

**PENGUNAAN MEDIA WORDWALL BERBASIS TPACK PADA  
PEMBELAJARAN IPS PESERTA DIDIK  
KELAS VI SDN GODEAN 3**

Anton Purnomo<sup>1</sup>, Puspita Putri Sinta<sup>2</sup>, Supadmiyati<sup>3</sup>,  
Reni Himawanti<sup>4</sup>, Heri Maria Zulfiati<sup>5</sup>

<sup>1</sup>SD Negeri Godean 3

<sup>2345</sup> Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

<sup>1</sup>raden.antonpurnomo23@gmail.com, <sup>2</sup>2022085044@ustjogja.ac.id

**ABSTRACT**

*The method of the study is descriptive qualitative that aims to see and know the use and the advantage of TPACK-based of wordwall learning media at Sosial Studies Learning for the students of 6th grade SDN Godean 3. The variable of the study is the use of wordwall learning media (single variable). The subject of the study is the students of 6th grade (11 students). The data of the study is based on the result of interview and observation. The technique of data analysis are reduction data, display, and verification. The result of the study is that, there is significant advantage in using TPACK based of wordwall learning media at Sosial Studies Learning, especially globalization material. The study concludes that wordwall media is interactive and effective media. The students become having critical thinking and not afraid having a mistake, answering some questions comfortably, and not feeling burdened because of game-based questions. Beside the easy and cheap use, using the media should be in stable network condition and having ability to operate chromebook and other tools appropriately.*

*Keywords: TPACK, Wordwall, IPS.*

**ABSTRAK**

Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk melihat dan mengetahui kegunaan dan manfaat dari media pembelajaran *wordwall* berbasis TPACK pada pembelajaran IPS peserta didik kelas VI SD Negeri Godean 3. Variabel dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *wordwall* (variabel tunggal). Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV putra dan putri 11 peserta serta guru kelas VI. Data hasil penelitian diperoleh berdasarkan hasil wawancara dan observasi. Teknik analisis data yaitu *data reduction*, *data display*, dan *verification*. Hasil penelitian ini yaitu terdapat manfaat yang signifikan dalam menggunakan media pembelajaran *Wordwall* berbasis TPACK pada pembelajaran IPS khususnya pada materi globalisasi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media *wordwall* merupakan media yang interaktif dan efektif, menggunakannya membuat peserta didik lebih berpikir kritis dan siswa tidak takut salah, menjawab pertanyaan lebih rileks dan tidak terbebani karena soal berbasis game. Selain penggunaannya yang mudah dan murah, menggunakan media ini harus berada pada kondisi jaringan yang stabil dan kemampuan mengoperasikan *chromebook* dan perangkat lain dengan baik.

Kata Kunci: TPACK, Wordwall, IPS

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran merupakan proses terjadinya interaksi guru dengan peserta didik dan sumber pembelajaran atau alat pembelajaran. Dengan kreatifitas guru, beberapa sumber belajar atau alat belajar juga mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran tersebut, salah satunya adalah keterampilan dalam membuat/mengaplikasikan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu alat yang sangat mempunyai peran penting dalam proses belajar dan mengajar, baik elektronik maupun non elektronik yang mampu menyampaikan informasi pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang berguna untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik sehingga mampu menimbulkan rangsangan untuk belajar. Pembelajaran memang sudah semestinya menyenangkan (Sanaky, 2013). Seorang guru yang dituntut untu kreatif selalu mengubah masalah menjadi produk pengajaran yang bagus. Hal ini harus dibekali dengan tekun, penuh kesabaran dan kesungguhan, serta selalu melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran.

