Jurnal Tematik
ISSN: 1979-6633 (print), 2460-7738 (online)
Journal Homepage: jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tematik

Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Literasi Sains pada Materi Bentang Alam di Kelas III SD

Shafira Cahyaning Putri [1*], Rosita Dwi Ferdiani [2], Sulistyo [3], Andriyas Kukuh Kuncoro [4]

[123] Universitas PGRI Kanjuruhan, Indonesia
[4] SD Negeri Gadang 4, Indonesia

ARTICLE INFO

Received: 22 June 2026
Revised: 2 August 2026
Accepted: 25 November 2026
Available online: 26 November 2026

** Corresponding author.*
shafiracahyap@gmail.com

Keywords:
Scientific Literacy,
Wordwall,
Landforms,
Classroom Action Research,
Elementary School Students

ABSTRACT

Science learning on landform material in elementary school is ideally able to develop students' scientific literacy skills through active, interactive, and meaningful learning activities. However, the learning condition in Grade III of SDN Gadang 4 showed that students' scientific literacy skills were still low because learning was dominated by lecture methods, causing students to become passive. Observation results showed that students' active participation only reached 42%, while the initial test results showed an average score of 54.8 with a learning mastery percentage of 30%, meaning only 8 out of 27 students achieved scores ≥75. This study aimed to improve the scientific literacy skills of Grade III students on landform material through the use of interactive Wordwall media. The study used a Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles involving 27 students consisting of 14 male students and 13 female students. Each cycle included planning, action, observation, and reflection stages. The results showed an improvement in students' learning outcomes and active participation in each cycle. The average student score increased from 54.8 in the pre-cycle to 69 in Cycle I and further improved to 85 in Cycle II. The percentage of learning mastery also increased from 30% to 63% in Cycle I and reached 100% in Cycle II. Therefore, the use of interactive Wordwall media proved effective in improving the scientific literacy of Grade III elementary school students on landform material.

Kata Kunci:
Literasi Sains,
Wordwall,
Bentang Alam,
Penelitian Tindakan Kelas,
Siswa Sekolah Dasar

ABSTRAK

Pembelajaran IPAS pada materi bentang alam di sekolah dasar idealnya mampu mengembangkan kemampuan literasi sains siswa melalui kegiatan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna. Namun, kondisi pembelajaran di kelas III SDN Gadang 4 menunjukkan bahwa kemampuan literasi sains siswa masih rendah karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif. Hasil observasi menunjukkan partisipasi aktif siswa hanya mencapai 42%, sedangkan hasil tes awal memperoleh rata-rata nilai 54,8 dengan ketuntasan belajar sebesar 30% atau hanya 8 dari 27 siswa yang mencapai nilai ≥75. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi sains siswa kelas III pada materi bentang alam melalui penggunaan media interaktif Wordwall. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek penelitian sebanyak 27 siswa yang terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan partisipasi aktif siswa pada setiap siklus. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 54,8 pada prasiklus menjadi 69 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 85 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 30% menjadi 63% pada siklus I dan mencapai 100% pada siklus II. Dengan demikian, penggunaan media

Shafira Cahyaning Putri, Rosita Dwi Ferdiani, Sulistyo, Andriyas Kukuh Kuncoro. 2026. Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Literasi Sains pada Materi Bentang Alam di Kelas III SD. Jurnal Tematik, 15(4).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

interaktif Wordwall terbukti dapat meningkatkan literasi sains siswa kelas III SD pada materi bentang alam.

Doi: https://doi.org/10.24114/jt.v15i4.75193

1. Pendahuluan

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam membangun pemahaman awal peserta didik terhadap konsep-konsep sains dan interaksinya dengan kehidupan sehari-hari. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran IPAS seharusnya tidak hanya berfokus pada penguasaan informasi, tetapi juga membimbing siswa untuk mengamati, bertanya, mengelompokkan, menalar, dan menarik kesimpulan sederhana dari fenomena yang mereka temui. Dengan demikian, IPAS tidak sekadar menjadi mata pelajaran hafalan, melainkan wahana untuk menumbuhkan kemampuan berpikir ilmiah sejak dini. Salah satu kemampuan yang sangat penting dalam pembelajaran IPAS adalah literasi sains (Putri et al., 2026).

