

## Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Volume 5, Juli 2024

ISSN: 2621-8097 (Online)

The article is published with Open Access at: <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>

# Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Menggunakan Media Game *Wordwall* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Gaya Gravitasi SDN 04 Klegen

Siti Nur Khofifa✉, (Universitas PGRI Madiun)

Purwandari(Universitas PGRI Madiun)

Setyaningsih (SDN 04 Klegen)

✉[khofifasitinur377@gmail.com](mailto:khofifasitinur377@gmail.com)

**Abstract:** This research was conducted as a response to a problem that arose, namely students' lack of interest in learning caused by boredom in the learning process. As a solution, researchers decided to use new learning media, namely the Wordwall game. In class 4 at SDN 04Klegen, students show greater activeness in learning when they are introduced to new things that they have not previously encountered. The use of the Wordwall game succeeded in attracting students' interest and increasing their enthusiasm for learning. The class teacher often uses media available around him, so the researcher decided to provide innovation by integrating Wordwall game media as an addition. This aims to increase student activity, interest in learning, and their learning outcomes in science subjects by focusing on material about the forces around us. This research follows the stages of action planning, action implementation, observation, and reflection. The final results show that before using the Wordwall game, only 3 students achieved the KKM score. However, in the first cycle, the number of students who achieved the KKM increased to 4 with an average score of 64. In the second cycle, student learning outcomes increased significantly with an average score of 83. This proves that the use of Wordwall game media is effective in attracting student interest and improving their learning outcomes.

**Keywords:** Learning Outcomes, Wordwall Game Media, IPAS

**Abstrak:** Penelitian ini dilakukan sebagai tanggapan terhadap masalah yang muncul, yaitu kurangnya minat belajar siswa yang disebabkan oleh kebosanan dalam proses pembelajaran. Sebagai solusi, peneliti memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran baru, yaitu game Wordwall. Dalam kelas 4 SDN 04 Klegen, siswa menunjukkan keaktifan yang lebih besar dalam belajar saat diperkenalkan dengan hal-hal baru yang sebelumnya belum mereka temui. Penggunaan game Wordwall berhasil menarik minat siswa dan meningkatkan semangat mereka dalam pembelajaran. Guru kelas tersebut sering menggunakan media-media yang tersedia di sekitar, maka peneliti memutuskan untuk memberikan inovasi dengan mengintegrasikan media game Wordwall sebagai tambahan. Ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa, minat belajar, dan hasil pembelajaran mereka dalam mata pelajaran IPAS dengan fokus pada materi tentang gaya di sekitar kita. Penelitian ini mengikuti tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil akhir menunjukkan bahwa sebelum menggunakan game Wordwall, hanya 3 siswa yang mencapai nilai KKM. Namun, pada siklus pertama, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 4 dengan rata-rata nilai 64. Pada siklus kedua, hasil belajarsiswa meningkat signifikan dengan rata-rata nilai 83. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media game Wordwall efektif dalam menarik minat siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka.

**Kata Kunci :** Hasil Belajar, Media Game Wordwall, IPAS



Copyright ©2024 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan proses guna membentuk pribadiinsan agar dapat bertumbuh menyesuaikan potensinya. Menurut UU RI No20 th2003 terkait sistempendidikan nasional, "pembelajaran yaitu cara antarhubungan siswadengan guru dan sumberbelajar tertentu". Maka dari itu keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada kualitas gurudan kemampuan mereka. Suatu hal yang bisa dipakai guna peningkatan keaktifan siswa dalam belajar dan peningkatan hasilbelajar adalah dengan pemakaian mediapembelajaran yangsesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam pembelajaran IPAS ini peneliti memilih menggunakan media game *wordwall* .

