah satunya adalah ditemukannya rendahnya kualitas pembelajaran yang telah dilakukan yaitu ditemukannya hasil belajar siswa yang rendah karena kurangnya penggunaan model serta media pembelajaran yang bervariasi. Dalam permasalahan hasil belajar ini maka guru memiliki peran penting yaitu mampu meningkatkan kualitas pengetahuan siswa secara langsung oleh guru, dengan ditandai hasil belajar dan dari hasil belajar

⁴ Wann Nurdiana Sari, Ahiful Faizin, "Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka". *Jurnal Ilmiah Multidisplin*, Vol, No. 3 Februari 2023.

⁵ Suhelayanti, et al., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*, ...h. 123.

⁶ Gismina Tri Rahmayati, et al., "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka" *Elementary School Journal*–Vol.13 No. 1 (2023) h.19.

ini yang akan memberikan penjelasan mengenai kemampuan siswa dalam pembelajaran.⁷

Model pembelajaran adalah salah satu hal yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Menurut Istarani model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar.⁸ Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.⁹

Model pembelajaran yang digunakan sangat berpengaruh dalam menciptakan situasi belajar yang menyenangkan, mendukung kelancaran proses belajar mengajar, serta sangat berpengaruh dalam pencapaian hasil belajar. Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Pemilihan model yang bervariasi membuat siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja tetapi juga melakukan aktifitas lain seperti mengamati video, gambar melakukan dan mendemonstrasikan.

Penggunaan model dan media pembelajaran juga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) karena mencakup adanya pemahaman dan penerapan konsep. Dengan itu model dan media pembelajaran yang dipilih haruslah sesuai dan menarik bagi siswa supaya dalam proses pembelajaran berlangsung siswa menjadi lebih bersemangat dalam pembelajarannya.¹⁰

Salah satu model yang semakin populer adalah model pembelajaran *game based learning*, yang memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan hasil

⁷ Asmawati, "Pengaruh Kinerja Guru terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu", *Pedagogy*, Vol 2 No 1, h. 46.

⁸ Istarani. 58 Model Pembelajaran Inovatif. Medan: *Media Persada*. 2011. h. 1.

⁹ Trianto, Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). (Jakarta: Kencana, 2010) h. 51.

¹⁰ Rayandra Asyar, Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran, (Jakarta: Referensi, 2012), h. 34.

belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *game based learning* tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar melalui pengalaman interaktif.¹¹ Dalam penggunaan model pembelajaran juga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah sesuatu yang didapatkan setelah adanya kegiatan pembelajaran.¹² Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi karena adanya kegiatan khusus yang memiliki tujuan, kegiatan khusus ini adalah proses belajar mengajar yang dilaksanakan baik secara klasikal maupun secara individual dengan tujuan agar siswa memahami materi atau konsep yang menjadi pembelajaran sehingga adanya perubahan yang diharapkan.

Hasil belajar pada hakikatnya adalah suatu perubahan yang meliputi tingkah laku ke arah yang lebih baik setelah adanya pembelajaran, perubahannya itu dilihat dari tiga aspek atau ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.¹³ Hasil belajar dilihat setelah adanya perlakuan dalam pembelajaran ke arah yang lebih baik atau tetap sama seperti sebelum adanya pembelajaran. Aspek kognitif adalah aspek pengetahuan atau pemahaman siswa yang dilihat dari tes yang diberikan, aspek afektif adalah sikap siswa dalam proses pembelajaran berlangsung sedangkan pada aspek psikomotorik adalah aspek keterampilan siswa.

Hasil belajar adalah kegiatan penilaian akhir dari proses pembelajaran yang telah berlangsung.¹⁴ Hasil belajar diambil setelah adanya pembelajaran berlangsung, kemudian siswa akan diberikan lembar tes. Perolehan nilai dari siswa yang akan dilihat seberapa paham mengenai pembelajaran, pembelajaran berhasil atau tidak dilihat dari angka yang diperoleh siswa dalam tes yang diberikan. Tes yang

¹¹ Kapp, K. M, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*, John Wiley & Sons, 2012.