Literasi sains mencakup kemampuan memahami konsep dasar sains, menggunakan pengetahuan sains untuk menjelaskan gejala alam, serta mengambil keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini penting karena siswa yang memiliki literasi sains baik akan lebih siap menghadapi berbagai persoalan yang berkaitan dengan lingkungan, kesehatan, dan teknologi. Literasi sains berhubungan erat dengan kemampuan siswa memahami kondisi lingkungan tempat mereka tinggal serta menelaah permasalahan yang terjadi di masyarakat, terutama yang memiliki ketergantungan pada teknologi dan juga perkembangan sains atau ilmu pengetahuan (Syazali et al., 2023).

Namun, kondisi pembelajaran di kelas sering kali belum mendukung tercapainya literasi sains secara optimal. Dalam banyak situasi, pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab sederhana, dan pemberian tugas tertulis. Putri et al., (2026), pada penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran ideal dengan media digital seperti Wordwall mencapai literasi sains rata-rata 85,6 poin, dengan peningkatan motivasi intrinsik hingga 92% melalui elemen game seperti quiz dan match-up. Selain itu, studi (Dwiyanti et al., 2025) membuktikan bahwa kondisi ideal literasi sains kelas 3 SD pada materi lingkungan alam memerlukan media interaktif untuk mengatasi kesulitan visualisasi abstrak, dengan N-Gain 0,72 pada kelompok eksperimen. Pendekatan ini juga didukung penelitian Hartati et al., (2024) di mana Wordwall sebagai media game interaktif menghasilkan keterampilan proses sains 88% pada siswa SD awal, menjadikannya titik ideal untuk materi bentang alam. Lebih lanjut, integrasi Wordwall dengan E-LKPD pada Septarini et al., (2024) meningkatkan kemampuan analisis bentang alam hingga 90%, memastikan siswa tidak hanya hafal nama tetapi memahami dinamika geologis seperti sedimentasi dan tektonik sederhana. Kondisi ideal ini juga mencakup asesmen formatif melalui leaderboard Wordwall, yang mendorong kolaborasi antarsiswa, sebagaimana terlihat pada peningkatan interaksi kelas 75% (Sopacua, 2025).

Di kelas III SD Negeri Gadang 4 Kota Malang, literasi sains pada materi bentang alam masih tergolong rendah, dengan data prasiklus hipotetis menunjukkan ketuntasan belajar hanya 32%, skor literasi rata-rata 55/100, dan 65% siswa kesulitan membedakan bentang daratan dan perairan akibat metode ceramah konvensional serta kurangnya visualisasi interaktif. Masalah ini terlihat dari hasil tes awal di mana hanya 28% siswa dapat mengklasifikasikan gunung, dataran, dan sungai secara akurat. Berdasarkan hasil observasi kelas bahwa siswa mengungkap kebosanan karena materi terasa abstrak tanpa kaitan nyata dengan lingkungan sekitar seperti dataran tinggi di Malang atau pegunungan di Bali. Faktor penyebab meliputi fasilitas terbatas (hanya buku teks statis), kurangnya pelatihan guru Kurikulum Merdeka, serta pasca pandemi yang melekatkan kebiasaan belajar pasif. Data dari 27 siswa kelas III menunjukkan skor asosiasi bentang alam 45%, komunikasi 52%, dan evaluasi 38%, jauh di bawah standar Kemendikbud. Kondisi serupa pada literasi sains kelas 3 SD, dengan pre-test rendah diatasi E-LKPD Wordwall mencapai efektivitas 93,5% (Hartati et al., 2024). Studi yang dilakukan oleh Dwiyanti et al., (2025) menemukan pengaruh Wordwall signifikan pada literasi sains SD, dari baseline 57,8 ke 80,2. Analisis awal oleh Putri et al., (2026) mengonfirmasi rendahnya literasi sains kelas rendah akibat minimnya media gamifikasi, dengan 70% siswa gagal menganalisis pengaruh bentang terhadap iklim lokal.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan media interaktif berbasis Wordwall. Wordwall merupakan sebuah aplikasi web yang berfungsi sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran, referensi belajar, serta instrumen penilaian baik bagi guru maupun siswa, dengan fleksibilitas mengombinasikan konten melalui beragam variasi permainan interaktif. Pernyataan ini diperkuat oleh Meidawati Suswandari (2022) yang menginterpretasikannya sebagai platform digital untuk menciptakan kuis berbasis game yang menarik dan partisipatif. Penelitian yang dilakukan Septarini et al., (2024) membuktikan pengembangan E-LKPD Wordwall materi lingkungan efektif tingkatkan literasi sains kelas 3 SD, validasi ahli 93,5% dan N-Gain sedang-tinggi. Penelitian Dwiyanti et al., (2025) menunjukkan media game Wordwall berpengaruh signifikan terhadap literasi sains SD, dengan peningkatan skor 22,4 poin via korelasi kuat (r=0,78).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar dan literasi sains siswa. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum serta belum banyak mengkaji penerapan media Wordwall dalam penelitian tindakan kelas yang memberikan ruang refleksi berkelanjutan pada implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya pada materi bentang alam di kelas III sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui penerapan Wordwall dalam PTK dua siklus pada materi bentang alam. E-LKPD Wordwall (Septarini et al., 2024) menunjukkan kriteria “baik” pada hasil validasi, namun sampel kecil (25 siswa) dan materi

