

Pemanfaatan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar

Sri Eko Wahyuni¹, Ana Fitrotun Nisa^{2*}, Ulfah Ratna Widanti³, dan Anggun Kirana Putri⁴

¹SD Negeri 3 Kutowinangun, Kebumen, Jawa Tengah

¹⁻⁴Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Yogyakarta

*Corresponding Author e-mail: ana.fitrotun@ustjogja.ac.id

1. Abstract

This study aims to describe the Utilization of Word wall Educational Game Learning Media to Improve Science Learning Outcomes for Elementary School Students. This research was conducted using the Classroom Action Research (CAR) method. The location of this research is in class IVB SD Negeri 3 Kutowinangun. The research subjects were class IVB students at SD Negeri 3 Kutowinangun, Kutowinangun District, Kebumen Regency. This research was conducted in two cycles. Each learning cycle uses the Spiral model in which there are stages (1) planning, (2) action, (3) observation, (4) reflection. Data collection was carried out using observation sheets, interviews, and documentation of student assessment results. The results of this Classroom Action research obtained the average score of students in the pre-cycle, namely 62.045 to 72.5 in cycle I and to 78.409 in cycle II. Based on the results of this study, it can be concluded that online word wall games as a medium for evaluating science learning can improve science learning outcomes for class IVB students at SD Negeri 3 Kutowinangun.

Keywords: *online word wall games, student learning outcomes, science and technology*

2. Pendahuluan

Salah satu langkah untuk melakukan pengembangan potensi yang ada pada diri manusia agar menjadi lebih berkualitas adalah dengan menempuh pendidikan. Adanya keterlibatan yang erat dari semua elemen seperti orang tua, sekolah, dan masyarakat akan lebih bisa membawa pendidikan Indonesia menjadi lebih berkualitas di dalam mewujudkan manusia yang utuh dari

semua sisi mulai dari sikap, pengetahuan, sampai dengan keterampilan (Nisa et al, 2020).

Pendidikan diartikan sebagai suatu proses dalam merubah sikap serta tingkah laku melalui pengajaran dan latihan serta memperkenalkan dan mengembangkan IPTEK kepada anak didik kita dalam dunia pendidikan formal sejak dini, karena nantinya mereka adalah sumber daya manusia mendatang (Rini & Tari, 2013; Nurkholis, 2013).

Mempersiapkan siswa dalam era globalisasi juga dapat dimaksimalkan melalui pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Dalam Keputusan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka dijelaskan bahwa 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.

Hasil dari observasi yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN 3 Kutowinangun, ditemukan permasalahan yaitu hasil belajar IPAS siswa kelas IVB materi gaya masih sangat rendah yakni hanya 3 siswa dari 22 siswa yang mencapai nilai KKM (75). Hal ini disebabkan karena minat belajar siswa yang kurang. Kurangnya minat belajar siswa diakibatkan dari pengaruh penggunaan media pembelajaran oleh guru. Selama ini guru lebih sering memanfaatkan media cetak saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan siswa mudah bosan, ramai saat kegiatan pembelajaran dan tidak mendengarkan guru. Selain itu, guru hanya berfokus pada

satu sumber yaitu buku ESPS.

Peneliti mencoba memperbaiki pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *game online* berbasis *website* yaitu *word wall* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Faktor lain yang memotivasi peneliti untuk menggunakan media *wordwall* adalah untuk memanfaatkan *chrome book* yang dimiliki sekolah yang selama ini belum digunakan secara optimal.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar di antaranya adalah gaya belajar dan pemanfaatan media belajar. Agar hasil dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal sesuai dengan yang diharapkan, guru hendaknya lebih meningkatkan pengawasan dan perhatian selama proses pembelajaran dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai (Astiti et al, 2021; Sunardiyah et al, 2022).

Upaya yang dilakukan oleh pemerintah sebagai solusi dalam meningkatkan hasil belajar IPA antara lain sebagai berikut: a) gerakan literasi sekolah, b) memberikan dana bantuan operasional sekolah, c) transformasi kepemimpinan sekolah, d) meningkatkan kompetensi guru, e) memperbaiki kurikulum, f) memperbaiki buku ajar, g) mengadakan asesmen kompetensi minimum, dan h) penggunaan *platform digital* (Suparya et al, 2022).

