

MENANAMKAN KETERTARIKAN TERHADAP PEMBELAJARAN IPAS DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA WORDWALL PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Dewi Aghel¹, Siti Ma'lufah², Mega Damayanti³, Mayang Asmara

PGSD, UBP Karawang^{1,2,3,4}

Surel: sd20.dewiaghel@mhs.ubpkarawang.ac.id

Abstract: *Utilizing technology to create fun learning can foster enthusiasm and further develop student achievement. The method used in the research is qualitative method. There were 35 students who were the target participants in this activity. The fifth grade at SDN Karangpawitan 1, located in Karawang Regency. In accordance with the research findings, students experienced a change in attitude after they were taught using Wordwall as a learning medium. This difference can be seen in terms of student participation in the learning process, such as: (a) students who actively participate in educational activities; (b) students who are compliant in submitting assignments at the specified time; (c) students who dare to ask questions if there are things they do not understand. The results of this study concluded that the use of the wordwall platform in the Natural Science learning process for grade 5 students was effective in improving noodles*

Keyword: *Improve Learning Outcomes, Learning media, Wordwall media.*

Abstrak: **Memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat menumbuhkan semangat dan mengembangkan lebih lanjut prestasi belajar siswa.** Metode yang dipakai dalam penelitian tersebut yaitu metode secara kualitatif. Terdapat 35 siswa yang menjadi target peserta dalam kegiatan ini. Kelas lima di SDN Karangpawitan 1, terletak di Kabupaten Karawang. Sesuai dengan temuan penelitian, siswa mengalami perubahan sikap setelah mereka diajarkan menggunakan Wordwall sebagai media pembelajaran. Perbedaan ini dapat terlihat dari segi partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, seperti: (a) siswa yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pendidikan; (b) siswa yang patuh dalam mengumpulkan tugas pada waktu yang ditentukan; (c) siswa yang berani mengemukakan pertanyaan jika ada hal yang kurang dipahami oleh mereka. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan platform wordwall dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi siswa kelas 5 adalah efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar.

Kata Kunci: Meningkatkan Hasil Belajar, Media pembelajaran, Media wordwall.

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu kegiatan dimana orang berusaha memperoleh informasi, kemampuan, dan kualitas positif dengan memanfaatkan berbagai aset belajar. Dalam mewujudkannya terdapat kontribusi antara dua pihak, yaitu siswa sebagai peserta didik dan pendidik sebagai fasilitator. Hal utama dalam mempelajari latihan adalah pengalaman yang berkembang. UU

Nomor 20 Tahun 2003 mengatur upaya untuk mengatur kondisi pembelajaran dan latihan pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya dalam hal kemampuan ketenangan, ketuhanan, karakter, intelektualitas, etika dan kemampuan yang diperlukan oleh orang lain dan masyarakat (Aghel, 2023). Pendidikan adalah sesuatu yang selalu beriringan dengan keberadaan manusia, karena pendidikan mempunyai peranan

penting dalam membentuk pola pikir, etika, dan perilaku manusia secara mendalam sehingga sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku seperti aturan agama, kesusilaan, kesepanan dan aturan hukum. Pendidikan juga merupakan hak setiap penduduk (Nainggolan & Sujarwo, 2022).

Kemajuan ilmu teknologi tidak bisa lepas dari bidang pendidikan itu sendiri, hal ini juga menjadi acuan bagi dunia pendidikan yang lebih luas sehingga kemajuan ilmu teknologi saat ini sangat penting bagi kebutuhan para pendidik dalam menciptakan berbagai hal, seperti media pembelajaran. Pertumbuhan gadget dan teknologi komputer menjadi salah satunya. Kemajuan teknologi komputer dapat digunakan untuk membantu pembuatan media pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, untuk memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada dan hampir setiap siswa memiliki gadget, khususnya gadget berbasis Android, maka penting untuk menggunakan media pembelajaran sebagai aplikasi Android untuk membantu proses pembelajaran di kelas (Firmadani, 2020).

Hasil wawancara kepada guru kelas, ditemukan bahwa “minat dan motivasi yang rendah pada siswa sendiri memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan belajarnya”. sehingga guru perlu lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran agar dapat mengatasi permasalahan dan tantangan yang ada. Media pembelajaran merupakan suatu komponen pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam kegiatan proses belajar mengajar. pemanfaatan suatu media merupakan

bagian yang harus mendapatkan perhatian guru atau fasilitator dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang berinteraksi sangat penting dalam menawarkan solusi untuk masalah ini. Sebuah alat bantu pengajaran yang dapat dengan mudah digunakan oleh semua orang. Oleh sebab itu, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pelajaran IPA di kelas V.