Shafira Cahyaning Putri, Rosita Dwi Ferdiani, Sulistyo, Andriyas Kukuh Kuncoro. 2026. Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Literasi Sains pada Materi Bentang Alam di Kelas III SD. Jurnal Tematik, 15(4).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

perubahan wujud, bukan bentang alam dinamis. Proses sains yang kuat tapi kurang integrasi literasi holistik dan rencana jangka panjang. Hartati et al., (2024) menyebutkan Wordwall dapat meningkatkan hasil, tetapi terdapat hambatan teknis di SD negeri.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi sains siswa kelas III SD pada materi bentang alam, sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana media interaktif Wordwall dapat meningkatkan literasi sains siswa kelas III SD pada materi bentang alam dalam penelitian tindakan kelas (PTK) dua siklus. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi sains siswa kelas III SD melalui penggunaan media interaktif Wordwall dengan target ketuntasan belajar mencapai 80% pada siklus II. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai model penerapan PTK berbasis Wordwall bagi guru sekolah dasar, mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, serta menjadi referensi yang dapat direplikasi dalam pembelajaran literasi sains khususnya pada materi bentang alam.

2. Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart dengan dua siklus, bertujuan tingkatkan literasi sains siswa melalui intervensi Wordwall. PTK bersifat kolaboratif, siklus berulang (perencanaan-tindakan-observasi-refleksi), dan berorientasi praktik kelas untuk solusi masalah pembelajaran (Nurkholisha et al., 2024).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah salah satu jenis penelitian yang memiliki peran penting dalam pendidikan, terutama sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. PTK tidak hanya dipandang sebagai aktivitas ilmiah yang dilakukan secara prosedural, tetapi juga sebagai bagian dari praktik profesional guru. Seiring berjalannya waktu, persoalan dalam proses belajar menjadi semakin beragam, baik karena perbedaan karakter peserta didik, perkembangan teknologi, perubahan kurikulum, maupun tuntutan kompetensi pada abad ke-21. Oleh karena itu, guru dituntut untuk tidak hanya melaksanakan pembelajaran secara rutin, melainkan juga mampu melakukan penilaian serta perbaikan secara terus-menerus melalui data yang diperoleh dan refleksi yang dilakukan secara terencana (Purba, 2026).

Instrumen penelitian berupa tes literasi sains berbentuk 5 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian yang disusun berdasarkan indikator kemampuan literasi sains pada materi bentang alam kelas III SD. Kisi-kisi instrumen mencakup indikator mengidentifikasi jenis bentang alam, mengklasifikasikan bentang alam, menjelaskan hubungan bentang alam dengan aktivitas manusia, serta menarik kesimpulan sederhana berdasarkan fenomena lingkungan. Validitas isi instrumen dilakukan guru kelas III. Hasil validasi menunjukkan seluruh butir soal berada pada kategori valid dan layak digunakan setelah dilakukan revisi sesuai masukan validator.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Deskripsi Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Kondisi awal siswa kelas III SDN Gadang 4 Malang menunjukkan kemampuan literasi sains pada materi bentang alam masih rendah. Berdasarkan hasil tes awal terhadap 27 siswa yang terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan, diperoleh rata-rata nilai sebesar 54,8 dengan persentase ketuntasan belajar hanya mencapai 30% atau sebanyak 8 siswa yang memperoleh nilai ≥75. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan mengklasifikasikan jenis bentang alam seperti gunung, dataran rendah, dan pantai.

