

# Penggunaan Media Wordwall dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IVB SDN 10 Mataram

Baiq Nely Budhiartini<sup>1\*</sup>, Ida Ermiana<sup>2</sup>, Laeli Murod Solehani<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mataram, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Mataram, Indonesia

<sup>3</sup> SDN 10 Mataram, Indonesia

Corresponding Author:

Baiq Nely Budhiartini

Email\*:

DOI:

© 2023 The Authors. This open access article is distributed under a (CC-BY License)



**Abstract:** This study aims to explain how the use of Wordwall media in science learning can improve the learning outcomes of IVB grade students at SDN 10 Mataram. The type of research conducted was classroom action research with two cycles carried out. The implementation of classroom action research is carried out through the stages of planning, implemtnation, observation and reflection. Learning process is carried out based on teaching modules that have been prepared using team games tournament method. The learning outcomes of student in cycles 1 showed an average value of 70 and the percentage of achievement of KKM by class IVB student was 60% with the number of students who did not achieve KKM being 15 students. Meanwhile, in cycle 2 the learning outcomes showed that the average value of student learning outcomes was 95 with the percentage of student completion exceeding the minimum completion criteria of 85% with the number of students who completed as many as 22 student. The result of the implementation of the two cycles in classroom action research were that the use of Wordwall media in science learning could improve the learning outcomes of class IVB students at SDN 10 Mataram.

**Keywords:** Wordwall, science learning, learning outcomes.

## Pendahuluan

Interaksi antara siswa, guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar serta proses bertukar pengetahuan merupakan suatu proses pembelajaran. Ketercapaian tujuan pembelajaran ditentukan dari metode dan media pembelajaran yang tepat serta peran siswa dan guru yang saling melengkapi dalam kegiatan belajar mengajar. Ragam pengembangan metode dan media pembelajaran dalam era kecanggihan teknologi diharapkan dapat menunjang kualitas pembelajaran. Metode pembelajaran individu, berkelompok, secara *online* maupun *offline* sudah banyak diteliti dengan berbagai kolaborasi dan kondisi untuk terlaksananya pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Kahar, Anwar, & Murpri, 2020). Ketercapaian suatu tujuan pembelajaran juga dapat dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah nilai minimal hasil belajar yang harus dicapai siswa untuk dapat dikatakan tuntas pada suatu mata pelajaran (Putri, 2018). Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah melalui pengalaman dalam lingkup kognitif, afektif serta psikomotorik dari sumber belajar dan lingkungan belajar (Hutapea, 2019). Peran penting dari hasil belajar ialah untuk menyimpulkan

perkembangan pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh oleh siswa (Wibowo et al, 2021). Menurut Ramen (2020) usaha untuk mencapai hasil belajar yang baik diperlukan dukungan berupa metode dan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik menjalani proses pembelajaran dengan bersemangat. Media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran lebih maksimal dan mudah dipahami oleh peserta didik (Neni & Dewi, 2020).

Berdasarkan hasil observasi di kelas IVB SDN 10 Mataram dapat diamati bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Melalui proses pengamatan ditemukan bahwa beberapa factor yang menyebabkan kurang tercapainya nilai KKM oleh peserta didik yaitu rendahnya keterlibatan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas serta proses pembelajaran yang kurang menarik minat dan semangat peserta didik. Akibatnya, hasil belajar peserta didik mendominasi di bawah rata-rata nilai KKM dan pembelajaran yang berlangsung monoton.

Media pembelajaran berperan penting dalam proes pembelajaran untuk membantu siswa lebih aktif, mandiri dan mudah dalam memahami topic

pembelajaran termasuk juga media pembelajaran digital (Nugraha, 2022). Berbagai macam media digital dan interaktif di era saat ini tersedia dan mudah diakses seperti quizziz, kahoot, socrative dan wordwall. Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang menyediakan fitur kuis, anagram, menjodohkan, kata acak, mengelompokkan dan tipe lainnya yang dapat menjadi alternative menarik bagi guru dalam menyajikan suatu materi pembelajaran (Zaenatun et al, 2021).

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVB SDN 10 Mataram".

## Metode

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dengan penerapan tindakan tertentu dan siklus yang berulang untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Tahap utama dalam setiap siklus yang dilakukan adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Tahapan penelitian dimulai dengan perencanaan yang mencakup penyusunan modul ajar. Modul ajar disusun dengan lengkap mencakup model, metode dan media pembelajaran, bahan ajar serta alat evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. dan metode pembelajaran yang digunakan adalah team games tournament.