Kehadiran media tentu memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar, sebab dalam proses tersebut terkadang terdapat ketidak jelasan bahan ajar yang digunakan oleh guru (Haqiqi & Permadi, 2022; Supriyono, 2018). Seorang guru tentu harus terus berkreasi dan berinovasi dalam mengajar melalui penggunaan media pembelajaran untuk memudahkan dalam penyampaian materi dan membuat inovasi baru, sehingga diharapkan penggunaan media yang berbeda akan dapat menunjang minat belajar dalam proses pembelajaran (Nisa, 2020; Pardimin

et al, 2023).

Media *word wall* memberi pengaruh tinggi terhadap hasil dan minat belajar siswa di kelas serta mampu meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar (Akbar & Hadi, 2023; Launin et al., 2022; Lubis & Nuriadin, 2022). Lebih lanjut, Rindiantika (2022) juga menyatakan bahwa media pembelajaran *word wall*: 1) memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, 2) media pembelajaran *word wall* merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran, 3) dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran, 4) dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada kegiatan pembelajaran.

Pradani, (2022) mengungkapkan bahwa media pembelajaran *Word wall* merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV. Selain penggunaan yang mudah dan murah, media ini juga memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal. Sehingga para pendidik dapat menggunakan pilihan alternatif lainnya sebagai variasi lain dalam mengemas materi pelajaran yang lain.

Word wall adalah *game* interaktif yang dapat dijadikan pilihan oleh guru untuk menguji kecerdasan peserta didiknya. *Game* yang dibuat dapat dimainkan secara *offline* dengan fasilitas printable yang disediakan. Di samping itu, *Word wall* juga mendukung *share game* ke berbagai *platform* media sosial dan *embedded code*. Melalui *Word wall*, kita dapat merancang sendiri *game online* kita ataupun menggunakan *game-game* yang telah tersedia di sistem. Di samping itu, adanya *leader board* dan batasan waktu akan membuat pemain semakin atraktif memainkan *game* untuk menjadi yang terbaik (Yunita & Indrajit, 2022; Aprinastuti, 2023).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya, peneliti melaksanakan Penelitian dengan memanfaatkan media *game* edukasi *word wall* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di kelas IVB SD Negeri 3 Kutowinangun. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran *game* edukasi *word wall* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS materi Gaya Di Sekitar Kita.

3. Metode

3.1. Partisipan/Sampel Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVB SD Negeri 3 Kutowinangun Kecamatan Kutowinangun, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah Tahun Ajaran 2022-2023. Jumlah siswa kelas IVB yaitu 22 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

3.2. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan peneliti adalah tes evaluasi dan lembar observasi.

3.3. Pengumpulan Data dan Analisis Data

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan pengambilan data menggunakan teknik observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Kemudian hasil tes dianalisis secara kualitatif untuk pengambilan nilai rata-rata yang digunakan untuk mengetahui hasil pemanfaatan media *word wall* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdapat empat tahapan, yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi (Toharudin, 2021).

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Pra Siklus

Kegiatan pra siklus merupakan tahap orientasi yaitu sebelum peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas. Kegiatan pra siklus ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui situasi dalam pembelajaran IPAS materi Gaya Di Sekitar Kita di Kelas IVB. Penelitian pra siklus dilaksanakan pada hari Kamis, 27 Oktober 2022. Berdasarkan refleksi pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti ditemukan beberapa kendala yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Di antaranya, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang cenderung membuat siswa pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru lebih sering memanfaatkan media cetak saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan guru hanya fokus pada satu sumber pembelajaran yaitu buku ESPS. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang tertarik dalam mempelajari IPAS dan kurang semangat dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan adanya dokumen data hasil penilaian harian IPAS. Data tersebut digunakan peneliti sebagai data awal (pra siklus). Data hasil Penilaian Harian siswa kelas IVB pada mata pelajaran IPAS menunjukkan tingkat kelulusan siswa masih rendah. Masih banyak nilai siswa yang belum mencapai KKM (75). Hasil penilaian IPAS pra siklus kelas IVB reratanya adalah sebesar 62,045. Hasil ini tergolong sangat rendah, sehingga peneliti membuat perencanaan Penelitian Tindakan Kelas dengan memanfaatkan media *game* edukasi *word wall* sebagai media evaluasi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

