

PEMANFAATAN MEDIA WORLDWALL DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

Friska Anggraini Setyaningsih¹, Alfiana Arsyah Galih Pangestu², Putri Zudhah Ferryka³.

Universitas Widya Dharma¹²³

anggrainifriska02@gmail.com¹, arsyahalfiana@gmail.com², zudhah_putri@yahoo.com³.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran dengan game Wordwall dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar peserta didik dalam belajar khususnya pada mata pelajaran IPS. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah library reaserch sasaran dalam kegiatan ini adalah 21 siswa kelas IV Berdasarkan observasi kurangnya motivasi belajar peserta didik disebabkan karena kurangnya metode pembelajaran yang menarik dari keragaman peserta didik. Temuan ini juga dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi secara positif, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa media Wordwall dapat diandalkan sebagai strategi pedagogis untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan mendukung mereka dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya memperkuat proses pembelajaran tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di masa pandemi.

Kata Kunci: *kurikulum merdeka; game wordwall; teknologi.*

Abstract

This research aims to determine whether the use of learning media with wordwall games can increase students' motivation in learning, especially in social studies subjects. The method used in this research is library research. The target in this activity is 21 class IV students. Based on observations, the lack of student motivation to learn is due to the lack of learning methods that are interesting to the diversity of students. These findings can also help improve students' skills in using technology positively, and increase students' understanding of the material that has been taught. The conclusion of this research confirms that Wordwall media can be relied on as a pedagogical strategy to enrich students' learning experiences and support them in achieving better learning outcomes. Thus, Wordwall not only strengthens the learning process but also contributes to improving the quality of education during the pandemic.

Keywords: *independent curriculum; wordwall game; technology.*

Pendahuluan

Bagian Pendidikan Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar merupakan fondasi yang sangat penting untuk membangun karakter dan keterampilan dasar siswa. Pada tahap ini, pendekatan pembelajaran yang menarik dan efektif diperlukan-untuk mengembangkan

minat siswa dalam belajar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPA dan IPS) merupakan salah satu bidang yang menjadi prioritas utama, di mana para siswa dituntut untuk memahami fenomena alam dan interaksi sosial yang terjadi di sekitar mereka. Namun demikian, salah satu tantangan terbesar yang dihadapi oleh para pendidik adalah rendahnya minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran IPAS. Hal ini mungkin disebabkan oleh teknik pengajaran yang membosankan, materi yang sulit, atau kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Menurut Hapsari dan Pamungkas (2019) media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan (siswa), tetapi saat ini banyak siswa yang merasa jenuh dengan aktivitas rutin yang monoton dan membebani. Media pembelajaran dapat juga dilakukan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e-mail, dan sebagainya. Pemanfaatan internet dalam bentuk media pembelajaran berbasis web merupakan salah satu bentuk e-learning yang pada era ini sedang populer dikembangkan oleh lembaga pendidikan. Arnesi dan Hamid (2015) menyatakan bahwa pembelajaran online dapat membuat siswa aktif. Pembelajaran berbasis web yang sering digunakan saat ini antara lain seperti Schoology, Moodle, Edmodo, Claroline, Google Classroom dan masih banyak lainnya. Teknologi internet yang memiliki sifat interaktif, fleksible, dan tidak terbatas ruang dan waktu diharap menjadi salah satu media pembelajaran yang unggul. Namun pada kenyataannya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di kelas masih minim (Widana, 2020).

Media Wordwall merupakan salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi (Sartika, 2017). Wordwall adalah salah satu media pembelajaran yang paling populer. Wordwall adalah platform digital yang menyediakan berbagai permainan interaktif dan kuis yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran tertentu. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya (Anindya-jati & Choiri, 2017). Game dapat mengasah kecerdasan dan keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan buatan yang ada dalam permainan. Namun, game juga dapat merugikan karena apabila terlalu sering bermain game maka pemain akan lupa waktu melakukan pekerjaan lainnya, sehingga membuat pekerjaan lain menjadi tertunda. Oleh karena itu, perlunya membuat game edukasi yang mengarahkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Adam & Muhammad, 2015). Menurut Puspaardini (2019), game edukasi adalah game yang didesain untuk belajar, tetapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang. Game edukasi adalah gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan game komputer.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran sangat diperlukan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi peserta didik agar dapat mengikuti pembelajaran dengan motivasi yang tinggi sehingga menimbulkan prestasi dalam belajar, maka didesain sebuah metode pembelajaran dengan memunculkan dan modifikasi game online yang disebut Wordwall game quis. Dengan metode tersebut siswa diharapkan dapat menemukan motivasi diri untuk memahami dan meresapi materi pembelajaran (Juliana et al., 2017).

Metodologi

Metode penelitian yang digunakan pada artikel ini yaitu metode kajian pustaka atau kepustakaan. Metode kajian pustaka atau studi pustaka merupakan rangkaian kegiatan yang berkaitan dengan mencatat dan mengolah bahan penelitian dengan metode pengumpulan data (Mestika Zed 2008). Sedangkan menurut Mahmud (2011) dalam bukunya

menjelaskan bahwa penelitian kepustakaan ialah suatu jenis penelitian yang dapat dilakukan dengan cara membaca majalah, buku-buku dan sumber data lainnya untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber, baik perpustakaan, layanan digital maupun di tempat-tempat lainnya. Data diperoleh dari berita, artikel, dan jurnal publikasi sehingga merupakan data sekunder. Teknik pengumpulan data penelitian dilakukan secara dokumentasi, yaitu meneliti melalui catatan, berita, artikel, jurnal, makalah hingga jurnal publikasi untuk mengenali variabel atau hal yang diteliti (Arikunto 2010). Setelah data dikumpulkan langkah selanjutnya yaitu menganalisis menggunakan analisis isi. Analisis isi adalah analisis pembahasan yang menjelaskan secara detail tentang informasi pada suatu literatur. Tujuan dari Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar yaitu untuk menarik minat dan motivasi belajar siswa juga sebagai salah satu kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik.