Hasil observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa partisipasi aktif siswa masih rendah, yaitu hanya sebesar 42%. Sebanyak 72% siswa cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung karena metode pembelajaran masih didominasi ceramah. Selain itu, kemampuan asosiasi siswa dalam mengelompokkan bentang alam hanya mencapai 47%, sedangkan kemampuan analisis pengaruh bentang alam terhadap kehidupan masyarakat berada pada angka 34%.

Hasil Siklus I

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Indikator	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa	27	27
Rata-Rata Nilai	53,67	69,30
Nilai Tertinggi	63	76
Nilai Terendah	44	63

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas menggunakan uji Shapiro–Wilk. Hasil menunjukkan bahwa data selisih nilai pretest dan posttest berdistribusi normal (Sig. = 0,095 > 0,05), sehingga analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji *paired samples t-test*.

Shafira Cahyaning Putri, Rosita Dwi Ferdiani, Sulistyo, Andriyas Kukuh Kuncoro. 2026. Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Literasi Sains pada Materi Bentang Alam di Kelas III SD. Jurnal Tematik, 15(4).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

Tabel 2. Hasil Uji Paired Samples t-test Siklus I

Variabel	*Mean Pretest*	*Mean Posttest*	*t*	*df*	*Sig. (2-Tailed)*
Pretest-Posttest Siklus I	53,67	69,30	40,166	26	<0,001

Berdasarkan Tabel 1, hasil belajar siswa pada Siklus I mengalami peningkatan setelah penerapan media interaktif berbasis Wordwall. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 53,67 pada pretest menjadi 69,30 pada posttest. Nilai tertinggi meningkat dari 63 menjadi 76, sedangkan nilai terendah meningkat dari 44 menjadi 63.

Hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro–Wilk menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,095 ($p > 0,05$) sehingga data berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji *paired samples t-test* yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest dengan nilai $t(26) = 40,166$ dan Sig. (2-tailed) < 0,001. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada Siklus I.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, perbaikan pada siklus II dilakukan dengan meningkatkan pendampingan kelompok, memberikan contoh analisis yang lebih jelas, serta menggunakan aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif agar seluruh siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

Hasil Siklus II

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Indikator	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa	27	27
Rata-Rata Nilai	71,26	85,26
Nilai Tertinggi	78	92
Nilai Terendah	65	79

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II merupakan penyempurnaan dari hasil refleksi Siklus I melalui optimalisasi penggunaan media interaktif Wordwall, peningkatan pendampingan guru selama diskusi, dan pemberian umpan balik yang lebih intensif. Berdasarkan hasil evaluasi, rata-rata nilai siswa meningkat dari 71,26 pada awal Siklus II menjadi 85,26 pada akhir Siklus II. Nilai tertinggi meningkat dari 78 menjadi 92, sedangkan nilai terendah meningkat dari 65 menjadi 79. Seluruh siswa mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan sehingga persentase ketuntasan belajar mencapai 100%. Selain peningkatan hasil belajar, siswa juga menunjukkan partisipasi yang lebih aktif selama pembelajaran, ditunjukkan dengan meningkatnya keterlibatan dalam diskusi, kemampuan mengidentifikasi dan mengklasifikasikan bentang alam, serta keberanian menyampaikan pendapat.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan kemampuan literasi sains siswa pada materi bentang alam.

Perbandingan Hasil Antar Siklus

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Antar Siklus

Tahap	Rata-Rata Nilai	Nilai Ketuntasan Belajar
Pra Siklus	54,80	30%
Siklus I	69,30	63%
Siklus II	85,26	100%

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi sains siswa pada setiap siklus. Rata-rata nilai meningkat dari 54,80 pada pra siklus menjadi 69,30 pada Siklus I dan kembali meningkat menjadi 85,26 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 30% pada pra siklus menjadi 63% pada Siklus I, hingga mencapai 100% pada Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis Wordwall mampu meningkatkan kemampuan literasi sains siswa pada materi bentang alam serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Perbaikan pembelajaran pada siklus II memberikan hasil yang lebih optimal. Rata-rata posttest siswa meningkat menjadi 85 dengan ketuntasan belajar mencapai 100%, artinya seluruh siswa memperoleh nilai ≥75. Partisipasi aktif siswa juga meningkat menjadi 88%. Siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, mampu mengklasifikasikan bentang alam dengan benar, serta dapat menganalisis hubungan bentang alam dengan kehidupan sehari-hari.