4.2. Siklus I

Peneliti telah secara eksplisit dan menyeluruh dalam mendorong pembelajaran dan kegiatan belajar, dan peneliti telah menawarkan pengenalan media pembelajaran yang telah dijelaskan dengan baik. Hal ini turut menyukkseskan kegiatan tersebut. Selain itu, peneliti dapat mengkondisikan siswa terlebih dahulu agar dapat menyelesaikan penilaian dengan menggunakan media *word wall* secara sistematis (Purnama & Pranoto, 2023).

Kendala yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran siklus I yang dilaksanakan pada hari Kamis, 3 November 2023 adalah siswa nampak ragu-ragu untuk mengaplikasikan laptop dalam kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan media *word wall*. Peneliti harus lebih memotivasi siswa selama proses pembelajaran agar dapat mengatasi tantangan yang muncul selama kegiatan pembelajaran. Memberikan *reward* kepada siswa yang menjawab pertanyaan dengan percaya diri, tepat, dan dalam menanggapi pertanyaan guru.

Pelaksanaan siklus I siswa tampak berlangsung secara terorganisir. Ketika peneliti menyajikan informasi pelajaran, siswa dapat memperhatikan dan mendengarkan dengan baik. Tantangan yang peneliti temui sejak awal pembelajaran siklus pertama yaitu berkenaan dengan kurangnya minat siswa dalam menjawab atau menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh guru, dan terdapat beberapa siswa yang menjawab pertanyaan dengan kurang percaya diri. Selain itu, beberapa siswa tidak menanggapi pertanyaan sama sekali.

Pada pembelajaran siklus I, nilai rata-rata yang didapatkan siswa adalah 72,5 atau 68,2% berdasarkan persentase. Dari 22 siswa terdapat 15 siswa yang telah tuntas memenuhi KKM (75) dan 7 siswa belum tuntas. Siswa yang mengisi formulir penilaian tampak mandiri dan memiliki pemahaman yang tepat menggunakan media *Word wall*. Pembelajaran pada siklus

I belum dapat dikatakan berhasil karena meskipun hasil belajar siswa dapat dikatakan meningkat jika dibandingkan dengan data pra siklus 13,6%. Hasil pembelajaran belum mencapai indikasi keberhasilan dengan kriteria lebih dari atau sama dengan 80%. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan dalam siklus II.

4.3. Siklus II

Pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 8 November 2022. Peneliti memperbaiki tantangan yang ditemukan pada siklus I dengan pemberian insentif, kepercayaan, dan pemahaman kepada siswa, sehingga siswa tidak perlu takut salah dalam memberikan jawaban dan lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan.

Pembelajaran pada siklus II dapat berjalan lebih lancar dan aman, serta siswa dapat lebih berkonsentrasi dan tidak berbicara sendiri. Hasil belajar IPAS siswa kelas IVB pada pembelajaran siklus II menggunakan media *word wall* sebagai bagian dari evaluasi belajar mengalami peningkatan yang cukup berarti.

Nilai-rata-rata siswa pada pembelajaran siklus II adalah 78,409 atau 86,4% dalam persentase yakni dari 22 siswa terdapat 19 siswa telah tuntas memenuhi KKM (75) dan 3 siswa belum tuntas. Hasil belajar IPAS siswa kelas IVB SD Negeri 3 Kutowinangun pada pembelajaran menggunakan media pembelajaran *game word wall* sebagai sarana media evaluasi berbasis kuis dan *game* pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dibandingkan pada pra siklus yang tanpa menggunakan alat bantu media. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah siswa yang mendapatkan nilai sesuai dengan KKM yang ditetapkan telah meningkat. Hasil perbandingan penelitian tindakan kelas pra siklus, siklus I dan siklus

II dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penelitian Siklus II

Kriteria Penilaian	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai rata-rata IPAS	62,045	72,5	78,409
Persentase Tuntas	13,6%	68,2%	86,4%
Persentase Tidak Tuntas	86,4%	31,8%	13,6%

Perbandingan pada tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian tindakan kelas yang dilakukan yaitu 62,045 atau 13,6% pada pra siklus menjadi 72,5 atau 68,2% pada siklus I dan menjadi 78,409 atau 86,4% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game* edukasi *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Istiqomah & Nisa, 2023). Hal ini dikarenakan media yang digunakan dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu belajar. Media yang digunakan ini juga disesuaikan dengan perkembangan anak didik peserta didik (Rahmawati et al, 2022).

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengolahan data dari penelitian yang telah dilakukan dan sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan, maka diperoleh

kesimpulan bahwa pemanfaatan media *game* edukasi *word wall* pada pembelajaran IPAS materi Gaya Di Sekitar Kita di kelas IVB SD Negeri 3 Kutowinangun mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat memunculkan rasa minat belajar siswa dengan ketertarikan terhadap media *game* edukasi *word wall* sebagai media evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dari pra siklus, siklus I dan siklus II.

6. Referensi

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653–1660.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=-RwmEAAAQBAJ>
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203.
- Christiyanti Aprinastuti, dkk. (2023). *Special Book For Media Tutorial Ict-Based Learning*. Stiletto Book.
- Toharudin, M. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Aplikasinya Untuk Pendidik Yang Profesional*. Penerbit Lakeisha. <https://books.google.co.id/books?id=C5w9EAAAQBAJ>
- Gregorius We'u, S. P. M. P., & Dr. Hendrik A E Lao, M. P. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Buku Berbasis Riset*. Penerbit Lakeisha.
- Haqiqi, N., & Permadi, B. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di Mi The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 164–172.
- Istiqomah., Nisa, A. F. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika tentang Unsur-Unsur Lingkaran melalui Penerapan Wordwall pada Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Setrojenar. *Prosiding Seminar Nasional Transformasi Pendidikan di Era Society 5. 0*, 1(1). 1-9. <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/d-semnasdik/article/view/679/337>
- Kurniawan, A., Fayola, A. D., & Kolong, J. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas*. Global Eksekutif Teknologi.

- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892.
- Nisa, A.F., Prasetyo, Z. K., Istiningasih. (2020). The Teaching of Ki Hadjar Dewantara in Improving the Character of Elementary School Student in the Revolutin of Industry 4.0. *International Conferenve on education Research and innovation*. 401, 49-59. DOI. [10.2991/assehr.k.200204.010](https://doi.org/10.2991/assehr.k.200204.010)
- Nisa, A. F. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif SD Di Era Milenial. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, 1, 5–11. Retrieved from <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sn-pgsd/article/view/8870>
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan IAIN Purwokerto*, 1(1), 24–44. <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>
- Pardimin, Nisa, A. F. ., & Hikmah , N. . (2023). Learning Design Innovation Based on Tri N and STEAM in Developing 21st Century Skills for Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(2), 187–194. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.52903>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.
- Purnama, R. P., & Pranoto, D. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tahunan Baru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1737–1746.
- Rahmawati, D., Nisa, A., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55-66. <https://doi.org/https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Rindiantika, Y. (2022). Motivasi Belajar Siswa dan Pemanfaatan Media Word Wall: Kajian Teori. *Intelegensia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 93–102.
- Rini, Y. S., & Tari, J. P. S. (2013). Pendidikan: hakekat, tujuan, dan proses. *Jogyakarta: Pendidikan Dan Seni Universitas Negeri Jogyakarta*.
- Sunardiyah, M. A., Wibawa, S., Nisa, A. F. (2022). Pemanfaatan Instagram sebagai Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar pada Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 159-164.

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar
Yogyakarta, 26 Agustus 2023**

ISSN: XXXX-XXXX

- Suparya, I. K., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2022). Rendahnya Literasi Sains: Faktor Penyebab Dan Alternatif Solusinya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 153–166.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.
- Yunita, N. P., & Indrajit, P. R. E. (2022). *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Penerbit Andi.