

Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

by Shelvvia Amanda

Submission date: 01-Jul-2024 11:33AM (UTC+0700)

Submission ID: 2411037096

File name: MORFOLOGI_-_VOL._2,_NO._4_AGUSTUS_2024_hal_304-313.docx (2.13M)

Word count: 2299

Character count: 14834

Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

Shelvia Amanda

Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

e-mail: shelviaamanda07@gmail.com

Syahira Nabila Zulkim

Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

e-mail: syahirazulkim2312@gmail.com

Adrias Adrias

Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

e-mail : adrias@fip.unp.ac.id

Nur Azmi Alwi

Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

e-mail : nurazmialwi@fip.unp.ac.id

Alamat : Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Bar., Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat
25171

Korespondensi email : shelviaamanda07@gmail.com

ABSTRACT. This study aims to see the development of student learning outcomes using Wordwall based science and technology learning media in grade IV SDN 01 Muara Panas, Solok Regency. This type of research uses qualitative descriptive research method. Qualitative descriptive research is a series of activities carried out to obtain data that is as it is in accordance with the data in the field. The stages of data collection in this study are observation and interviews. The data collection analysis technique is to provide media, present data, and receive conclusions. The results of the study used Wordwall teaching media in improving the learning outcomes of grade IV students of SDN 01 Muara Panas, Solok Regency. Researchers use Wordwall media because this teaching media can be accessed easily and free of charge by teachers. Wordwall media also presents a variety of diverse alternative media such as Open the Box, True or False, Random Wheel, Missing Word, Find the Match, and many other types. With the presentation of various alternative media, educators can be creative in presenting fun teaching media for students. Fun teaching media will make students more active in participating in learning.

Keywords: Learning Media, Wordwall, Learning Outcomes, Open the Box

ABSTRACT. Penelitian ini bertujuan untuk melihat perkembangan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran IPAS berbasis Wordwall di kelas IV SDN 01 Muara Panas Kabupaten Solok. Jenis Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan Rangkaian kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data yang bersifat apa adanya sesuai dengan data yang ada di lapangan. Tahapan pengambilan data dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Teknik analisis pengumpulan data adalah menyediakan data, penyajian data, dan penerikan kasimpulan. Hasil penelitian menggunakan media ajar Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 01 Muara Panas Kabupaten Solok. Peneliti menggunakan media ajar Wordwall dikarenakan media ajar ini dapat diakses dengan mudah dan gratis oleh guru. Media ajar Wordwall juga menyajikan berbagai macam media alternative yang beragam seperti Open the Box, True or False (benar atau salah), Random Wheel (Roda Acak), Missing Word, Find the Match, dan masih banyak jenis lainnya. Dengan penyajian media alternative yang beragam para pendidik dapat berkreasi dalam menyajikan media ajar yang menyenangkan untuk peserta didik. Media ajar yang menyenangkan emmbuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Wordwall, Hasil Belajar, Open the Box

Received Juni 25, 2024; Accepted Juli 30, 2024; Published Agustus 30, 2024

* Shelvia Amanda, shelviaamanda07@gmail.com

PENDAHULUAN

⁶ Salah satu mata pelajaran yang mengalami perubahan nama setelah diterapkannya Kurikulum Merdeka adalah IPAS, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Pada Kurikulum 2013, mata pelajaran ini dikenal sebagai IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Namun, dalam Kurikulum Merdeka, kedua mata pelajaran tersebut digabung menjadi satu. IPAS mengkaji makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan rasa ingin tahu untuk mengeksplorasi fenomena di sekitar mereka, serta berperan aktif dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan sumber daya di lingkungan mereka dengan baik (Azzahra et al., 2023).

Media pembelajaran terdapat beberapa macam, misalnya media animasi, audio visual, dan sebagainya (Khomaidah & Harjono, 2019). Media animasi menjadi solusi bagi guru dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa yang sebelumnya rendah menjadi tinggi. Hal ini disebabkan oleh kemampuan siswa untuk melihat dan mendengarkan materi pembelajaran dengan jelas. Manfaat penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA dirasakan tidak hanya oleh siswa tetapi juga oleh guru. Guru tidak perlu menghabiskan waktu lama untuk menjelaskan materi, dan dapat menarik perhatian siswa sehingga mereka termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam menggunakan media animasi, guru harus mampu menjelaskan materi pembelajaran secara detail agar siswa tidak merasa kebingungan saat melihat animasi yang ditampilkan (Khomaidah & Harjono, 2019).

Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk membantu memaparkan atau menyampaikan pengajaran. Selain itu, media pembelajaran pun dapat membantu dan mempermudah siswa dalam menerima pengajaran yang disampaikan oleh guru. Akan tetapi, tidak semua media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran, guru harus memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran Audiovisual berupa video pembelajaran. Media ini dapat menarik minat dan perhatian siswa, sehingga siswa dapat menyimak materi pengajaran dengan baik (Finamore et al., 2021).

Dengan memilih media pengajaran yang tepat diharapkan siswa akan merasakan peningkatan hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah menerima pengalaman belajar dari guru atau pendidik. Beberapa pengalaman yang diterima siswa meliputi ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Hasil belajar memegang peranan

penting dalam proses pembelajaran karena dengan hasil tersebut guru dapat mengetahui perkembangan pengalaman atau pengetahuan yang telah diperoleh siswa dalam upaya mencapai tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya (Agusti & Aslam, 2022).

Penggunaan media e-learning dapat menggunakan berbagai aplikasi seperti Wordwall, Quizizz, Kahoot, Google Form, Quizlet, dan lain-lain. Aplikasi yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan Wordwall. Wordwall dapat diakses dengan membuka situs <https://wordwall.net>. Wordwall merupakan situs pembelajaran dimana guru dapat membuat berbagai template pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan (Agusti & Aslam, 2022). Keunggulan dari aplikasi ini adalah tersedianya berbagai template kuis dalam bentuk permainan, hal ini dapat meningkatkan minat siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar (Agusti & Aslam, 2022). Templat kuis aplikasi Wordwall tersedia dalam bentuk soal pilihan ganda (quiz), misteri silang (crossword), pengurutan kartu atau pencocokan gambar (matching pair), memasangkan jawaban yang benar (find the match), dan lain sebagainya, sehingga ini alat evaluasi dapat digunakan sebagai alat evaluasi harian dan alat evaluasi semester (Agusti & Aslam, 2022).

Penggunaan Media Wordwall menghidupkan suasana kelas dan meningkatkan kebahagiaan akan membangkitkan semangat belajar siswa, mendorongnya menciptakan suasana belajar yang menarik. Dalam lingkungan belajar yang menyenangkan ini diharapkan hasil belajar siswa akan terpengaruh secara positif (Hasanah et al., 2024).

LITERATURE REVIEW

Penelitian sebelumnya yang telah menggunakan *wardwall* dalam pembelajaran, contohnya adalah penelitian yang berjudul “Meningkatkan Minat Belajar dengan Wordwall di Kelas IV” yang dilakukan oleh Diyah dan rekanya. Dimana hasil observasi pada penelitian tersebut menunjukkan kategori “cukup” Dimana siswa yang mampu memahami yang diajarkan oleh guru sebanyak 50% dari jumlah siswa (Setyorini et al., 2024). Selanjutnya menurut penelitian yang dilakukan oleh Hidayah dan Prasetyo dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar” dimana hasil observasi pada penelitian tersebut menunjukkan kategori “layak”. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi pakar materi 68%, uji validasi desain memperoleh 76% dengan kategori tinggi dan uji validasi media 53% dengan kategori cukup (Hidayah & Prasetyo, 2022).

Penelitian yang berjudul “Menanamkan Ketertarikan Terhadap Pembelajaran IPAS dengan Menggunakan Media *Wordwall* Pada Siswa Sekolah Dasar” yang dilakukan oleh Adghel dan rekannya. Di mana hasil observasi penelitian menunjukkan peningkatan minat dan motivasi anak, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan partisipasi siswa, keinginan siswa untuk bertanya langsung jika mereka belum memahami materi, keaktifan siswa dalam menyelesaikan tugas harian, dan peningkatan tingkat partisipasi siswa (Dasar, 2024). Penelitian yang dilakukan oleh Nissa dan Renomimgtyas dalam penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar” dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran (Pradani, 2022). Penelitian oleh (Aidah & Nurafni, 2022) yang berjudul “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Pembelajaran IPA” bahwa dalam ¹⁸ *penggunaan media pembelajaran aplikasi wordwall ini pada pembelajaran IPA mampu meningkatkan minat belajar siswa.*

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian penggunaan Aplikasi *Wordwall* efektif digunakan untuk media pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Aplikasi ini juga mempermudah guru untuk melihat hasil evaluasi peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti akan meneliti “Penggunaan Media Pembelajaran IPAS Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”.