Wordwall merupakan jenis media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar. Penelitian yang dilakukan oleh (NANA FAUZANA AZIMA, 2022) menyatakan bahwa penggunaan media wordwall memiliki manfaat dalam menciptakan interaksi yang bermanfaat bagi para siswa (Pradani, 2022). Keuntungan aplikasi Wordwall yaitu termasuk dalam opsi dasar gratis dan terdapat beberapa templat yang dapat dipilih. Selain itu, game yang telah di bentuk juga dapat dikirim langsung kepada siswa melalui WhatsApp, Google Classroom, dll. Software ini terdapat berbagai jenis permainan seperti teka-teki silang, kuis, kartu acak, dan lainnya. Keuntungan lainnya adalah guru dapat mencetak game dalam format PDF, sehingga memudahkan siswa yang memiliki masalah jaringan. Media pembelajaran Wordwall merupakan jenis media interaktif yang gampang digunakan. Selain itu pemanfaatannya dapat menambah daya tarik serta semangat siswa dalam mempelajari IPA (Aidah & Nurafni, 2022).

METODE

Penelitian yang di lakukan merupakan penelitian yang berkualitas. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar di Kabupaten Karawang, yaitu di SDN. Di desa Karangpawitan. Subyek penelitian adalah siswa kelas lima, dan hasil pengamatan tersebut digambarkan untuk memberikan informasi tentang penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran di kelas V dengan Materi IPAS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebosanan karena monoton bisa terjadi dimana saja dan kapan saja, terutama dalam proses kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, media yang digunakan dalam proses pembelajaran harus menarik dan inovatif untuk merangsang hasrat dan semangat belajar siswa. Sudah menjadi tugas para pendidik untuk menambah semangat belajar siswa saat semangat belajar mereka memudar. Salah satu pilihan yang mungkin adalah melalui penggunaan berbagai media pembelajaran.

Pengkaji menemukan suatu media yang dapat digunakan oleh guru kelas V sebagai bahan pembelajaran yang menggunakan teknologi, media ini dapat di gunakan dalam pembelajaran apa saja khususnya pada pembelajaran IPA itu sendiri. Dikutip dari penelitian Pradani dkk Wordwall menurut (Wasti, 2013) merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, aset pembelajaran dan alat evaluasi bagi guru dan siswa. Wordwall juga memberikan sejumlah contoh proyek yang dibuat oleh guru untuk mendorong pengguna baru agar menjadi imajinatif (Pradani, 2022).

Sejalan dengan Haliki, 2020 mengemukakan bahwa Media pembelajaran ini juga bisa diartikan sebagai aplikasi web yang digunakan untuk mengadakan lomba tanya jawab yang menyenangkan. Selain itu, WordWall dapat digunakan untuk merencanakan dan mensurvei evaluasi pembelajaran (Pradani 2022).

Berikut adalah tahapan-tahapan yang dapat di gunakan untuk membuat aplikasi Wordwall.

1. Sebelum dapat menggunakan aplikasi sebagai perangkat pembelajaran, langkah pertama yang perlu dilakukan yaitu membuat atau mendaftarkan di <https://wordwall.net>, kemudian melengkapi data-data yang disebutkan di sana.



Gambar 1. Sing in

2. Silahkan pilih opsi "buat aktivitas". Kemudian, Anda dapat memilih salah satu dari berbagai pilihan template yang tersedia.



Gambar 2 Memilih Permainan

3. Tuliskanlah judul serta deskripsi permainan



Gambar 3. Mengedit kuis

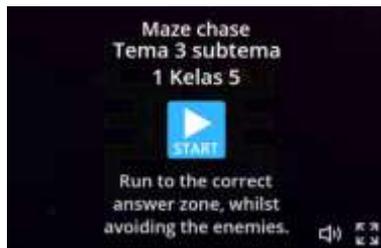
4. Setelah selesai membuatnya, langkah terakhir adalah memilih opsi "done".



Gambar 4. menyelesaikan

5. Di bawah ini adalah contoh pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran IPA di kelas V yang digunakan untuk pembelajaran online dan offline. Kegiatan ini diawali dengan membuat bahan ajar, kemudian menerapkannya ke dalam media pembelajaran, lalu mendistribusikannya, dan menggunakannya untuk pembelajaran siswa. Berikut langkah-langkah penggunaannya: ketika guru tiba di kelas dan mempersiapkan untuk memulai pembelajaran, guru terlebih dahulu mengkomunikasikan tujuannya dan membimbing siswa melalui pembelajarannya. Guru kemudian menginstruksikan siswa untuk menempelkan tautan yang telah dibuat dan membukanya pada perangkat yang telah tersedia untuk memulai permainan. Siswa disediakan dua perangkat yang dapat digunakan secara bergantian tidak jarang beberapa siswa membawa gawai nya sendiri. Dan sebelumnya guru membentuk dahulu beberapa kelompok dan menyesuaikan dengan jumlah gawai yang tersedia