Menurut buku "IPS Kependidikan Dasar" yang diterbitkan oleh Nawa Litera (2023:127), Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mempelajari makhluk hidup dan benda mati dialam semesta beserta interaksinya, sekaligus mempelajari kehidupan manusia sebagai individu maupun sosial yang berinteraksi dengan lingkungan. Tujuan-tujuan baru muncul ketika subjek yang awalnya terpisah digabungkan menjadi satukesatuan. Beberapa tujuan dari mata pelajaran IPAS adalah menumbuhkan rasa ingin tahu, mengenal interaksi, mengidentifikasi masalah, melatih pemikiran ilmiah, dan berpartisipasi aktif dalam pelestarian lingkungan dan alam.

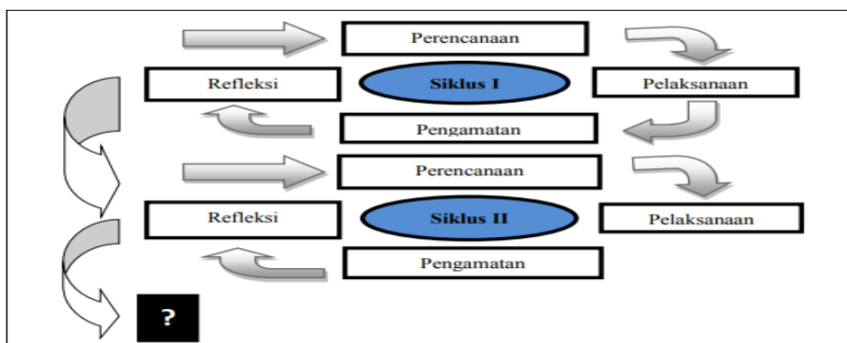
Menurut Puspardini (2019) dalam Arimbawa (2021), Wordwall adalah permainanedukatif yang dirancang untuk membantu siswabelajar. Karena templatnya mirip dengan permainan, Wordwall juga dapat dianggap sebagai permainan. Dengan demikian, anak-anak tidaka kan meras abosan saat mengerjakan soal yang diberikan guru menggunakan Wordwall. Aplikasi ini harus digunakan oleh siswa dengan bimbingan gurudan orangtua.

Hasil belajarsiswa diartikan sebagai presta siakademik yang dicapai melalui tugas, partisipasi dikelas, dan ujian. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:3) dalam jurnal Hidayat (2021), "Tujuan akhir dari kegiatan belajar siswa disekolah adalah untuk mencapai hasil belajar." Melalui upaya sadar dan dilakukan secara bertahap.

Dari penjabaran diatas maka Penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **"Peningkatan Hasil Belajar Ssiwa Kelas 4 Menggunakan Media GameWordwall Pada MataPelajaran IPAS Materi Gaya Gravitasi SDN 04 Klegen"** untuk menunjukkan seberapa besar pengaruh mediawordwall terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS diKelas IV SDN 04 Klegen.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian iniadalah deskriptif kualitatif. Burns mengungkapkan bahwa "penelitian tindakan kelas merupakan kajian tentang situasi sosial yang bertujuan meningkatkan kualitas tindakan melalui proses diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan evaluasi dampaknya". Elliot menyatakan bahwa "penelitian tindakan kelas adalah penerapan berbagai temuan untuk menyelesaikan masalah dalam situasisosial guna meningkatkan kualitas tindakan yangdigunakan".

Penelitian tindakan kelasini dilaksanakan dalam beberapa siklus, dimana setiapsiklus mencakup empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap tahap dilakukan berulangkali sampai diperoleh hasil akhir yang sesuai dengan kriteria penilaian. Berikutini adalah siklus yang akan dianalisis dalam penelitian ini.



Gambar 1 Diagram Siklus Penelitian Tindakan Kelas

### 1. Tahap Perencanaan

Dalam tahapan ini, peneliti merancang serangkaian tindakan yang menjelaskan apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan. Untuk pembelajaran IPAS di SD, peneliti harus melalui beberapa tahapan perencanaan dengan menggunakan Wordwall:

- a. Menetapkan materi.
- b. Membuat Modul Ajar beserta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
- c. Membuat media yang sesuai.
- d. Membuat instrumen tes untuk awal dan akhir siklus, dengan peneliti meminta masukan dari guru.
- e. Membuat format penilaian.