¹⁷ **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode observasi ¹⁸ dan wawancara. *Observasi* digunakan untuk mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran mengenai *penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam pembelajaran IPAS*. Sedangkan metode wawancara digunakan untuk menggali informasi tentang media pembelajaran wordwall dalam pembelajaran IPAS (Pradani, 2022).

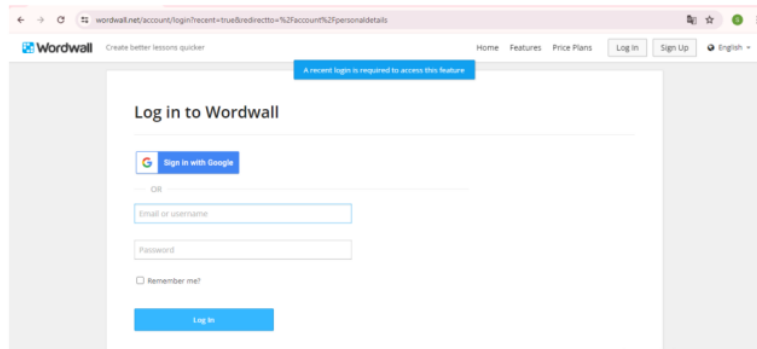
Penelitian ini dilaksanakan di SDN 01 Muara Panas Kabupaten Solok dengan periode penelitian selama 1 minggu. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD N 01 Muara Panas, sedangkan kepala sekolah, guru kelas V dan beberapa ⁷ siswa berperan sebagai informan untuk menunjang perolehan data observasi dan wawancara. *Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara kemudian dinarasikan untuk memperoleh gambaran umum tentang media pembelajaran Wordwall pada pembelajaran IPAS kelas V di SD N 01 Muara Panas.*

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

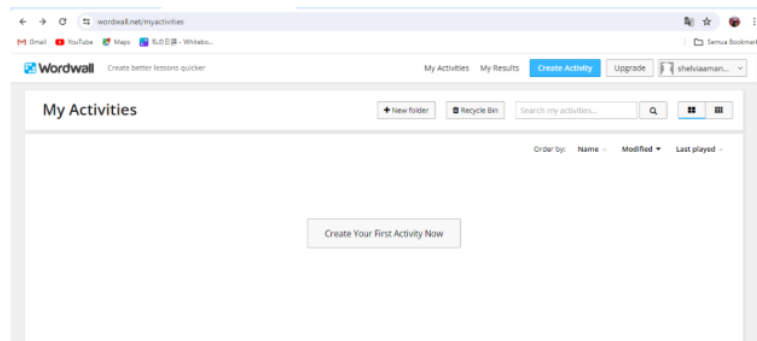
⁴ Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.⁷ Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa guru dapat menggunakan berbagai macam bentuk media digital seperti *Wordwall*, *Kahoot*, *Pawton*, *Quiziz*, dan masih banyak media ajar digital lainnya.

Maka dari itu peneliti lebih memilih media aplikasi *wordwall* dikarenakan dengan media ini banyak variasi jenis permainannya, seperti ¹ *Random Wheel* (Roda acak), *True or false* (Benar atau salah), *Missing Word*, *Random Cards* (Kartu acak), *Find the Match* (Mencari pasangan), *Match Up*, *Whack a-Mole*, *Group Short*, *Hangman*, *Anagram*, *Open the Box*, *Wordsearch* (cari kata), *Ballon Pop*, *Unjumble*, *Labelled Diagram*, dan *Gameshow Quiz*. Dan dapat memudahkan guru untuk memilih jenis permainannya dan bisa disesuaikan dengan pelajarannya. Adapun langkah-langkah penggunaan media ajar *Wordwall* ialah sebagai berikut:

- 1) Sebelum dapat menggunakan aplikasi, langkah awal yang harus dilakukan adalah login di <https://wordwall.net/account/login>