¹² Mahesya Az-zahra, Aradelia Pinkka wahyudi, Siskha Putri Wahyudi, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Resitasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok " *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, vol 2 no 3, 2023.

¹³ Husamah, Yuni Pantiwati, Arina Retiana, Puji Sumarsono, *Belajar dan Pembelajaran* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2016), h. 20.

¹⁴ Sulastri, Imran, Arif Firmansyah, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPS di kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya", *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol 3, No 1, h. 94.

diberikan berupa soal untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis dengan guru kelas IV SD Negeri Monsinget Aceh Besar pada tanggal 20 Januari 2025, diketahui bahwa pembelajaran IPAS masih menghadapi kendala. Guru telah menggunakan model pembelajaran, namun variasinya masih terbatas dan cenderung didominasi oleh metode ceramah. Pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) membuat siswa hanya mendengar penjelasan dan mencatat materi tanpa banyak berpartisipasi secara aktif. Kondisi ini mengakibatkan siswa kurang memahami materi secara mendalam, suasana kelas monoton, dan proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada rendahnya hasil belajar, motivasi dan minat belajar siswa. Siswa cepat merasa bosan, tidak bersemangat, dan cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan informasi dari guru, hasil belajar IPAS siswa kelas IV masih tergolong rendah. Dari 16 siswa, hanya 9 siswa ($\pm 56\%$) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 7 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi harapan sekolah serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa. Salah satu model yang potensial adalah *game based learning*, yaitu model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar. Melalui model pembelajaran ini, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga tercipta suasana yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi mereka untuk memahami materi. Penggunaan *game based learning* akan lebih efektif apabila didukung oleh media digital yang sesuai. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *wordwall*, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan interaktif seperti kuis, puzzle, dan *matching games*. *Wordwall* dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital dan menyediakan beragam bentuk permainan yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Dengan menggabungkan *game based learning* dan *wordwall*, diharapkan pembelajaran

IPAS menjadi lebih bervariasi, menarik, dan mendorong siswa untuk terlibat aktif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.¹⁵

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ardista Octaviana dkk., pada tahun 2023 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Grudo 3 Ngawi”. Hasil penelitiannya dapat dilihat penggunaan *wordwall* dapat membuat semangat belajar siswa bertambah dalam kegiatan pembelajaran serta suasana belajar mengajar di kelas menjadi menyenangkan sehingga meningkatkan hasil belajarnya. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pada presentase aktivitas guru siklus I 75% dalam kategori baik meningkat pada siklus II 93% dalam kategori sangat baik, pada aktivitas siswa siklus I 71% dalam kategori baik meningkat pada siklus II 91% dalam kategori sangat baik, dan presentase ketuntasan klasikal siswa pada siklus I 57% meningkat pada siklus II menjadi 87%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa V SDN Grudo 3 Ngawi.¹⁶ Berdasarkan kajian terdahulu di atas terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, penelitian di atas bertujuan meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* pada mata pelajaran IPA. Sedangkan penelitian digunakan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar IPAS melalui penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *wordwall* kelas IV SD Negeri Monsinget Aceh Besar.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mutia Safitri dkk., pada tahun 2022 dengan judul “Penerapan Media *Web Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa”. Hasil penelitian yang dapat dilihat menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* berbasis *web* meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI secara signifikan dengan peningkatan

¹⁵ Hasil observasi, 20 Januari 2025.