Hasil dan Pembahasan

Profil Siswa Pembahasan dalam penelitian ini yaitu untuk memperbaiki permasalahan yang terjadi, dan mengkaji secara lebih mendalam terkait dengan hasil penelitian. Sebelumnya terdapat beberapa identifikasi permasalahan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Beluk yang diantaranya siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Warisan Budaya, hasil belajar kognitif siswa rendah, pembelajaran kurang diminati oleh siswa karena kurang efektifnya proses pembelajaran seperti diam dan hanya mendengarkan penjelasan guru saja tanpa terlibat aktif dalam pembelajaran, dan kurang dalam pemanfaatan teknologi belajar, sehingga identifikasi masalah dibatasi oleh masalah penggunaan game edukasi Wordwall.

Penelitian ini berusaha untuk memperoleh gambaran pengaruh penggunaan game edukasi Wordwall dalam pembelajaran IPAS terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 1 Bayat Tahun Ajaran 2023/2024. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall telah menunjukkan dampak positif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall telah menunjukkan potensi yang signifikan dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Penelitian yang dilakukan di berbagai lembaga pendidikan selama pandemi Covid-19 telah mengindikasikan bahwa integrasi teknologi ini dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui metode kualitatif yang melibatkan wawancara dan observasi, peneliti dapat mengumpulkan data yang menunjukkan adanya perubahan sikap positif dari siswa terhadap pembelajaran IPAS setelah penerapan Wordwall.

Perubahan sikap ini dapat diukur melalui berbagai indikator, seperti keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring, ketepatan dalam pengumpulan tugas, serta peningkatan frekuensi pertanyaan yang diajukan oleh siswa terkait materi yang belum dipahami. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan menunjukkan peningkatan minat yang signifikan terhadap materi IPAS. Selain itu, penggunaan Wordwall juga memungkinkan guru untuk lebih mudah dalam mengelola kelas dan memantau perkembangan belajar setiap siswa secara individu.

Dalam konteks pembelajaran IPAS, media pembelajaran interaktif seperti Wordwall memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih visual dan praktis. Hal ini sangat penting mengingat sifat materi IPAS yang sering kali membutuhkan pemahaman konseptual yang kuat. Wordwall dengan berbagai fitur-fiturnya, seperti kuis, teka-teki, dan permainan kata, menawarkan cara yang menyenangkan untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPAS.

Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah. Ini menunjukkan bahwa inovasi dalam metode pengajaran, terutama yang melibatkan teknologi pendidikan, dapat memiliki dampak positif yang signifikan pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, sangat disarankan bagi lembaga pendidikan untuk mempertimbangkan integrasi media pembelajaran interaktif seperti Wordwall dalam kurikulum mereka, terutama dalam menghadapi tantangan pembelajaran jarak jauh yang mungkin terjadi di masa depan.

Simpulan

Tujuan Penelitian yang dilakukan mengenai penggunaan media pembelajaran Wordwall di Sekolah Dasar menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Temuan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media game interaktif Wordwall dapat memberikan dampak yang positif terhadap guru dalam kegiatan belajar, sehingga pembelajaran dapat lebih menyenangkan. Temuan penelitian ini dapat menjadi inovasi bagi guru, dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Temuan ini juga dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi secara positif, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Diperlukan penelitian lebih lanjut dalam temuan penelitian ini, agar calon peneliti selanjutnya dapat mengkaji secara lebih mendalam untuk penerapan media game interaktif Wordwall dalam kegiatan pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa media Wordwall dapat diandalkan sebagai strategi pedagogis untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan mendukung mereka dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya memperkuat proses pembelajaran tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di masa pandemi.

Ucapan Terima Kasih

Penulis berterima kasih kepada keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan moral dan motivasi dalam perjalanan penelitian ini. Dukungan dari lingkungan pribadi sangat penting dalam menjalani proses penelitian yang kadangkala menantang. Ucapan terima kasih ini diberikan kepada keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan moral, semangat, dan motivasi.

Daftar Pustaka

- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan word wall game quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 324-332.
- Hapsari, S. A. & Pamungkas, H. (2019). Pemanfaatan google classroom sebagai media pembelajaran online di Universitas Dian Nuswantoro. *Wacana*, 18 (2), 225 – 233.
- Anesi, N. & Hamid, A. (2015). Penggunaan media pembelajaran online- offline dan komunikasi interpersonal terhadap hasil belajar bahasa inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2 (1), 85-99.
- Widana, I. W. (2020). The effect of digital literacy on the ability of teachers to develop HOTS-based assessment. *Journal of Physics: Conference Series* 1503 (2020) 012045. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1503/1/012045>.
- Sartika, R. (2017). Implementing word wall strategy in teaching writing descriptive text for junior high school students. *Journal of English and Education*, 5(2), 179 – 186.
- Juliana, D. G., Widana, I. W., & Sumandya, I. W. (2017). Hubungan motivasi berprestasi, kebiasaan belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Emasains*,

6(1), 40-60. ISSN 2302-2124.

- Adam, S. & Muhammad, T. S. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3 (2), 78–90.
- Anindyajati, Y. R. & Choiri, A. S. (2017). The effectiveness of using word wall media to increase science-based vocabulary of students with hearing impairment. *European Journal of Special Education Research*, 2(2), 14-23.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi wordwall di kelas IV sdn 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal ilmiah profesi guru (JIPG)*, 2(2), 111-116.
- Aini, A. N., & Rulviana, V. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep IPS Siswa Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1038-1049.