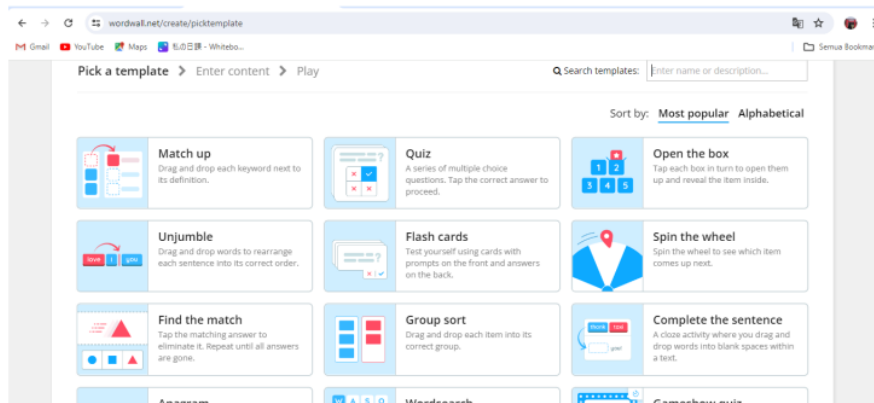


- 2) Setelah login, pilihlah *create activity*

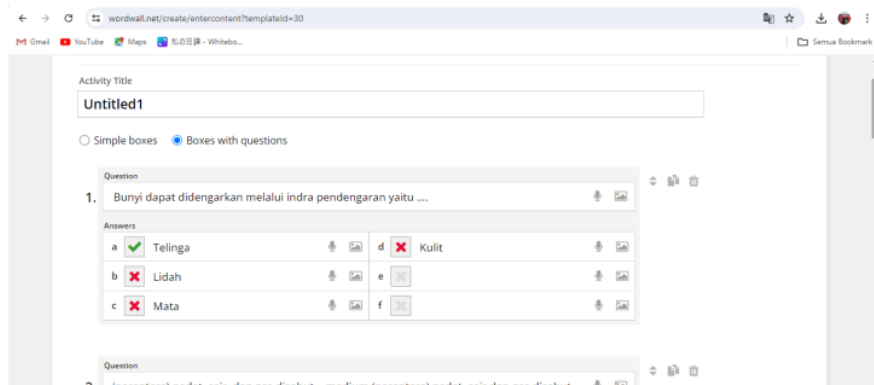


2 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

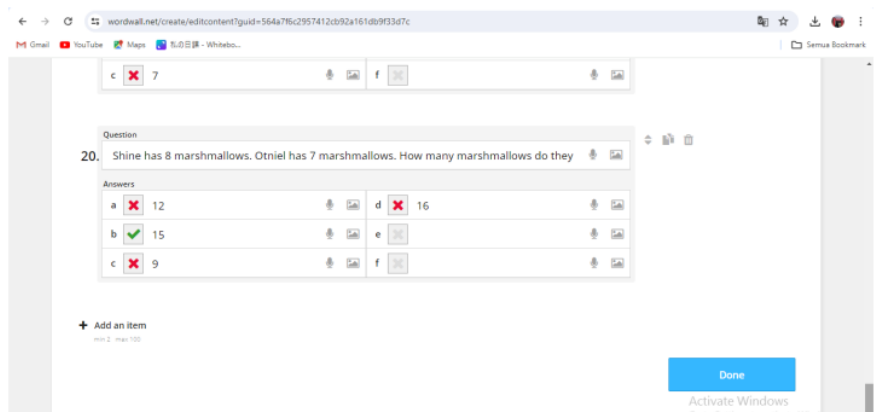
- 3) Setelah itu pilihlah salah satu dari beberapa template dibawah ini. Disini peneliti memilih template *open the box*.



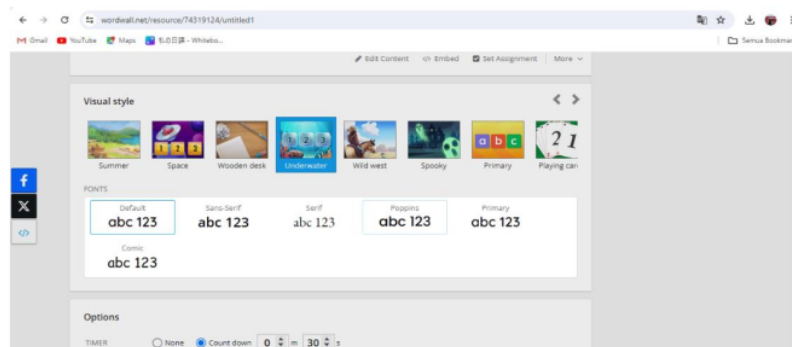
- 4) Isilah judul, deskripsi pada kolom yang sudah disediakan, dan buatlah soal beserta jawabanya.