¹⁶ Ardista Octaviana, Marlina, D., & Kusumawati, N, Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Grudo 3 Ngawi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2023,8(1), h. 6752-6760.

persentase ketuntasan belajar yang signifikan dari 67% menjadi 86%. Penerapan media *wordwall* berbasis *web* juga menyebabkan peningkatan aktivitas belajar siswa dengan pergeseran masing-masing dari 59% menjadi 78% dengan kategori “baik” dan “sangat baik”. Pada penelitian ini menekankan pentingnya siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan berkonsentrasi saat menjelaskan, mencatat, dan meninjau informasi penting di waktu lain.¹⁷ Berdasarkan kajian terdahulu di atas terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti dilakukan, pada penelitian terdahulu di atas hanya berfokus pada penerapan *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah tidak hanya berfokus kepada media *wordwall* saja tetapi dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Monsinget.

Penelitian terdahulu yang dilakukan Erina Hannawita Br Sembiring dan Tanti Listiani, pada tahun 2023 dengan judul “*Game Based Learning* Berbantuan Kahoot dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *game based learning* dalam pembelajaran ini dapat mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada empat indikator keaktifan siswa, di mana terlihat muncul perubahan dan peningkatan siswa dalam proses pembelajaran setelah diterapkan model pembelajaran *game based learning* berbantuan kahoot. Perubahan tersebut meliputi bertambahnya jumlah dan kuantitas siswa dalam bertanya, berinteraksi, serta menjawab pertanyaan. Terlihat dari penelitian yang dilakukan, penerapan *game based learning* berbantuan kahoot menunjukkan bahwa siswa sebelumnya kurang aktif menjadi aktif dalam proses pembelajaran.¹⁸ Sedangkan penelitian ini digunakan untuk kelas IV SD dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial.

¹⁷ Mutia Safitri dkk., Penerapan Media *Web Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa, Al-Ikhtibar: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 9 No. 1, Januari-Juni 2022.

¹⁸ Erina Hannawita Br Sembiring, Tanti Listiani, *Game Based Learning* Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2023, 6(1), h. 26-40.

Bersarkan latar belakang di atas, peneliti mencoba menawarkan model pembelajaran *game based learning* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Monsinget. Model pembelajaran *game based learning* salah satu alternatif model pembelajaran yang digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran IPAS. *Wordwall* merupakan salah satu *platform* digital yang bisa mendukung penerapan model pembelajaran *game based learning*. Dengan *wordwall*, guru dapat membuat berbagai jenis permainan edukatif, seperti kuis, teka-teki, dan aktivitas interaktif lainnya yang sesuai dengan materi ajar. Penggunaan model pembelajaran *game based learning* dengan berbantuan *wordwall* memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif, berkolaborasi, serta bersaing dalam suasana yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Model pembelajaran *game based learning* ini menggunakan *game* atau aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk membantu proses belajar. *Game based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menerapkan beberapa komponen pendidikan, menyenangkan, dan permainan dalam proses belajar sehingga menciptakan suasana belajar yang nyaman, menyenangkan, dan aktif. Sehingga daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan juga cukup tinggi.¹⁹ Model belajar ini dapat mencakup pemanfaatan teknologi digital sehingga mempermudah pekerjaan kita karena lebih efektif, efisien, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang ada. Menurut Azan & Wong model pembelajaran *game based learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.²⁰

Dari penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *game based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

¹⁹ Sunyoto Hadil Prayitno, et.al, *Mathemagic For Teaching, Belajar Itu Mudah Asal Tau Gayanya*, (Surabaya: Scopindo, 2019), h. 49.

²⁰ Azan, M. Z. N, & Wong, S. Y. (2008). *Game Based Learning Model for History Courseware: A Preliminary Analysis*. Proceedings-International Symposium on Information Technology 2008, ITSIM. Kuala Lumpur: IEEE. Doi: 10.1109/ITSIM.2008.4631565.

Berdasarkan uraian di atas dan latar belakang permasalahan tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Monsinget”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Monsinget Aceh Besar?
2. Bagaimana aktivitas siswa setelah adanya penggunaan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Monsinget Aceh Besar?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS setelah menerapkan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Monsinget Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah di atas maka yang menjadi tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Monsinget Aceh Besar.
2. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Monsinget Aceh Besar.

3. Untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Monsinget Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan jawaban atas permasalahan yang terjadi, adapun manfaat penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Meningkatnya pengetahuan dan informasi para guru dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *wordwall*.
 - b. Meningkatnya motivasi guru menciptakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang inovatif.
 - c. Meningkatnya performansi guru melalui penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.
2. Bagi Siswa
 - a. Meningkatnya motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa khususnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.
 - b. Meningkatnya kemampuan siswa dalam berdiskusi dan memecahkan masalah.
3. Bagi Sekolah
 - a. Memberikan kontribusi yang positif untuk perbaikan sistem pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.
 - b. Menambah inovasi dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

E. Definisi Operasional

Untuk mempermudah dalam pemahaman isi karya tulis ini, maka dapat didefinisikan beberapa istilah penting yang menjadi pokok pembahasan utama dalam karya tulis ini yaitu sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Game based learning adalah model pembelajaran yang menggunakan *game* sebagai alat utama untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. *Game* ini tidak hanya untuk hiburan, tetapi dirancang khusus agar siswa dapat belajar sambil bermain. Sebagai contoh, ketika belajar IPAS, guru menggunakan aplikasi *wordwall* untuk membuat kuis interaktif. Siswa bermain untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada, namun secara tidak langsung mereka mengulang dan memahami materi pelajaran. Menurut M. Maulidina, menjelaskan *game based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus membantu proses pembelajaran.²¹ Adapun pada penelitian ini *game* yang digunakan dengan berbantuan *wordwall* yaitu *game open the box* dan *anagram*.

2. *Wordwall*

Wordwall adalah salah satu situs menarik di *browser*. Aplikasi ini dimaksudkan untuk menjadi sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan khususnya bagi siswa.²² Dengan *wordwall*, guru dapat membuat berbagai jenis permainan seperti tebak kata, mencocokkan gambar, kuis pilihan ganda, roda berputar, dan masih banyak lagi. *Wordwall* sebagai alat pembelajaran berupa *game* yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa.

²¹ Mochammad Arbayu Maulidina dkk., “Pengembangan *Game Based Learning* Berbasis Pendekatan Saintifik pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (online)”, *Jurnal Inov. dan Teknologi. Pembelajaran Kajian dalam Teknol. Pembelajaran*, vol 4, no. 2, 2018, h. 113-118.

²² Sherianto, *Wordwall, Aplikasi Bermain Sambil Belajar*, Juli 2020. diakses pada 19 Agustus 2024 pukul 21.39 dari situs; <http://www.cocokpedia.net/> 2020 /07 /wordwall-aplikasi-bermain-sambil belajar.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari kata hasil dan belajar, hasil artinya sesuatu yang ada karena adanya usaha atau disebut dengan perubahan, hasil menunjukkan perolehan akibat adanya proses.²³ Sedangkan belajar adalah proses yang aktif yang diarahkan sesuai tujuan melalui berbagai pengalaman.²⁴ Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada kemampuan siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang telah disajikan.²⁵ Dymiaty dan Mudjeono dalam bukunya Fazili Ismail berpendapat bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, dan tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala.²⁶ Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pengukuran yang dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Hasil belajar yang diamati pada penelitian ini adalah pembelajaran IPAS topik bagian tubuh tumbuhan pada kelas IV SD Negeri Monsinget.

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Pembelajaran IPAS yang mempunyai peran penting dalam pembentukan karakter siswa. Melalui pembelajaran IPAS dapat dicantumkan nilai-nilai pendidikan karakter dengan mengintegrasikan materi dalam pembelajaran.²⁷

²³ Fajri Ismail, *Evaluasi Pendidikan*, (Palembang :Tunas Gemilang Pres,2014),h, 38.

²⁴ Muhammad Faturrohman & Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai standar Nasional*, (Yogyakarta: Penerbit Terasi, 2012).h. 10.

²⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta:Kencana, 2013),h.5.