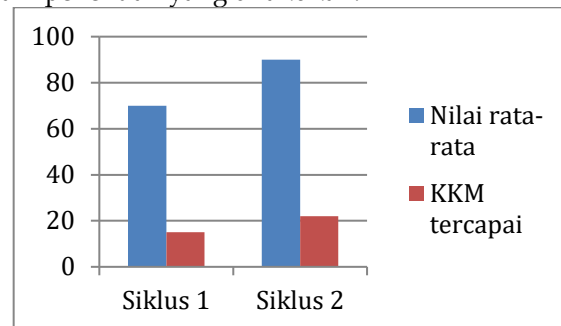
Aktivitas peserta didik diamati oleh observer dan dicatat dalam lembar observasi. Aktivitas peserta didik yang diamati berupa aktivitas individu dan kelompok termasuk keterlibatan seluruh peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Hasil observasi yang dicatat digunakan untuk refleksi guna perbaikan pada siklus berikutnya. Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil belajar dan hasil observasi selama pembelajaran. Untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hasil belajar peserta didik kelas IVB di SDN 10 Mataram meningkat dari siklus 1 ke siklus 2. Siklus 1 menunjukkan nilai rata-rata sebesar 70 yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75. Sedangkan persentase ketercapaian KKM oleh peserta didik kelas IVB adalah sebesar 60% dengan jumlah peserta didik yang tidak mencapai KKM sebanyak 15 orang. Hasil refleksi menunjukkan bahwa penyebab dari pelaksanaan tindakan yang belum maksimal menunjang hasil belajar peserta didik adalah keterlibatan peserta

didik yang masih kurang, pengelolaan waktu dalam menggunakan media Wordwall dan peserta didik yang belum benar-benar memahami aturan bermain games menggunakan media Wordwall sehingga tindakan pada siklus 1 belum maksimal. Berikut adalah diagram perbandingan hasil tindakan pada siklus 1 dan siklus 2 dalam penelitian yang dilakukan.



Gambar 1. Perbandingan hasil siklus 1 dan siklus 2

## Pembahasan

Siklus 2 yang dilakukan setelah refleksi siklus 1 memberikan hasil yang meningkat secara signifikan yaitu rata-rata nilai hasil belajar peserta didik adalah sebesar 95 dengan presentase ketuntasan peserta didik melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal adalah sebesar 88% dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 22 orang. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media wordwall pada pembelajaran IPAS memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IVB di SDN 10 Mataram.

## Discussion

Pelaksanaan tindakan kelas sebanyak 2 siklus pada pembelajaran IPAS kelas IVB di SDN 10 Mataram dilakukan dengan mengacu pada modul ajar yang telah disusun sebelumnya. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode Team Games Tournament untuk mendorong keterlibatan peserta didik di dalam kelas dan menghindari pembelajaran yang monoton. Media Wordwall yang menjadi fokus dalam penelitian tindakan kelas ini juga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IVB pada mata pelajaran IPAS. Kombinasi antara metode Team Games Tournament dengan media wordwall sebagai media yang mendukung permainan dalam tahapan metode tersebut sangat tepat dan saling melengkapi untuk mendukung proses belajar mengajar. Wordwall menyajikan beragam fitur yang memudahkan guru untuk menyajikan pembelajaran melalui games sehingga permainan yang disajikan menjadi lebih menarik dan mengikuti perkembangan zaman. Partisipasi dalam pembelajaran dan pemahaman peserta didik dapat ditingkatkan melalui media wordwall serta interaksi antara guru dan peserta didik

menjadi lebih aktif (Mandi, Kurniawati, & Sarniaty, 2023).

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus memberikan hasil yang positif terhadap penggunaan media wordwall sebagai media pembelajaran IPAS di kelas IV SD. Siklus 1 memberikan hasil yang masih kurang karena peserta didik masih awam terhadap media wordwall sehingga penjelasan terhadap alur pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut masih kurang dipahami oleh peserta didik. Selanjutnya pengaturan waktu dalam penelitian siklus 1 juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik sehingga hal tersebut dijadikan evaluasi untuk perbaikan pada siklus ke 2. Pelaksanaan siklus ke 2 memberikan hasil yang berbeda dari siklus 1 setelah dilakukan evaluasi. Perbaikan yang dilakukan pada siklus ke 2 menghasilkan pengaruh positif terhadap proses belajar mengajar serta hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik. Nilai rata-rata peserta didik pada siklus ke 2 lebih tinggi dibandingkan pada siklus 1. Selanjutnya jumlah siswa yang mencapai atau melampaui KKM lebih banyak dibandingkan pada siklus 1.