Pembelajaran ditentukan dengan prinsip: a) Menunjang penyelenggaraan pembelajaran yang aktif, kreatif, kolaboratif, menyenangkan, dan efektif; b) Menjamin keamanan, kesehatan, dan keselamatan; c) Ramah terhadap penyandang disabilitas; dan d) Ramah terhadap kelestarian lingkungan (Indonesia, 2021). Media sebagai salah satu sarana pembelajaran haruslah selalu diperbaharui agar terdapat inovasi dalam pelaksanaannya. Tetapi yang terjadi saat ini di lapangan berbeda jauh dari harapan yang diinginkan. Masih banyak beberapa guru di sekolah dasar memiliki banyak kendala dalam membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif, khususnya dalam menginovasikan media pembelajaran, beberapa guru jarang melakukan inventarisasi terhadap media pembelajaran yang dipakai pada sekolahnya. Beberapa guru masih kurang paham dalam membuat atau menggunakan media pembelajaran, guru membuat media tanpa memperhatikan prinsip-prinsip media pembelajaran yang baik dan benar. Sebagian guru tidak memperhatikan media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta

didik, seperti menggunakan media dengan tulisan terlalu kecil untuk dibaca seluruh peserta didik di kelas tersebut, juga menggunakan media yang berulang-ulang sehingga peserta didik merasa bosan karena sudah pernah menggunakannya.

Beberapa guru lebih sering menggunakan metode konvensional seperti ceramah untuk semua materi. Hal ini tentu efektif, pada kenyataannya setiap materi itu memiliki karakteristiknya masing-masing (Nisa, 2023). Guru yang lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam proses mengajarnya akan berdampak pada minat belajar peserta didik. Jika terus dibiarkan maka peserta didik akan malas/kurang motivasi untuk belajar serta mudah merasa bosan didalam kelas. Guru semestinya harus terus mengembangkan berbagai kreatifitasnya dalam mengajar untuk bisa meningkatkan kemampuannya dalam menyampaikan materi dan mengorganisasikan kelas. Dengan menggunakan media yang baik dan juga sesuai dengan karakteristik materinya, maka materi pembelajaran akan tersampaikan dengan jelas kepada peserta didik. Terlebih pada media pembelajaran yang berbasis

teknologi dalam penerapannya. Perkembangan teknologi terlebih pada masa pandemi menciptakan para guru wajib berinovasi tentang media pembelajaran yang dipakai pada pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran mengalami banyak perubahan mulai bentuknya yang awalnya berbentuk fisik, kini telah banyak media pembelajaran berbentuk online.

Kekurangan kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran yang menarik dan kurangnya penggunaan model pembelajaran yang modern dianggap menjadi faktor yang memengaruhi rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Saat ini, para guru belum mencoba menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan belum terdapat model pembelajaran yang dapat meningkatkan siswa dari segi partisipasi dalam belajar. Selama proses pembelajaran, para guru hanya menggunakan papan tulis sebagai media, sehingga beberapa siswa cenderung menjadi bising dan tidak fokus pada pembelajaran (Zulfiati et al., 2023).

Karakteristik peserta didik yang saat ini sudah lebih mengenal teknologi dan internet serta juga

kemampuan sekolah untuk menyediakan peralatan teknologi tersebut mengarahkan guru dan sekolah untuk segera mengintegrasikan *ICT (information, communication, technology)* dalam pembelajaran, dan lebih baiknya lagi guru dapat melakukan inovasi pembelajaran menggunakan pendekatan *TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge)*. *TPACK* merupakan pengetahuan yang diperlukan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Kerangka pengetahuan ini berasal dari konstruk tentang *Pedagogical Content Knowledge (PCK)*. Mempersiapkan guru atau calon guru dengan keterampilan pedagogis umum dan pengetahuan materi pelajaran, seperti IPS pada materi globalisasi. Sebagai gantinya adalah diperlukan landasan pengajaran yang berada pada persinggungan antara konten materi pelajaran dan pedagogi (Rahayu, 2017).

*Wordwall* merupakan sebuah *platform* yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi dan sumber belajar yang menarik untuk peserta didik secara *online* (Sari & Yarza, 2021). *Platform wordwall* merupakan

jenis media pembelajaran interaktif berbasis web yang dapat diakses dengan mudah dalam bentuk permainan secara *online* melalui *website wordwall.net* dengan tampilan variatif dan menarik, kemudian peserta didik akan menjawab pertanyaan yang ada di permainan tersebut, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan menyenangkan jika disertai dengan penggunaan media yang mendukung model pembelajaran, dimana membuat peserta didik aktif belajar dalam suasana yang menyenangkan (Sofiasyari et al., 2022). *Wordwall* ini memiliki keunggulan karena penggunaan fitur permainannya berbasis teknologi yang bersifat interaktif (Savira & Gunawan, 2022). *Wordwall* termasuk media pembelajaran kuis berbentuk game edukatif dalam berbagai hasil penelitian bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan media ini (Surahmawan et al., 2021). Pemilihan media yang baik, benar, dan menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Dengan menerapkan sebuah konsep bermain