²⁶ Fajri Ismail, *Evaluasi Pendidikan*, (Palembang: Tunas Gemilang Press, 2014), h. 38.

²⁷ Wann Nurdiana Sari, Ahiful Faizin, "Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka", *Jurnal Ilmiah Multidisplin*", Vol, No. 3 Februari 2023.

Menurut Tatang Sunendar, IPAS merupakan mata pelajaran baru yang terdapat dalam kurikulum merdeka dan merupakan gabungan antara IPA dan IPS, hanya tersedia di sekolah dasar. Pembelajaran IPAS harus mempertimbangkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar. Pendidikan IPAS memiliki peran penting dalam membentuk profil pelajar Pancasila yang ideal di Indonesia.²⁸ Tujuan IPAS adalah agar siswa dapat berkembang sesuai dengan profil Pancasila, serta menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu, sehingga peserta didik semangat untuk mempelajari fenomena-fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia, dalam menjaga peranannya. Keduanya juga berperan aktif dalam perlindungan lingkungan alam dan pemanfaatan sumber daya alam dan lingkungan secara rasional.²⁹

5. Materi Aku dan Kebutuhanku

Materi IPAS tentang aku dan kebutuhanku adalah pembelajaran yang membantu kita untuk memahami diri kita sendiri khususnya tentang kebutuhan diri. Materi pembelajaran ini di pelajari pada kelas IV SD di semester II bab 7 topik A (Aku dan Kebutuhanku). Materi ini sangat penting karena membantu membantu kita memahami apa yang benar-benar diperlukan untuk hidup dan berkembang dan dengan memahami kebutuhan dirisendiri maka kita dapat menentukan pilihan yang tepat dalam sehari-hari.³⁰ Kebutuhan adalah segala sesuatu yang sangat diperlukan manusia agar bisa hidup dengan baik dan sehat. Adapun jenis-jenis kebutuhan yaitu seperti kebutuhan primer, kebutuhan sekunder dan kebutuhan tersier.³¹

²⁸ Suhelayanti, et al., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*, (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023) h. 122.

²⁹ Suhelayanti, et al., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*, ...h.123.

³⁰ Nurpatini dan Hidayat, Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Aku dan Kebutuhanku pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, (2025), 5(3), 1368-1376.

³¹ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Kemdikbud. h. 172.

Adapun CP dan ATP materi aku dan kebutuhanku pembelajaran IPAS pada kelas IV SD yakni:

a. CP Kurikulum Merdeka Materi Kebutuhan

CP: Peserta didik mengenal keberagaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

b. ATP Kurikulum Merdeka Materi Kebutuhan

- (1) Mengetahui nilai mata uang dalam kehidupan sehari-hari.
- (2) Membedakan antara kebutuhan dan keinginan dalam kehidupan sehari-hari.
- (3) Mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Studi tentang penelitian penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *wordwall* pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa telah dibahas oleh kalangan dengan berbagai latar belakang masalah berbeda. Sejauh ini pengamatan dan penelaah yang penulis lakukan terdapat jurnal yang mempunyai tema yang relevan diantaranya:

1. Melvin M. Simanjuntak.,dkk, (2025) dalam jurnal yang berjudul “Penerapan *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 091254 Batu Onom”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penerapan *game based learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan

game based learning secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan menunjukkan peningkatan yang lebih baik dalam pemahaman materi dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan dalam proses belajar.³² Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas, penggunaan pengumpulan data yang sama dan sama-sama berfokus pada pembelajaran IPAS. Adapun perbedaannya yaitu terlihat pada fokus materi yang di bahas dan hasil penelitian yang diharapkan.