Gambar 5. Memulai kuis

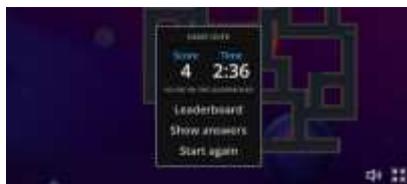


Lalu akan muncul Quis yang berupa game



Gambar 6. permainan

Apabila dalam pengerjaannya masih banyak yang salah, maka dapat diulang dengan menekan start again.



Gambar 7. Finish

Melihat ikhtisar siswa yang telah menyelesaikan skor dan melihat pengaturan waktu, langkahnya adalah membuka aplikasi WordWall lalu pilih opsi “Skor Saya”. Di tempat tersebut kita dapat melihat siapa saja yang mengerjakan, melihat nilai/skor yang diperoleh dan durasi waktu yang digunakan.

Penerapan platform ini memperlihatkan bahwa platform Wordwall dapat menumbuhkan semangat belajar dalam diri siswa. Hal ini juga tercermin pada proses kegiatan. Pengukuran pengamatan dinilai berdasarkan sejumlah metrik, di

antaranya:

1. tingkat partisipasi siswa dalam proses belajar
2. kerajinan atau keaktifan siswa dalam mengumpulkan tugas tepat waktu
3. mengajukan pertanyaan tentang apa yang belum dipahaminya Terbukti Situasi ini sangat berbeda dengan proses belajar yang lain dimana guru hanya menyuruh anak membaca dan membaca buku.

Pilihan lain, guru hanya perlu meminta murid untuk menuliskan kembali isi tersebut di buku topik mereka. Dari pengamatan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform Wordwall berdampak positif pada peningkatan minat dan motivasi anak. Hal ini terlihat dari tingkat partisipasi siswa yang meningkat, dengan terlihatnya keinginan mereka untuk bertanya langsung jika belum memahami materi, keaktifan siswa dalam menyelesaikan absensi harian dan mengumpulkan tugas siswa. Media Wordwall ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran. Selain murah dan mudah digunakan, media ini menawarkan banyak pilihan lain untuk menyajikan informasi dan menjawab pertanyaan. Sehingga guru dapat melibatkan pilihan-pilihan lainnya sebagai variasi dalam memaketkan materi pembelajaran lainnya. Media yang menarik dan berfluktuasi akan menjadikan siswa lebih dinamis dan lebih bersemangat dalam mengikuti perkembangan pengalaman (Pradani, 2022). Penelitian ini terbatas pada bahan

yang digunakan dan media yang digunakan untuk mengolahnya. Penelitian ini menjadi tolak ukur dan sumber informasi mengenai media yang dapat dilibatkan oleh berbagai guru dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi bagi peneliti di masa depan.

KESIMPULAN

Media Pembelajaran Wordwall adalah sebuah alat pembelajaran yang interaktif dan sederhana yang dapat menambah ketertarikan dan semangat belajar siswa dalam materi IPA kelas V. Wordwall merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan baik secara online maupun offline. Media tersebut tidak hanya murah dan mudah digunakan, tetapi juga menyediakan beberapa pilihan penyajian konten dan pertanyaan yang berbeda. Memungkinkan pengajar untuk menggunakan opsi lain dengan tujuan untuk menghadirkan variasi tambahan dalam mengajarkan topik lainnya. Siswa akan lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran yang efektif melalui penggunaan media yang menarik dan beragam.

DAFTAR RUJUKAN

- Aghel, D. P. (2023). KAJIAN LITERATUR MENGENAI HASIL BELAJAR IPA DENGAN MODEL PBL(PROBLEM BASED LEARNING) PADA SISWA SEKOLAH DASAR Dewi. *JS Jurnal Sekolah*, 4(1), 88–100. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article/view/44028>
- 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>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Nainggolan, R. M., & Sujarwo. (2022). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Problem Base Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas 5 SD St Antonius Bangun Mulia Medan. *Journal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 2, 1–8.
- NANA FAUZANA AZIMA. (2022). Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Lingkungan Dan Pembangunan*, 22(02), 1–11. <https://doi.org/10.21009/plpb.222.01>
- Pradani, T. G. (2022). Tatsa+Galuh+Pradani. *Educenter*, 1(5), 452–457.
- Wasti, S. (2013). *Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Busana di Madrasah Aliyah Negeri 2*.