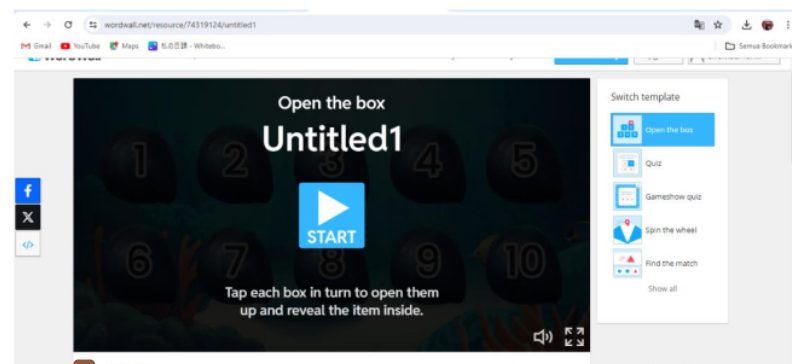
- 5) Pilihlah “Done” setelah dirasa semua telah terisi



6) pilihlah *style* yang sudah disediakan. Buatlah semenarik mungkin.

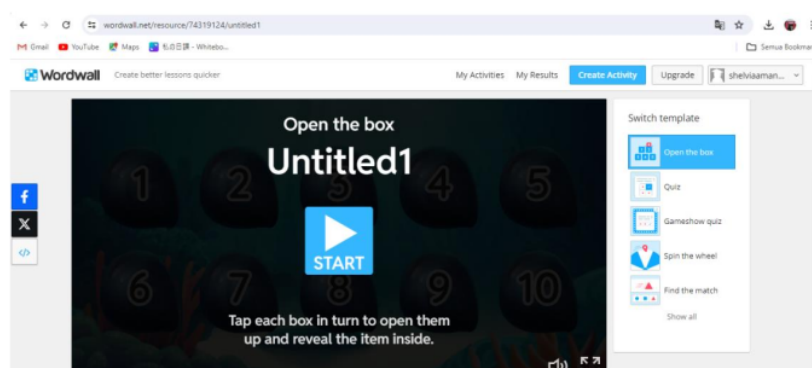


7) media ajar digital berbasis *Wordwall* sudah bisa digunakan



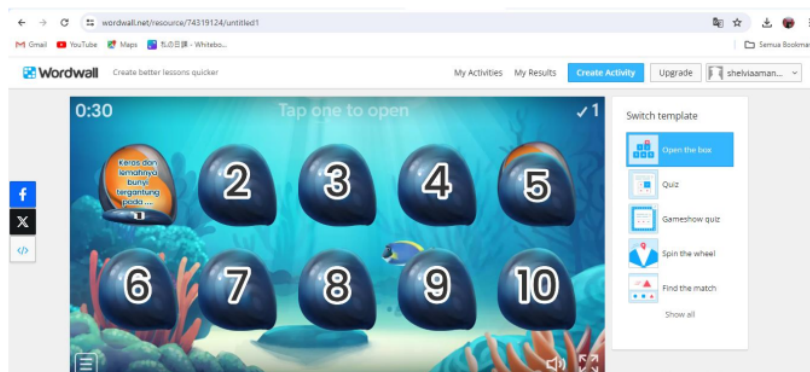
Berikut ini merupakan salah satu contoh media ajar digital berbasis *Wordwall* pada pembelajaran IPA kelas V, fase C, BAB 1 Melihat karena Cahaya, Mendengar karena Bunyi, Topik C Bunyi dan Sifatnya. Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh guru untuk mengakses media ajar berbasis *Wordwall* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mengakses link yang sudah disediakan peneliti <https://wordwall.net/resource/74319124>
- 2) Pilih “Start” untuk memulai

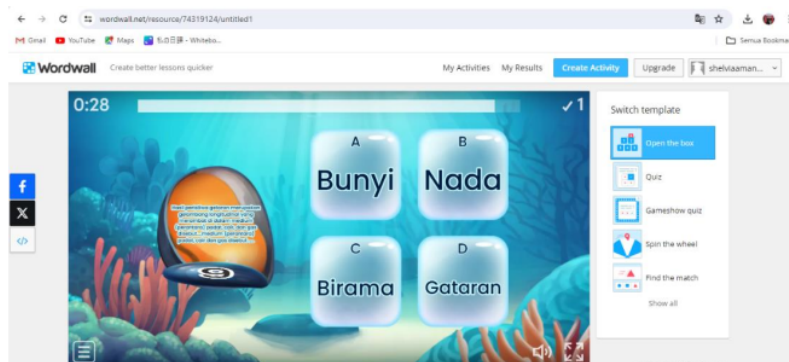


² PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

- 3) Guru dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan *share screen* media ajar yang sudah disediakan



- 4) Mintalah peserta didik untuk memilih no yang diinginkan, dan jawab pertanyaan yang ada pada no tersebut.



Dari hasil penggunaan media ini guru menyatakan bahwa penggunaan media ajar digital berbasis *Wordwall* secara aktif memberikan kontribusi positif dalam hasil belajar pada pembelajaran IPA kelas V di SDN 01 Muara Panas. Media *Wordwall* memungkinkan peserta didik untuk belajar berinteraksi dalam berbagai aktivitas dan permainan yang disediakan oleh media tersebut. Dengan pemanfaatan yang tepat oleh guru, media ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Selama proses pembelajaran, *Wordwall* digunakan sebagai alat yang membantu menyampaikan materi IPA dengan cara yang interaktif dan menarik. Media ini dapat memperkuat pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep IPA melalui berbagai aktivitas dan permainan yang disediakan. Faktor lain yang menyebabkan hasil belajar peserta didik yang meningkat setelah penggunaan media *wordwall* adalah sifat interaktif yang dimilikinya.

KESIMPULAN

¹² Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* variasi *Open The Box* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 01 Muara Panas Kabupaten Solok memberikan dampak yang positif. Terbukti dengan meningkatnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174. <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Dasar, S. S. (2024). 1, 2, 3, 1234. 8(2).
- Finamore, P. da S., Kós, R. S., Corrêa, J. C. F., D, Collange Grecco, L. A., De Freitas, T. B., Satie, J., Bagne, E., Oliveira, C. S. C. S., De Souza, D. R., Rezende, F. L., Duarte, N. de A. C. A. C. D. A. C., Grecco, L. A. C. A. C., Oliveira, C. S. C. S., Batista, K. G., Lopes, P. de O. B., Serradilha, S. M., Souza, G. A. F. de, Bella, G. P., ... Dodson, J. (2021). No Title. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(February), 2021.
- Hasanah, K. U., Ngali, M., Makmun, Z., & Aisyah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 69–78.
- Hidayah, S. N., & Prasetyo, T. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2632–2635. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.732>
- Khomaidah, S., & Harjono, N. (2019). Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(2), 143. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i2.17335>
- 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. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayitno, M., & Prasetiawati, C. (2024). Meningkatkan Minat Belajar

***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS WORDWALL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK***

Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25–31. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8885>

Tatsa Galuh Pradani. (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. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>

Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

23%

INTERNET SOURCES

15%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	2%
2	repository.um.ac.id Internet Source	2%
3	unimuda.e-journal.id Internet Source	2%
4	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	2%
5	ejournal.yasin-alsys.org Internet Source	1%
6	tirto.id Internet Source	1%
7	journal.csspublishing.com Internet Source	1%
8	journal.iain-manado.ac.id Internet Source	1%
9	Submitted to Konsorsium PTS Indonesia - Small Campus	1%

10	ejurnal.unisri.ac.id Internet Source	1 %
11	ojs.smkmerahputih.sch.id Internet Source	1 %
12	repository.unib.ac.id Internet Source	1 %
13	www.ejournal.lppmunidayan.ac.id Internet Source	1 %
14	Chairul Bariyah. "Application of Word Wall to Foster Students' Understanding of Science Learning", Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan, 2024 Publication	1 %
15	Indah Pratiwi, Azizah Azizah, Siti Zulqaidah M.Akbar, Ryan Andhika Pratama, Melyani Sari Sitepu. "Pengembangan E-Modul Discon Berbasis Android (E-Modul Disroid) pada Materi Cahaya bagi Siswa Sekolah Dasar", Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme, 2022 Publication	1 %
16	journal.widyakarya.ac.id Internet Source	1 %
17	adoc.pub Internet Source	1 %

18	jurnal.unej.ac.id Internet Source	1 %
19	repository.uksw.edu Internet Source	1 %
20	Mega Puspita Sari. JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), 2020 Publication	1 %
21	journal.iistr.org Internet Source	1 %
22	prospek.unram.ac.id Internet Source	1 %
23	es.scribd.com Internet Source	1 %
24	garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	1 %
25	jptam.org Internet Source	1 %
26	www.docstoc.com Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On