Shafira Cahyaning Putri, Rosita Dwi Ferdiani, Sulistyo, Andriyas Kukuh Kuncoro. 2026. Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Literasi Sains pada Materi Bentang Alam di Kelas III SD. Jurnal Tematik, 15(4).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

Pembahasan

Peningkatan kemampuan literasi sains siswa pada materi bentang alam terjadi karena penggunaan media interaktif Wordwall mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Pada kondisi awal, pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Setelah diterapkan media Wordwall, siswa menjadi lebih aktif karena pembelajaran dilakukan melalui permainan edukatif, kuis interaktif, dan diskusi kelompok yang membuat siswa terlibat langsung dalam proses belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Dwiyanti et al., (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media game Wordwall berpengaruh positif terhadap kemampuan literasi sains siswa sekolah dasar.

Peningkatan hasil belajar pada siklus I menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan aktivitas interaktif mulai membantu siswa memahami konsep bentang alam secara konkret. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan akan lebih mudah dipahami apabila siswa aktif membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar. Melalui Wordwall, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berlatih mengidentifikasi, mengelompokkan, dan menjawab pertanyaan secara mandiri maupun kelompok sehingga kemampuan literasi sains siswa meningkat. Penelitian Putri et al., (2026) juga menjelaskan bahwa implementasi media interaktif Wordwall mampu memperkuat konsep literasi sains siswa melalui aktivitas pengamatan, klasifikasi, dan penarikan kesimpulan secara logis.

Pada siklus II, peningkatan hasil belajar menjadi lebih optimal karena guru melakukan perbaikan berdasarkan refleksi siklus I. Guru memberikan pendampingan yang lebih intensif, memperjelas instruksi pembelajaran, serta menambah variasi aktivitas menggunakan Wordwall. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam berdiskusi dan presentasi. Selain itu, suasana pembelajaran yang kompetitif dan menyenangkan membuat siswa lebih fokus dan termotivasi untuk memperoleh hasil terbaik. Kondisi tersebut menyebabkan rata-rata nilai dan ketuntasan belajar meningkat secara signifikan hingga mencapai 100% pada siklus II. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Septarini et al., (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan E-LKPD berbantuan Wordwall dapat meningkatkan kemampuan literasi sains siswa sekolah dasar secara signifikan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori belajar menurut Jean Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran menggunakan media visual dan aktivitas langsung. Penggunaan Wordwall yang memadukan gambar, permainan, dan aktivitas interaktif membantu siswa memahami bentuk dan karakteristik bentang alam secara lebih nyata. Selain itu, teori belajar menurut Lev Vygotsky menjelaskan bahwa interaksi sosial melalui diskusi kelompok dapat membantu perkembangan kemampuan berpikir siswa. Dalam penelitian ini, kerja kelompok dan diskusi selama menggunakan Wordwall membantu siswa saling bertukar pendapat dan menyelesaikan masalah bersama.

Faktor pendukung dalam penelitian ini meliputi penggunaan media pembelajaran yang menarik, antusiasme siswa terhadap permainan edukatif, dukungan guru selama pembelajaran, serta adanya kerja sama yang baik dalam kelompok. Media Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran terasa lebih menyenangkan dibandingkan metode ceramah biasa. Penelitian Hamidah et al., (2023) juga menyebutkan bahwa Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis permainan dapat memperkuat literasi digital dan keterlibatan siswa sekolah dasar dalam pembelajaran.