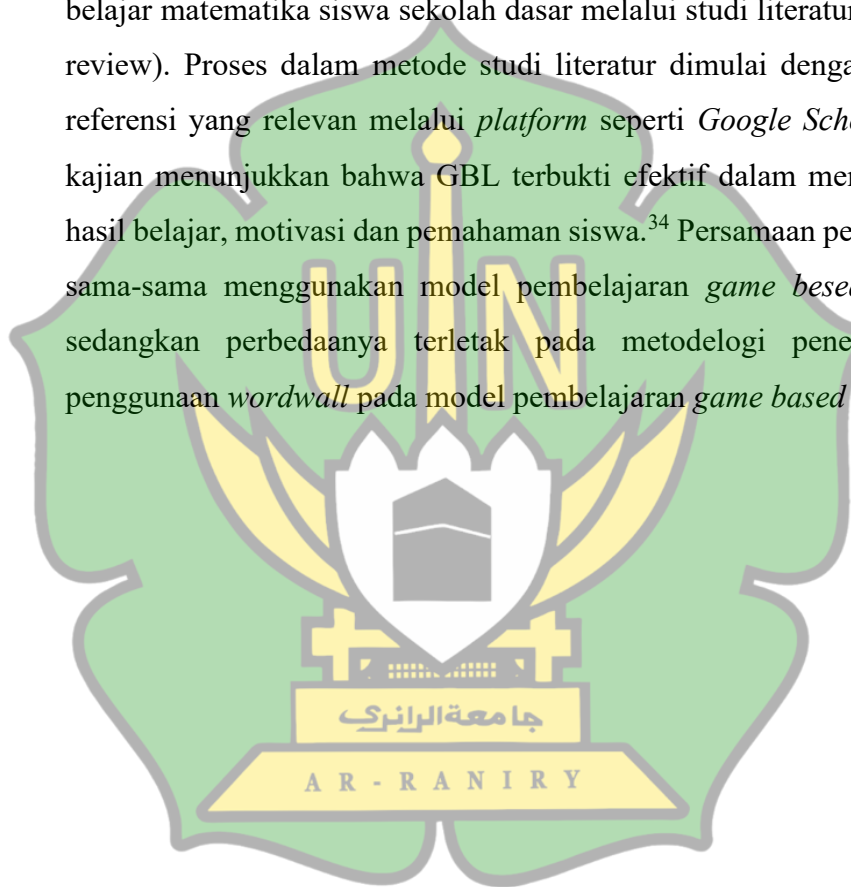
2. Siti Maryam, (2024) dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Wordwall* Berbantuan *Game Based Learning* terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Materi Wujud Benda”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *game based learning*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan *quasi experiment*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan *wordwall* berbantuan *game based learning* cukup efektif untuk dilakukan, kelas eksperimen dan kontrol mendapat peningkatan nilai antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, dan penggunaan *game based learning* memberikan pengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV.³³ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama menggunakan *wordwall* dan model pembelajaran *game based learning*, sedangkan perbedaan penelitian di atas menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan *quasi experiment* dan berfokus pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model

³² Melvin M. Simanjuntak., dkk. Penerapan *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 091254 Batu Onom. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, (2025), 10(01), 688-696.

³³ Siti Maryam, *Pengaruh Penggunaan Wordwall Berbantuan Game Based Learning Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Materi Wujud Benda* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia), 20924, h. 54.

game based learning. Berbeda dengan penulis yang menggunakan metode penelitian tindakan kelas pada penelitian ini dan berfokus pada hasil belajar siswa.

3. Yoga Pangestu¹, Mira Amelia Amri, Adi Putra. (2025) pada jurnal yang berjudul “Pengaruh *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD”. Yang mana tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis pengaruh *Game Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar melalui studi literatur (literatur-review). Proses dalam metode studi literatur dimulai dengan mencari referensi yang relevan melalui *platform* seperti *Google Scholar*. Hasil kajian menunjukkan bahwa GBL terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi dan pemahaman siswa.³⁴ Persamaan penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran *game besed learning* sedangkan perbedaanya terletak pada metodologi penelitian dan penggunaan *wordwall* pada model pembelajaran *game based learning*.



³⁴ Yoga Pangestu¹, Mira Amelia Amri, Adi Putra, Pengaruh Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD, *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2025, 4(2), vol 289-296.