### 2. Pelaksanaan/ Tindakan

Untuk menerapkan rancangan, langkah kedua yang harus diperhatikan adalah melakukan tindakan dengan penuh kesadaran dan terkontrol. Pada tahap ini, peneliti melakukan perencanaan dan pelaksanaan siklus pertama dengan menggunakan modul ajar dan media pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Setelah menyelesaikan siklus pertama, peneliti melakukan tes untuk mengevaluasi hasil belajarnya. Selanjutnya, berdasarkan hasil evaluasi tersebut, peneliti menentukan tindakan yang akan diberikan di siklus berikutnya.

### 3. Observasi/Pengamatan

Pengamatan dilakukan secara simultan. Pada tahap ini, baik peneliti maupun pengamat mencatat peristiwa yang terjadi selama proses pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan memberikan lembar observasi kepada mereka, yang digunakan untuk mencatat jalannya proses pembelajaran menggunakan media Wordwall.

### 4. Refleksi

Jika hasil dari siklus pertama tidak memenuhi harapan, peneliti akan melakukan siklus kedua setelah mempelajari serta menganalisis catatan pengamat.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Prosedur penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 tahapan, yaitu: Perencanaan, Tindakan, Observasi, dan Refleksi. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan dalam 2 siklus. Berikut adalah skema pelaksanaannya:

### Siklus I (Pra Tindakan)

#### A. Tahap Perencanaan

1. Perancangan skenario pembelajaran.
2. Menyiapkan media pembelajaran.
3. Menyiapkan soal.
4. Mempersiapkan lembar observasi siswa dan lembar observasi guru.

#### B. Tahap Pelaksanaan

1. Mengajar: Guru memberikan pengajaran kepada siswa terkait dengan materi yang dipelajari.
2. Tes Pertama: Tes ini diberikan untuk siswa secara individu selama 30 menit pelajaran. Tes ini tujuannya adalah agar guru tau tingkat pengetahuan dan nilai awal siswa sebelum pelaksanaan pembelajaran.
3. Diskusi Kelompok adalah tahapan dimana murid dibagi menjadi beberapa kelompok. Guru memberikan lembar kerja kepada siswa dan memastikan bahwa mereka berinteraksi aktif tentang materi pembelajaran di antara sesama anggota kelompok. Siswa juga diminta untuk mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan, merumuskan jawaban, atau menghasilkan berbagai pilihan pemikiran. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pemahaman materi pembelajaran melalui proses diskusi dan kolaborasi antar sesama siswa.

4. Pembuatan Kesimpulan: Setelah diskusi kelompok, guru membantu siswa dalam menyusun kesimpulan dari pembahasan tersebut. Guru juga memberikan arahan tentang cara menerapkan Modul Ajar dengan benar sesuai dengan hasil diskusi.
5. Tes Kedua: Setelah selesai pemaparan hasil kerja kelompok di dalam kelas, guru memberikan tes kedua guna mengevaluasi hasil belajar siswa. Hal ini bertujuan untuk membandingkan kemajuan siswa dengan nilai awal yang didapat pada tes pertama.
6. Tahap Observasi: Peneliti melakukan observasi untuk memantau kondisi serta tingkat keaktifan murid dalam melakukan tugas yang diberikan. Observasi ini memberikan insight tentang efektivitas metode pembelajaran yang digunakan.
7. Tahap Refleksi: Kegiatan ini bertujuan untuk mengevaluasi perkembangan pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan merefleksikan tindakan yang telah dilakukan, mengevaluasi hasil-hasil yang diperoleh, serta menentukan langkah-langkah selanjutnya yang akan diambil dalam pelaksanaan siklus kedua. Dari refleksi ini, peneliti dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari pendekatan pembelajaran yang diterapkan, serta merencanakan perbaikan atau penyesuaian yang diperlukan untuk siklus pembelajaran berikutnya.

## **Siklus II**

1. Tahap Perencanaan Tindakan: Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti memfokuskan pada masalah yang dihadapi siswa selama siklus I dan menyediakan rancangan pembelajaran yang sesuai dengan materi. Sebelum memulai pembelajaran materi, peneliti membuat tes hasil belajar I dan II untuk mengukur pemahaman awal siswa. Jika ada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep, peneliti juga menyusun tes hasil belajar III.
2. Tahap Pelaksanaan: Pada tahap ini, peneliti berusaha memberikan arahan dan bimbingan yang terbaik kepada siswa yang diteliti agar materi pembelajaran dapat dinikmati dan dipahami dengan baik oleh siswa. Peneliti juga mendorong siswa untuk tetap aktif dalam menyelesaikan soal yang diberikan.
3. Observasi: Tahap observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, seperti yang terlihat pada siklus I. Pada tahap ini, murid melakukan kegiatan atau mengerjakan tugas yang diberikan, sehingga tingkat keaktifan murid dapat diamati. Guru juga menilai hasil belajar siswa selama observasi ini.
4. Refleksi: Tahap refleksi merupakan kegiatan untuk mengevaluasi sejauh mana tingkat keberhasilan yang telah dicapai. Keberhasilan tindakan dinilai berdasarkan pada kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya, dengan mempertimbangkan hasil observasi dan respons siswa terhadap pembelajaran.

Berikut ini adalah hasil dari pembahasan di atas:

Hasil belajar siswa.

- a. Siswa dapat dibedakan tuntas dalam belajar jika nilai yang diperoleh sudah memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu dengan nilai 70. Pada tiap siklus, peneliti melakukan penilaian yang berguna untuk mengetahui apakah murid telah mencapai ketuntasan hasil belajar (KKM), dapat dilihat dari data hasil belajar siswa kelas 4 SDN 04 Klegen sebagai berikut:
  - 1) Siklus I: Siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 65%, namun belum mencapai KKM. Dari 12 siswa yang ada, 5 murid mencapai ketuntasan hasil belajar dan 7 siswa belum mencapai ketuntasan.
  - 2) Siklus II: Siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 83%. Dari 12 siswa, 10 siswa telah mencapai ketuntasan hasil belajar dan hanya 2 siswa yang belum mencapai ketuntasan.

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada siklus II, lebih banyak siswa yang mencapai atau melampaui KKM dibandingkan dengan siklus I. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

## SIMPULAN

Dalam penelitian mengenai peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 menggunakan media game Wordwall pada mata pelajaran IPAS dengan materi gaya gravitasi SDN 04 Klegen, beberapa temuan penting telah diidentifikasi:

1. Sebelum menggunakan media game Wordwall, siswa memiliki pemahaman yang lebih sedikit tentang materi gaya gravitasi. Hanya tiga siswa yang berhasil mencapai KKM.
2. Terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan media game Wordwall. Pada tes siklus I, hasil rata-rata siswa adalah 62, dengan 3 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dan 7 siswa yang belum. Pada tes siklus II, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 83, dengan 10 siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar dan hanya 2 siswa yang belum.
3. Penggunaan media game Wordwall berhasil meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
2. Ananda, Rizki. 2017. *Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa kelas IV SD Negeri 016 Bangkinan Kota*. Jurnal Basicedu Volume 1 Nomor 1.
3. Wardani, I G A K, dan Wihardit, Kuswaya. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi 1. Universitas Terbuka. Tangerang Selatan.
4. Suyadi. 2009. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Power Books (Ihdina).
5. Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
6. Fidya, Ihfanti, and Eva Oktaviana. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif," n.d., 9.
7. Mohammad Fikriansyah Idzi Layyinnati. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07" <https://doi.org/10.37286/jmp.v1i1.133>.
8. Okta Nadia, Deni and Desyandri. "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 8, no. 2 (15 mei 2024): 1924–33. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>.
9. Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, and Angga Setiawan. "Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV." *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (July 23, 2022): 216– 23. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.176>.
10. Siagian, Galdo Immanuel, and Daitin Tarigan. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea." *Journal on Education* 6, no. 1 (20 mei, 2024): 886–93. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3007>.