sambil belajar, *wordwall* juga dapat digunakan untuk meninjau dan menilai peserta didik dalam pembelajaran. Berikut langkah-langkah yang dapat digunakan pada *platform wordwall* yaitu: a) Membuat atau daftar akun di *website <https://wordwall.net>*, lalu melengkapi data yang tercantum; b) Pilihlah menu “buat aktifitas” atau “*create activity*” kemudian pilihlah salah satu template yang diinginkan dan sesuai dengan materi yang akan diujikan; c) Cantumkan judul dan deskripsi permainan; d) Cantumkan konten yang diinginkan sesuai dengan jenis permainan yang telah tersedia e) Pilih “selesai” atau “*done*”, pada langkah akhir jika sudah selesai (Khakim et al., 2023).

Game intreraktif merupakan permainan yang didesain untuk belajar, sehingga diharapkan dapat mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam prose pembelajaran (Novaliendry, 2013). Penggunaan game edukasi interaktif dapat membantu guru dan peserta didik untuk mengubah cara belajar, dapat menstimulasi dalam memahami materi pembelajaran (Sulistio & Haryanti, 2022). Penggunaan game edukasi sebagai media sains menunjukkan bahwa 85% peserta

didik telah terbukti dalam menarik perhatian peserta didik dan mengefektifkan pembelajaran (Arifin et al., 2015). Salah satu jenis game edukasi yang akan digunakan oleh peneliti yaitu *web wordwall*.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Godean 3 sebagian kecil guru di sekolah ini telah menggunakan media pembelajaran *wordwall* ini ketika kegiatan belajar mengajar (KBM). Guru di sekolah ini juga ada yang menggunakan media pembelajaran yang bersifat *TPACK* karena sudah pernah melaksanakan proses pembelajaran daring. Namun proses pembelajarannya terkadang masih kurang menyenangkan dengan media pembelajaran 3D karena minimnya inovasi guru dalam mengkreasikan pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Gambaran media pembelajaran *wordwall* berbasis *TPACK* pada pembelajaran IPS Peserta didik Kelas VI SDN Godean 3. 2) Faktor pendukung dan penghambat penggunaan media pembelajaran *wordwall* berbasis *TPACK* pada pembelajaran IPS pada materi globalisasi peserta didik Kelas VI SDN Godean 3.

Berdasarkan latar belakang di atas, untuk mengkaji lebih lanjut perlu dilakukan kajian penelitian yang mendalam, maka peneliti tertarik untuk melihat bagaimana penggunaan media pembelajaran *wordwall* berbasis *TPACK* pada pembelajaran IPS dengan judul “Media *Wordwall* Berbasis *TPACK* Pada Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas VI SDN Godean 3”.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilakukan menggunakan penelitian deskriptif kualitatif (Rahmawati & Harmanto, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran IPS pada materi globalisasi. Penelitian ini telah dilaksanakan mulai tanggal 13-17 November 2023. Penelitian ini dilakukan di SDN Negeri Godean 3. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan pedoman observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk mengamati langsung kegiatan pembelajaran mengenai penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran IPS. Sedangkan metode wawancara digunakan untuk menggali informasi

tentang media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran IPS kepada sebelas orang informan. Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara tersebut selanjutnya dinarasikan untuk memperoleh gambaran umum mengenai media pembelajaran *wordwall* serta faktor pendukung dan penghambat penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran IPS pada materi globalisasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan reduksi data (*data reduction*), dengan memilih dan memilah hal-hal yang penting yang ada pada hasil wawancara oleh informan. Selanjutnya data yang diperoleh dari hasil reduksi data dikembangkan pada penyajian data (*data display*). Terakhir menyimpulkan data hasil reduksi dan data display pada penarikan kesimpulan (*verifikation*).