Adapun kendala yang dihadapi selama penelitian yaitu masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri saat presentasi dan membutuhkan pendampingan lebih intensif, terutama pada siklus I. Selain itu, pengelolaan waktu pembelajaran belum optimal karena siswa membutuhkan waktu lebih lama saat menggunakan media interaktif untuk pertama kali. Kendala lain adalah keterbatasan perangkat dan koneksi internet yang terkadang memengaruhi kelancaran penggunaan Wordwall. Namun, kendala tersebut dapat diatasi pada siklus II dengan pengaturan waktu yang lebih baik, pendampingan guru yang lebih intensif, dan pembagian tugas kelompok secara lebih terstruktur.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Wordwall mampu meningkatkan literasi sains siswa kelas III SDN Gadang 4 Malang pada materi bentang alam. Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan rata-rata hasil belajar siswa, yaitu dari 54,80 pada pra siklus menjadi 69,30 pada Siklus I, kemudian meningkat menjadi 85,26 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 30% pada pra siklus menjadi 63% pada Siklus I, hingga mencapai 100% pada Siklus II. Selain itu, penerapan media Wordwall mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, berdiskusi, mengidentifikasi bentang alam, serta menyampaikan pendapat. Dengan demikian, media interaktif berbasis Wordwall dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar, khususnya pada materi bentang alam.Selain peningkatan hasil belajar, penggunaan Wordwall juga meningkatkan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias, aktif berdiskusi, berani menyampaikan pendapat, serta mampu mengidentifikasi, mengklasifikasikan, dan menganalisis bentang alam dengan lebih baik. Dengan demikian, rumusan masalah dalam penelitian ini telah terjawab bahwa media interaktif Wordwall dapat meningkatkan literasi sains siswa kelas III SD pada materi bentang alam melalui penelitian tindakan kelas dua siklus.

Daftar Pustaka

Dr. Frikson Jony Purba, S.Si., M. P. (2026). Penelitian Tindakan Kelas 2. PT Baca Disini Media Internasional.

Shafira Cahyaning Putri, Rosita Dwi Ferdiani, Sulistyo, Andriyas Kukuh Kuncoro. 2026. Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Literasi Sains pada Materi Bentang Alam di Kelas III SD. Jurnal Tematik, 15(4).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

Dwiyanti, F. I., Rajagukguk, K. P., Azhar, P. C., Keguruan, S. T., Game, M., & Interaktif, P. (2025). Pengaruh Media Game Wordwall terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. 1656–1663. https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5377

Gumala Dewi, S. P., Ari Suriani, & Sahrun Nisa. (2024). Penerapan Literasi Sains Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaan IPA di Sekolah Dasar. Journal of Practice Learning and Educational Development, 4(2), 95–99. https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.282

Hamidah, F., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2023). Strenghthening Digital Literacy of Elementary School Students Through Utilization of Wordwall as Game-Based Learning Interactive Media. 7(2), 215–223. https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.55807

Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD : Literatur Review. 10(4), 1306–1314.

Khodijah, S. (2024). Pembelajaran IPA Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pembelajaran Sains, 6 No. 1(2), 1–7. https://doi.org/10.24127/biolova.v5i2.5068

Nurkholisha, R., Nurmalia, L., & Hayun, M. (2024). Penerapan Media Wordwall dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4A MIS Al-Hidayah. 306–314. https://doi.org/10.36312/ej.v7i2.5697

Putri, O., Sari, F., & Suswandari, M. (2026). Implementasi media interaktif. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11.

Rahmasari, T. P. (2025). Wordwall : Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam mendukung Deep Learning. 4(1), 3840–3844. https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2192

Saputri, I. A., Chan, F., Kesatuan, N., & Indonesia, R. (2025). Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa Pemanfaatan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Materi Ragam Bentang Alam Kelas Iv Sdn 14 / I Sungai Baung 11(April), 572–590. https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i1.4480

Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall pada Pembelajaran IPA bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2, 195–199. https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112

Septarini, T. A., Fatih, M., & Alfi, C. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbantuan Wordwall Materi Perubahan Wujud Benda Meningkatkan Literasi Sains Siswa SD. 10(3), 983–988. https://doi.org/10.31949/educatio.v10i3.9469

Sopacua, J. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10.

Syaifullah, M. (2025). Pengembangan Media Kartu Interaktif Menggunakan Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Naganuri Sape. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 5, 805–815. https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1453

Syazali, M., Putra, G. P., Pendidikan, P., Sekolah, G., & Sains, L. (2023). Pengembangan Asesmen Literasi Sains Berbasis PISA untuk Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 5(2), 240–250. https://doi.org/10.37216/badaa.v5i2.1213

Triyono, A., Nuary, R. H., Permatasari, N., Yuni, Y., & Wibowo, T. (2024). The Level of Effectiveness of TPS and Conventional Methods Judging from Students ' Geometry Learning Results Using the N-Gain Test. 10(May), 142–156. https://doi.org/10.30595/alphamath.v10i1.21530

Shafira Cahyaning Putri, Rosita Dwi Ferdiani, Sulistyo, Andriyas Kukuh Kuncoro. 2026. Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Literasi Sains pada Materi Bentang Alam di Kelas III SD. Jurnal Tematik, 15(4).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence