

Analisis Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS kelas V

Prasetyaning Windy Pramesti ✉, Universitas PGRI Madiun

Pinkan Amita Tri Prasasti, Universitas PGRI Madiun

Raras Setyo Retno, Universitas PGRI Madiun

✉ prasetyaning_2002101085@mhs.unipma.ac.id

Abstract: The main aim of this research is to analyze wordwall learning media to increase student motivation in learning. Learning media uses wordwall in the material "eating and being eaten (chapter 2 harmony in the ecosystem)". This research method is Qualitative Research with stages of observation, interviews and questionnaires. Research findings show that the purpose of the wordwall is to measure students' understanding of the food and eating material that has been discussed. Students expressed how fun and interesting they found this wordwall media. The research material is quite interesting, according to the class teacher, for class V. This wordwall learning media can help class V students become more motivated in learning.

Keywords: Learning Media, Wordwall.

Abstrak: Tujuan utama penelitian ini adalah menganalisis media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran menggunakan wordwall pada materi "makan dan dimakan (bab 2 harmoni dalam ekosistem)". Metode penelitian ini adalah Penelitian Kualitatif dengan tahapan observasi, wawancara, dan angket. Temuan penelitian menunjukkan bahwa tujuan dari wordwall adalah untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi makan dan dimakan yang telah dibahas. Siswa mengungkapkan betapa menyenangkan dan menariknya mereka menemukan media wordwall ini. Materi peneliti cukup menarik, menurut guru kelas, untuk kelas V. Media pembelajaran wordwall ini dapat membantu siswa kelas V menjadi lebih termotivasi dalam belajar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Wordwall,



PENDAHULUAN

Mata pelajaran didunia pendidikan cukup banyak untuk dipelajari siswa dalam kegiatan pembelajaran. Tak heran jika banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengerti dan memahami seluruh materi pelajaran. Dari keseluruhan mata pelajaran, salah satu pelajaran yang sulit dipahami siswa kelas V yaitu mata pelajaran IPAS pada kurikulum merdeka ini. IPA dan IPS digabungkan menjadi IPAS. IPAS sangat selaras dengan alam dan interaksi manusia dalam hal konten. Lingkungan dan keadaan alami siswa harus dipertimbangkan saat menyajikan sains dan konteks pembelajaran ilmiah. Pelajaran IPAS ini pada dasarnya memuat banyak materi dan penjelasan yang Panjang yang harus dihafalkan. Minat peserta didik pun juga minim dalam mengikuti pembelajaran IPAS dikelas.

Kegiatan belajar mengajar ini jika hanya menggunakan metode ceramah dan menekan siswa untuk terus menghafal akan mempengaruhi minat belajar pada siswa. Oleh karena itu, diperlukan model penggunaan yang berorientasi pada masalah. agar setiap siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan mengumpulkan pengetahuan. Setiap guru mengembangkan berbagai variannya berdasarkan kurikulum yang akan diajarkannya. Kemungkinan siswa akan memahami topik tersebut meningkat seiring dengan tingkat keterlibatan guru dalam proses pembelajaran. Dalam pengertian ini, bersamaan dengan proses pembelajaran, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran.

Menurut (Junaidi, 2019) segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan gagasan atau informasi selama proses belajar mengajar guna membangkitkan minat siswa terhadap apa yang dipelajarinya dianggap sebagai media pembelajaran. Penggunaan media pendidikan sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan menghidupkan lingkungan kelas dan meningkatkan kontak dan keterlibatan guru-siswa (Oktariyanti et al., 2021).

Era digital ini, agar semakin menambah rasa ingin tahu siswa terhadap Pelajaran peneliti memberikan sebuah inovasi dalam penggunaan media ini menjadi digital. Untuk menarik siswa, hal ini juga agar siswa tidak tertinggal oleh teknologi. Media pembelajaran Wordwall adalah salah satu penemuan yang akan memberikan pendidikan menarik kepada anak-anak.

Menurut (Fanny, 2020) Wordwall dapat disebut sebagai aplikasi berbasis internet yang kami gunakan untuk membuat permainan dan kuis yang menghibur. Salah satu keunggulan media Wordwall adalah dapat digunakan untuk menyempurnakan proses pembelajaran online dengan cara yang menyenangkan, dengan tujuan meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa dengan mudah. Selain itu dapat meningkatkan kegairahan dan motivasi belajar siswa.

Wordwall menawarkan berbagai macam permainan, beberapa di antaranya dapat dimainkan secara gratis dan lainnya perlu dibayar. Ini menampilkan banyak permainan termasuk teka-teki, kotak pembuka, kuis, dan roda pemintal. Wordwall adalah alat pendidikan yang dapat digunakan secara efisien oleh instruktur karena banyaknya aktivitas (Sari & Yarza, 2021)

Terlihat dari uraian sebelumnya bahwa media pembelajaran berbasis wordwall berpotensi membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, pembuatan materi pendidikan untuk penggunaan di kelas yang menggabungkan wordwall berbasis PBL menjadi hal yang menarik bagi para sarjana.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menyajikan pengetahuan berdasarkan kejadian sosial yang alami (Hasdiana, 2018). Penelitian yang bertujuan untuk memahami peristiwa-peristiwa yang ditemui partisipan penelitian dikenal dengan penelitian kualitatif. Hal ini menunjukkan bahwa untuk mendapatkan hasil yang dapat diandalkan, penulis mengkaji dan menjelaskan penelitian secara menyeluruh dan tidak memihak. Alasan peneliti menggunakan teknik kualitatif adalah karena subjek penelitian terjadi pada lingkungan alamiah, dan tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh dan penghayatan yang lebih mendalam terhadap bagaimana penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penerapan media pembelajaran wordwall dilakukan di SDN Darmorejo 01 Kabupaten Madiun yang melibatkan guru kelas serta siswa kelas V pada mata Pelajaran IPAS Topik A yang berfokus pada "Makan dan Dimakan" dari BAB 2 Harmoni dalam Ekosistem. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN Darmorejo 01 Kabupaten Madiun.

Data primer dan sekunder merupakan data fundamental yang digunakan dalam penelitian ini. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari peneliti, seperti informasi yang dikumpulkan melalui wawancara dan instrumen yang digunakan dalam penerapan Media Pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan motivasi siswa. Data primer dikumpulkan dari guru kelas V. Sedangkan data sekunder hasil dari data instrumen siswa.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Darmorejo 01. Proses dilakukan pada bulan Mei 2024. Pengumpulan data pada penelitian ini memiliki 3 tahapan. Tahapan tersebut terdiri dari tahapan observasi tahapan wawancara dengan guru, serta tahapan pengisian angket siswa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar ini terlihat menggunakan metode ceramah dengan berbantuan buku paket serta LKS. Masih jarang menggunakan digital. Siswa juga kurang memahami materi IPAS yang terlalu banyak materinya sehingga kurang adanya motivasi belajar dan mengalami kebosanan saat dikelas.

Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa memang jarang menggunakan media digital sehingga masih menggunakan sistem metode ceramah, berdiskusi, serta tanya jawab saja.

Media pembelajaran wordwall ini dipraktekkan pada siswa kelas V. setelah percobaan media pembelajaran, siswa diberi angket respon yang akan diisi untuk melihat penilaian siswa terhadap produk media pembelajaran wordwall. Penilaian angket ini berisi 10 pertanyaan mengenai pemahaman dan minat siswa sehingga bisa meningkatkan motivasi siswa. Berdasarkan penjelasan dan temuan penelitian peneliti akan melakukan rekapitulasi hasil angket siswa, hasilnya ditunjukkan sebagai berikut dalam sebuah tabel.:

TABEL 1. Hasil penilaian angket siswa

Uraian	Hasil validator
Jumlah skor yang diperoleh	1.362
Jumlah skor maksimal	1500
Presentase validitas	90,8%

Kemudian rata-rata hasil angket 15 siswa memperoleh hasil 90,8% memenuhi kategori sangat baik maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil kepraktisan media pembelajaran wordwall termasuk dalam kategori ini dan layak digunakan. Antusiasme kepala sekolah dan guru kelas tersebut menunjukkan betapa diterimanya penerapan media pembelajaran wordwall di sekolah riset. Siswa kelas V juga memiliki antusias dalam proses pembelajaran menggunakan media wordwall ini.

PEMBAHASAN

Penelitian menggunakan penelitian kualitatif dimulai pada tahap observasi, wawancara guru kelas V, dan angket. Peneliti menemukan permasalahan pada proses pembelajaran ialah kurangnya media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran berlangsung, salah satunya pada pembelajaran IPAS kelas V terkait dengan materi makan dan dimakan di bab harmoni dalam ekosistem. Menurut (Fitriyah & Wardani, 2022) Kurikulum merdeka merupakan pengimplementasian kurikulum setelah pandemi dan akan diimplentasikan seutuhnya di lembaga pendidikan. Pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya dimasukkan ke dalam kurikulum baru yaitu pada pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) (Prasasti Pinkan, 2018). Kendala yang dialami siswa yaitu kurangnya pemahaman konsep materi yang dipelajari. Penyampaian materi dalam pembelajaran khususnya materi makan dan dimakan dikelas V masih menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media. Menurut (Prasasti & Rahayu, 2023) pembelajaran IPAS hendaknya membantu siswa belajar melalui upaya memecahkan permasalahan sehari-hari Dengan menggunakan suatu model pembelajaran Problem Based Learning dapat menekankan siswa dalam proses belajar. Pembelajaran PBL adalah pembelajaran yang merangsang siswa untuk menganalisis masalah memperkirakan jawabann terhadap masalah (Pinkan, 2015). Pada pelaksanaan kurikulum merdeka di SDN Darmorejo 01 penggunaan media pembelajaran berbasis digital belum sepenuhnya dilaksanakan disekolah tersebut.

Menurut (Yulianti et al., 2023) untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang dapat menjangkau siswa dan memfasilitasi kemampuannya dalam menyelesaikan tugas belajar dari lokasi mana pun, diperlukan kreativitas. Sedangkan menurut (Meilina et al., 2024) Fasilitas yang dibutuhkan siswa harus mengikuti terobosan teknologi yang berkembang pesat. Hal ini berarti memasukkan kemajuan teknologi ke dalam media pendidikan yang menawarkan pengalaman langsung yang selaras dengan karakteristik pembelajaran. Sehingga media pembelajaran harus disiapkan secara lebih menarik dan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada. Menurut (Choirunisa Melgina; Prasasti Pinkan; Setyo Raras, 2023) Tujuan penggunaan media pembelajaran bukan untuk melengkapi proses belajar dan menarik perhatian saja, namun untuk menciptakan kondisi menyenangkan agar mudah dalam belajar mengajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Dari hasil observasi dan wawancara guru di kelas V terlihat jelas bahwa diperlukan bahan pembelajaran yang tepat, mudah digunakan dan dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran wordwall ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa yang suka dengan permainan. Adanya media pembelajaran wordwall sebagai solusi dari permasalahan dikelas V pada materi makan dan dimakan. Seperti halnya yang

dikemukakan (Nenohai et al., 2022) siswa menjadi lebih aktif dalam menerima materi pembelajaran dan dapat membantu guru mengukur tingkat pemahaman siswa. Media pembelajaran wordwall ini dibuat melalui website wordwall. Setelah mendapatkan template peneliti mulai menulis soal-soal serta jawaban. Wordwall dipilih karena dapat diakses secara gratis melalui laptop maupun handphone. Banyak sekali fitur permainan edukatif yang disediakan, selain mengaksesnya siswa tidak perlu mendownload aplikasinya (Hidayaty et al., 2022)

Penyajian materi makan dan dimakan pertama kali dilihat yaitu materi yang diringkas oleh peneliti agar memudahkan siswa dalam memahami. Wordwall ini untuk menguji pemahaman siswa terkait dengan materi makan dan dimakan yang telah dijelaskan. Menurut (Jannah, 2022) wordwall.net tidak hanya mempengaruhi efeknya pada proses belajar siswa tetapi juga keterlibatan siswa dengan aplikasi tersebut.

Hasil penilaian angket repon siswa memperoleh presentase 90,8% yang masuk kategori sangat baik. Siswa memberikan komentar bahwa media wordwall ini sangat menarik dan menyenangkan sehingga dapat membantu memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Siswa juga menginginkan adanya media seperti ini kembali saat kegiatan pembelajaran. Guru kelas V melihat bahwa media dibuat oleh peneliti sangat menarik untuk kelas V. Pada saat media digunakan siswa terlihat sangat aktif dan antusias pada saat memilih soal dan menjawab karena diberi waktu menjawab.

SIMPULAN

Berdasarkan paparan sebelumnya, kita dapat menyimpulkan bahwa, media pembelajaran wordwall pada materi makan dan dimakan berbasis PBL kelas V berisi dari produk media ini terdapat quiz tentang makan dan dimakan. Perlu adanya media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan dan dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran wordwall ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa yang suka dengan permainan. Adanya media pembelajaran wordwall sebagai solusi dari permasalahan dikelas V pada materi makan dan dimakan.

Penyajian materi makan dan dimakan pertama kali dilihat yaitu materi yang diringkas oleh peneliti agar memudahkan siswa dalam memahami. Wordwall ini untuk menguji pemahaman siswa terkait dengan materi makan dan dimakan yang telah dijelaskan. Siswa memberikan komentar bahwa media wordwall ini sangat menarik dan menyenangkan sehingga dapat membantu memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Siswa juga menginginkan adanya media seperti ini kembali saat kegiatan pembelajaran dengan begitu media pembelajaran wordwall ini meningkatkan motivasi untuk terus belajar. Guru kelas V melihat bahwa media dibuat oleh peneliti sangat menarik untuk kelas V. Pada saat media digunakan siswa terlihat sangat aktif dan antusias.

DAFTAR PUSTAKA

1. Choirunisa Melgina; Prasasti Pinkan; Setyo Raras. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Pembelajaran Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(02), 356–364., 08(September), 356–364. [Http://Repo.Iain-Tulungagung.Ac.Id/5510/5/Bab2.Pdf](http://Repo.Iain-Tulungagung.Ac.Id/5510/5/Bab2.Pdf)
2. Fanny. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di Min 2 Kota Tangerang Selatan.
3. Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 236–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p236-243>
4. Hasdiana, U. (2018). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian

- Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga. In *Analytical Biochemistry* (Vol. 11, Issue 1). <http://Link.Springer.Com/10.1007/978-3-319-59379-1>.
<http://Dx.Doi.Org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7>
<http://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Ab.2015.03.024>
<https://Doi.Org/10.1080/07352689.2018.1441103>
<http://Www.Chile.Bmw-Motorrad.Cl/Sync/Showroom/Lam/Es/>
5. Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The Influence Of Wordwall On Students Interests And Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 211–223.
<https://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jpip/Article/View/51691>
<http://Dx.Doi.Org/10.21831/Jpip.V15i2.51691>
 6. Jannah, M. (2022). Journal Of English Language Teaching Efl Students ' Perspectives On The Use Of Wordwall . *Net As Vocabulary Learning Media*. 6(1), 115–124.
 7. Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
<https://Doi.Org/10.35446/Diklatreview.V3i1.349>
 8. Meilina, S., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Berbasis Project Based Learning Untuk Pengembangan Ips Siswa Kelas 4. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 611.
<https://Doi.Org/10.35931/Am.V8i2.3472>
 9. Nenohai, J. A., Rokhim, D. A., Agustina, N. I., & Munzil, M. (2022). Development Of Gamification-Based Wordwall Game Platform On Reaction Rate Materials. *Orbital*, 14(2), 116–122. <https://Doi.Org/10.17807/Orbital.V14i2.16206>
 10. Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100.
<https://Jbasic.Org/Index.Php/Basicedu/Article/View/1490>
 11. Pinkan, P. (2015). Efektivitas Model Problem Based Learning (Pbl) Disertai Fishbone Diagram (Fd) Untuk Memberdayakan Kemampuan Menganalisis Abad Yang Didominasi Oleh Berbagai Pengetahuan Yang Pengembangan Otak . *Manusia Memanfaatkan Otak Hidup Maupun Keterampilan Khusus*.
 12. Prasasti, P. A. T., & Rahayu, S. (2023). Portraying Science Activities Of Elementary School Student That Promote Scientific Literacy: A Need Assessment. *Aip Conference Proceedings*, 2569(January). <https://Doi.Org/10.1063/5.0113479>
 13. Prasasti Pinkan, L. I. (2018). Pengembangan Pembelajaran Sains Sd. *Analytical Biochemistry*, 11(1), 1–5. <http://Link.Springer.Com/10.1007/978-3-319-59379-1>
<http://Dx.Doi.Org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7>
<http://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Ab.2015.03.024>
<https://Doi.Org/10.1080/07352689.2018.1441103>
<http://Www.Chile.Bmw-Motorrad.Cl/Sync/Showroom/Lam/Es/>
 14. Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. 4(April), 195–199.
 15. Yulianti, M., Retno, R. S., & Kusumawati, N. (2023). Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Literasi Sains Materi Mengubah Bentuk Energi Pada Siswa Kelas Iv Sdn 02 Pandean. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1432.
<https://Doi.Org/10.35931/Am.V7i3.2559>