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Media pembelajaran *wordwall* ini adalah media yang dalam penggunaannya cukup mudah, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan tampilannya yang sangat menarik, peserta didik

bisa termotivasi untuk belajar. Sama halnya yang diungkapkan oleh RD, WR, dan HN bahwa tampilannya menarik seperti *game* zaman dulu, ada berbagai jenis variasi *game*, warnanya juga banyak sehingga permainannya tidak membosankan. Dari segi pengoperasiannya pun peserta didik sangat bisa memahami dari petunjuk yang bersifat tulisan, sebagaimana yang diungkapkan oleh DE bahwa dengan metode *game*, menjawab soal tidak membuat peserta didik terbebani. Dari paparan di atas menyajikan bahwa peserta didik sangat senang menggunakan media pembelajaran ini. Dengan tampilan menarik dan bentuknya yang bervariasi membuat peserta didik termotivasi untuk menjawab soal pada pembelajaran IPS pada materi globalisasi.

Dengan penggunaan media pembelajaran *wordwall* ini, peserta didik terlibat aktif dalam menjawab soal. Mereka begitu sangat antusias saat menjawab soal. Sebagaimana yang diungkapkan oleh RG bahwa dia langsung mengerjakan soalnya karena bentuknya *game*. Hal yang lain juga dirasakan oleh MH bahwa mengerjakan tugas dengan menggunakan media ini lebih

menguras otak dan meningkatkan kefokusannya. Dengan metode *game*, peserta didik lebih mudah menjawab pertanyaan, mereka bisa mengulang pertanyaannya, dan lebih santai dalam mengerjakan tugasnya sehingga peserta didik tidak takut salah dalam mengambil tindakan. Hal ini dijelaskan oleh subjek BS bahwasanya dia bermain tidak takut salah karena bentuknya *game*, tidak sesulit jika mengerjakan tugas bentuknya tulisan.

Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, bahwasanya terlihat peserta didik sangat bersemangat menggunakannya, guru juga dengan mudah menerapkannya karena sudah terlebih dahulu bagaimana cara penggunaannya, setiap peserta didik mengerjakan sendiri menggunakan *chromebook* yang dibagikan ke masing-masing peserta didik. SD Negeri Godean 3 memiliki fasilitas 15 *chromebook* yang mana hal tersebut dapat dimanfaatkan oleh masing-masing peserta didik kelas VI yang berjumlah 11 anak.

Jika dipikir, soalnya bisa saja sama namun bentuknya yang berbeda. Meskipun permasalahan tampilan pun sudah membuat

pandangan peserta didik akan tugas berbeda. Model pembelajarannya pun berbeda dari sebelum-sebelumnya, jika biasanya mempelajari materi dengan metode ceramah ataupun diskusi, namun dengan adanya media pembelajaran *wordwall* ini membuat model belajarnya lebih menyenangkan, bahkan peserta didik merasa hanya bermain padahal mereka sebenarnya sedang belajar. Sebagaimana yang diungkapkan oleh FF dan NP bahwa para peserta didik tidak mau berhenti belajar, fokus mereka lebih terarah, lebih kreatif, dan rasa ingin tahunya lebih tinggi.

Disamping tampilannya yang menarik dan media pembelajaran yang mudah digunakan, ternyata fakta yang terjadi di lapangan ada beberapa kendala dalam menggunakan media pembelajaran *wordwall* ini, seperti kondisi kelas yang ribut karena peserta didik saling antusias untuk menjawab sehingga ada peserta didik yang kurang fokus menjawab. Hal ini dirasakan oleh RD bahwa teman-temannya agak berisik saat mengerjakan soal, sehingga membuatnya kurang konsentrasi. Kendala lain dirasakan oleh HN bahwa dia termasuk peserta didik yang agak lambat dalam membaca,

sehingga memperlambat durasi pengerjaan soalnya karena harus dengan pelan dan cermat untuk membaca setiap butir soal.

Faktor pendukung dan penghambat penggunaan media pembelajaran *wordwall* berbasis *TPACK* pada pembelajaran IPS peserta didik Kelas VI SDN Godean 3. Disamping penggunaannya yang mudah serta menyenangkan, media pembelajaran *wordwall* ini memiliki beberapa faktor pendukung dalam penerapannya, seperti bentuk *gamanya* yang beragam, tidak monoton pada satu jenis *game*, medianya bisa digunakan belajar sambil bermain, serta memahami materinya jadi lebih mudah. Menggunakannya pun pada media berbasis teknologi yang membuat peserta didik lebih bersemangat mengerjakan tugas. Apabila dibandingkan dengan metode menulis. Seperti yang diungkapkan oleh ZA bahwa lebih semangat mengerjakan tugas jika lewat *chromebook*, tidak perlu terlalu capek menulis. Sebagian besar subjek juga menyukai pemberian tugas dalam bentuk *game*, karena tidak perlu banyak menulis. Juga yang disebutkan oleh MH bahwa dengan



metode game, mengerjakan tugas tidak capek lagi harus menulis, bahkan dikatakan juga bahwa belajarnya lebih fokus dan menguras otak.

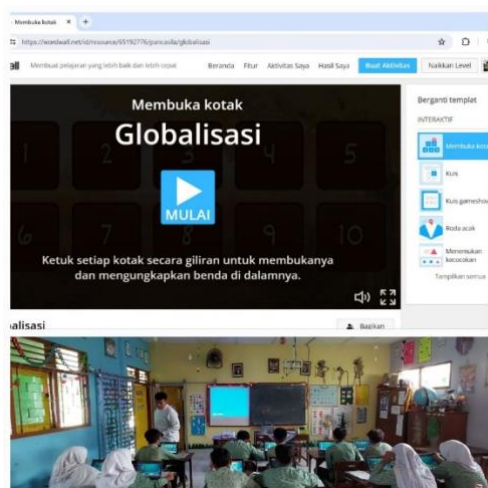
Ternyata pembuatan media pembelajaran dalam bentuk *wordwall* ini tidak perlu memerlukan biaya yang tinggi. Sebagaimana yang dikatakan oleh DE, bahwa menggunakan media pembelajaran ini sangat mudah dan murah, hanya bermodalkan kuota dan jaringan yang bagus kita sudah bisa membuat media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Media ini juga bisa dilaksanakan secara *online* maupun *offline* juga peserta didik bisa mengakses kembali dengan menggunakan *link* yang dibagikan oleh guru. Hal ini menunjukkan adanya gambaran positif ketika menggunakan media pembelajaran ini. Meskipun secara fakta penggunaan media pembelajaran *wordwall* sangat menyenangkan, namun tidak bisa dipungkiri bahwa media pembelajaran *wordwall* juga memiliki kekurangan yaitu tampilannya yang tidak bisa dikreasikan sendiri oleh pembuat soal, *font* pada soal tidak bisa diperbesar ataupun diperkecil, harus menggunakan jaringan internet yang

stabil. Sebagaimana yang dirasakan oleh subejk WR bahwa jaringan pada saat menerapkan media ini juga kurang kondusif karena pada saat itu wifi sekolah sempat *down*, namun tak lama kemudian sudah membaik kembali.

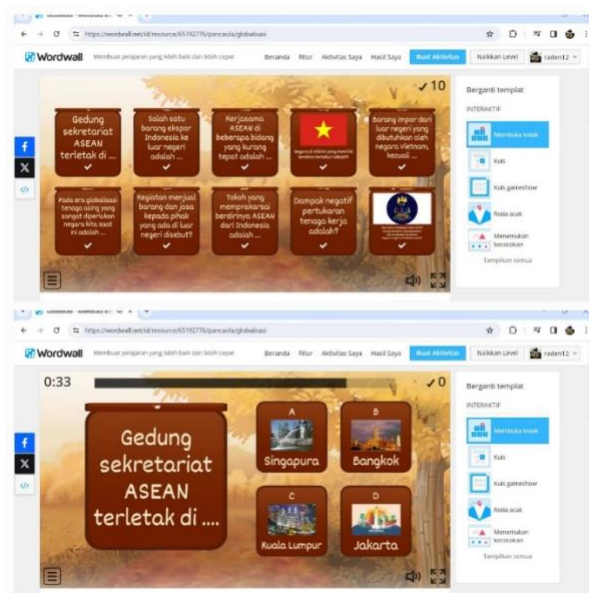
Disamping masalah pada menggunakan *chromebook*, kurangnya kefokusannya mengerjakan soal pun dirasakan oleh DE dan RG, bahwa mereka kurang fokus ketika teman-temannya heboh pada saat memainkan medianya, dan juga ketika ada notifikasi yang masuk bisa mengalihkan konsentrasinya. Namun hal ini berbeda dirasakan oleh subjek BS, dia lebih fokus mengerjakan soal karena teman-temannya lebih tenang dari hari biasanya. Keterlambatan membaca juga dapat menghambat jalannya pelaksanaan media pembelajaran ini, karena dapat memperlambat menjawab soal-soal yang memiliki durasi waktu pengerjaan.

Berikut merupakan salah satu contoh penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran IPS peserta didik kelas VI. Guru kelas VI menyiapkan bahan ajar yang kemudian diterapkan dalam semua media pembelajaran dan

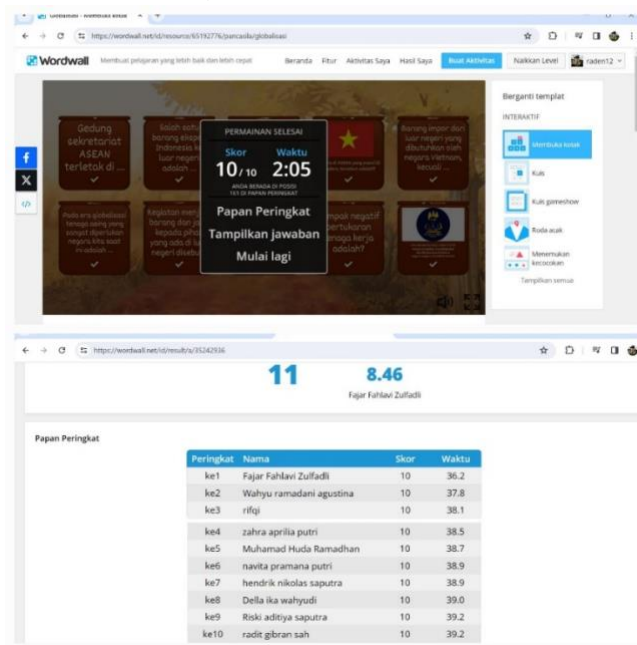
kemudian disebar dan digunakan untuk pembelajaran anak. Adapun langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut: Setelah guru menyapa dan memberikan sedikit gambaran materi kepada peserta didik, kemudian guru membagikan *chromebook* ke masing-masing peserta didik. Setiap peserta didik menghubungkan perangkat dengan jaringan internet, kemudian masuk ke laman *web* yang telah disediakan.



Gambar 1. Tampilan awal peserta didik mengisi sesuai dengan perintah



Gambar 2. Menu dalam game globalisasi



Gambar 3. Tampilan untuk hasil pengerjaan/peringkat

Hasil dari penggunaan media *wordwall* ini yaitu, bahwa media *wordwall* mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari keaktifan peserta didik, kriteria penilaian observasi

diukur melalui lima indikator, antara lain yaitu: (a) Kesan peserta didik saat mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wordwall*, (b) Keterlibatan peserta didik, (c) Kendala dalam menggunakan media *wordwall*, (d) Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *wordwall*, dan (e) Harapan peserta didik menggunakan media ini. Keadaan tersebut jelas berbeda dengan proses pembelajaran daring jika guru hanya memberikan perintah kepada peserta didik untuk membaca atau meresume. Ataupun guru hanya menyuruh peserta didik untuk mencatat ulang materi yang ada pada buku IPS pada materi globalisasi.

Berdasarkan hal tersebut, dapat terlihat bahwa setelah menggunakan media *wordwall* minat dan motivasi peserta didik meningkat, terlihat dari sikap peserta didik yang mau bertanya apabila ada kesulitan dalam menjawab soal, keaktifan peserta didik dalam memainkan *gamenya*, dan juga terlihat keaktifan peserta didik saat pengumpulan tugas. Penggunaan media *wordwall* mampu meningkatkan nilai KKM peserta didik pada pembelajaran IPS dengan persentase 94.83 % peserta

didik tuntas dalam pembelajarannya (Kasa et al., 2021). Media *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan tegak bersambung pada peserta didik tunarungu (Bachry et al., 2018). Penerapan model kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan aplikasi *Wordwall* di kelas V SDN Gugus I Kecamatan Pauh Kota Padang memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu. Hasil uji *n-gain score* yang menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi 33,42% daripada kelompok kontrol 18,20%, sehingga dapat dikatakan bahwa model kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan aplikasi *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik di kelas V SDN Gugus I Kecamatan Pauh Kota Padang (Rusdyani & Reinita, 2023).