Pemanfaatan berbagai jenis media salah satunya wordwall merupakan upaya untuk menumbuhkan semangat dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media wordwall tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Perpaduan media wordwall dengan metode team games tournament saling melengkapi dalam proses pembelajaran di kelas. Metode team games tournament dalam tahapannya menyediakan waktu untuk peserta didik mengikuti games antar kelompok sehingga media wordwall sangat cocok untuk menunjang tahapan pembelajaran dalam metode tersebut. Pemanfaatan yang tepat oleh guru dalam penggunaan media wordwall dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif, aktif dan tidak monoton. Pemahaman konsep IPAS melalui media wordwall dapat menciptakan ingatan jangka panjang bagi peserta didik terhadap materi yang diberikan karena secara tidak langsung peserta didik mengingat memori yang menyenangkan melalui media wordwall. Ragam aktivitas dalam wordwall menjadi wadah untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran agar suasana pembelajaran menjadi lebih hidup karena informasi bukan hanya didapatkan dari guru melainkan media interaktif yang mengkonstruksi pengetahuan (Aprillia et al 2023).

## Conclusion

Penggunaan media Wordwall pada pembelajaran IPAS secara signifikan mampu memberikan peningkatan pada hasil belajar peserta didik kelas IVB di SDN 10 Mataram. Rata-rata hasil belajar meningkat

pada siklus ke 2 dan keseluruhan peserta didik mampu melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Media wordwall mendukung peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dan mengikuti proses belajar mengajar dengan bersemangat sehingga peserta didik akhirnya mampu terlibat secara aktif selama proses pembelajaran.

## Acknowledgments

Penulis mengucapkan rasa terima kasih dan syukur yang mendalam kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memudahkan penelitian ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik. Penelitian ini juga tidak lepas dari dukungan, bimbingan dan saran dari berbagai pihak yakni dosen pembimbing, guru pamong, seluruh keluarga besar SDN 10 Mataram dan rekan-rekan PPG. Penghargaan yang tulus juga disampaikan kepada seluruh peserta didik dan pihak terkait lainnya yang turut berpartisipasi dalam penyelesaian penelitian ini.

## References

- Aprillia, M. et al. (2023). Penggunaan Video Animasi Powtoon Untuk Menteladani SHATAFAT (sidiq, amanah, tabligh, fathonah) Bagi Peserta didik SD. *Jurnal Guruan dan Teknologi Indonesia*, 3(4), 141–149.
- Hutapea, R. H. (2019). Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik. *BIA' Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 2(2), 151–165, from <https://doi.org/10.34307/b.v2i2.94>.
- Kahar, M. S., Anwar, Z., & Murpri, D. K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 279–295.
- Mandi, M., Kurniawati, K., & Ilyas Sarniaty. (2023). Analisis penggunaan media pembelajaran wordwall pada pembelajaran IPA. *Seminar nasional pendidikan profesi guru tahun 2023*. 36.
- Neni, I. & Dewi, H. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156, from <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>.
- Nugraha, D. (2022). Pengembangan Media Digital Berbasis Motion Graphic pada Pendalaman Materi IPS Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6(3), 3649–3656. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2642>
- Putri, N. E. M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar dengan Menggunakan Metode Quantum Learning Seni Tari Persembahan Kelas VIII A SMPN 1 Rengat Barat

Kecamatan Rengat Barat Kabupaten Indragiri Hulu  
Provinsi Riau T.A 2017/2018. *Thesis*

Ramen A, P. dk. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*.  
Jakarta Yayasan Kita Menulis.

Wibowo, D. C., Ocberti, L., & Gandasari, A. (2021).  
Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa.  
*Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 60–64.

Zaenatun, A., Setiani, A. A., Farrah, R., Widyastuty, R.,  
& Aeni, A. N. (2021). Jurnal Inovasi Pendidikan dan  
Pembelajaran Sekolah Dasar Pengaruh Pembelajaran  
Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah  
Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran  
Sekolah Dasar*, 5(2). [http://e-  
journal.unp.ac.id/index.php/jippsd](http://e-journal.unp.ac.id/index.php/jippsd)