Meskipun media pembelajaran ini memiliki banyak kelebihan, tetapi juga memiliki kekurangan yang dapat menghambat pelaksanaan penggunaan media pembelajaran *wordwall* ini. Seperti kondisi jaringan pada saat itu kurang stabil, masih ada peserta didik yang belum lancar

mengoperasikan *chromebook*, ada juga peserta didik yang kurang fokus jika kelas ribut, fokus teralihkan jika ada notifikasi masuk ke *chromebook*, serta juga ada peserta didik yang belum bisa membaca cepat sehingga dia lambat menyelesaikan soal. Meskipun demikian dengan semua hambatan/kendala ini lambat laun sudah bisa diatasi dengan baik. Upaya yang bisa dilakukan seperti memperhatikan kondisi jaringan sebelum menerapkan media pembelajaran ini, berada di tempat yang kondusif, dan membiasakan diri mengoperasikan *chromebook*.

#### **D. Kesimpulan**

Media pembelajaran *wordwall* merupakan salah satu media interaktif dan efektif, membuat peserta didik lebih kritis untuk berpikir, peserta didik menjawab pertanyaan lebih santai karena tidak takut salah, dan tidak terbebani dengan tugas menulis. Faktor pendukung penggunaan media ini yaitu tampilannya menarik, mempunyai banyak jenis variasi model, serta penggunaannya mudah dan murah. Sedangkan faktor penghambatnya ialah kondisi jaringan internet yang kurang stabil, masih ada peserta didik yang belum lancar

membaca dan mengoperasikan *chromebook*, serta peserta didik kurang fokus ketika ada notifikasi yang tampil di laman media pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifin, T., Rosidin, U., & Wahyudi, I. (2015). Pengembangan Media Sains Berbasis Game Edukasi pada Materi Tata Surya. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 3(2), 116002.
- Bachry, H., Yuwono, J., & Utami, Y. T. (2018). Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Tegak Bersambung (Studi Single Subject Research Pada Siswa Tunarungu Kelas III Di SKh Negeri 02 Kota Serang Banten). *Jurnal UNIK: Pendidikan Luar Biasa*, 3(1).
- Indonesia, P. R. (2021). Peraturan Pemerintah Nomor 57 tahun 2021 Tentang Standar Pendidikan Nasional. *Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Kasa, B., Taneo, S. P., Lehan, A. A. D., Benu, A. B. N., & Bulu, V. R. (2021). Efektivitas Penggunaan

- Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran IPS Secara Daring (Online) di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Haumeni Journal of Education*, 1(2), 154–159.
- Khakim, L., Wuryandini, E., & Wahyuni, S. (2023). 326. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Berbasis Games Wordwall Interaktif Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Gaji 1. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 2914–2920.
- Nisa, K. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Peserta didik Kelas IV SDN Kaloy Kecamatan Tamiang Hulu Kabupaten Aceh Tamiang. *SEMINAR NASIONAL LPPM UMMAT*, 2, 353–361.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), 106–118.
- Rahayu, S. (2017). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Integrasi ICT dalam Pembelajaran IPA Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA IX*, 9, 1–14.
- Rahmawati, M., & Harmanto, H. (2020). Pembentukan nilai karakter toleransi dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewapembentukan nilai karakter toleransi dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan bagi siswa tunagrahita. *Journal of Civics and Moral Studies*, 5(1), 59–72.
- Rusdyani, D., & Reinita, R. (2023). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Wordwall Terhadap Hasil Belajar Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 274–285.
- Sanaky, H. A. H. (2013). Media pembelajaran interaktif-inovatif. *Yogyakarta: Kaukaba Dipantara*, 3.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada

pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199.

Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460.

Sofiasyari, I., Kurniawati, I., & Guntur, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 174–183.

Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*.

Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. *PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 1(1), 95–105.

Zulfiati, H. M., Cahyandaru, P., & Agustina, T. W. (2023). Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(3), 251–263.