

PENGEMBANGAN MEDIA WORDWALL DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR IPAS KELAS IV-D SDN SUKO

Fira Zahrotul Ilma¹, Julianto¹, Abdul Rachman²

¹PGSD FKIP Universitas Negeri Surabaya

²SDN Suko 363 Sukodono Sidoarjo

¹ppg.firailma02@program.belajar.id, ¹julianto@unesa.ac.id,

²abdulrachman.chemist@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the contribution of wordwall media in science learning to students' understanding. The type of research used is classroom action research with the Kemmis and Taggart model research design. The subjects of this research were 27 students in class IV-D at SDN Suko. Data collection techniques are carried out using tests. The data collection instruments in this research are observation, interviews and documentation. Data were analyzed using quantitative descriptive techniques. The results of the pre-cycle research were 18.51% of students who had completed it and 81.49% of students who had not completed it. In cycle I, the research results showed that 62.96% of students had completed and 37.08% of students had not completed. In cycle II the research results showed that 85.18% of students had completed and 14.82% of students had not completed. Wordwall media is said to be successful in increasing students' learning understanding if at least 75% of students have completed the learning objective completeness criteria (KKTP) of 70. Thus, the results of this research show that the use of wordwall media can improve learning understanding of students in class IV-D at SDN Suko.

Keywords: Wordwall, Learning Comprehension, IPAS.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kontribusi media wordwall dalam pembelajaran IPAS terhadap pemahaman peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian model Kemmis dan Taggart. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV-D SDN Suko sebanyak 27 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian pra siklus sebesar 18,51% peserta didik tuntas dan peserta didik yang belum tuntas sebesar 81,49%. Pada siklus I hasil penelitian menunjukkan sebesar 62,96% peserta didik tuntas dan 37,08% peserta didik yang belum tuntas. Pada siklus II hasil penelitian menunjukkan sebesar 85,18% peserta didik tuntas dan 14,82% peserta didik yang belum tuntas. Media wordwall dikatakan berhasil dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik jika minimal 75% peserta didik telah menyelesaikan kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) sebesar 70. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media wordwall dapat meningkatkan pemahaman belajar peserta didik kelas IV-D SDN Suko.

Kata Kunci: Wordwall, pemahaman belajar, IPAS.

A. Pendahuluan

IPAS adalah gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang saat ini lebih akrab dikenal dengan mata pelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka (Astuti *et al.*, 2023). Mata pelajaran IPAS sangat penting untuk peserta didik karena mereka dapat belajar mengenai pengetahuan di sekolah, serta harus paham mengenai kehidupan sosial disekitarnya (Rusmansyah, Leny and Sofia, 2023). Salah satu pondasi utama dalam proses pembelajaran meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik peserta didik (Zulfah, 2023). Namun pada mata pelajaran IPAS, aspek kognitif yang dimiliki oleh peserta didik sangat penting sebagai penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran (Khofifah Indra Sukma and Trisni Handayani, 2022).

Ironisnya dikalangan peserta didik mata pelajaran IPAS termasuk salah satu mata pelajaran yang kurang digemari (Rusmansyah, Leny and Sofia, 2023). Peserta didik menganggap bahwa mata pelajaran IPAS adalah mata pelajaran yang sulit untuk dipahami (Widyatna, Mariati and Dewi, 2023). Banyak faktor yang mempengaruhi peserta didik sulit

untuk memahami materi pada pelajaran IPAS (Akbar and Hadi, 2023). Salah satunya yaitu model pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru, sehingga hanya peserta didik yang memperhatikan saja yang dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru (Haerani *et al.*, 2023). Pada saat proses pembelajaran peserta didik hanya mendengarkan teori yang disampaikan oleh guru dan membaca buku secara mandiri (Marnita, Nurdin and Prihatin, 2023). Hal itu mengakibatkan peserta didik menjadi mengantuk, proses pembelajaran terasa membosankan, serta peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Kendala lain yang dihadapi oleh guru saat proses pembelajaran yaitu rendahnya konsentrasi belajar peserta didik yang mempengaruhi kondisi kelas kurang kondusif. Persentase peserta didik yang memiliki konsentrasi belajar yang tinggi sangat terbatas. Rendahnya konsentrasi belajar mengakibatkan peserta didik kelas IV-D sangat sukar sekali memahami materi pembelajaran IPAS yang disampaikan oleh guru. Peserta didik dikatakan berkonsentrasi apabila perhatian dan

pemusatannya hanya tertuju pada satu objek yang menjadi sasaran utama dalam berkonsentrasi, sehingga informasi yang akan diserap dan dipahami hanyalah informasi yang telah dipilih (Pinta, 2024). Konsentrasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik (Layyina, Nursyahadiyah and Listyarini, 2023).

Aktivitas peserta didik yang rendah mengakibatkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah pula (Purwo and Hartutik, 2023). Pada kenyataannya, hasil asesmen formatif IPAS ditemukan banyak peserta didik yang tidak tuntas dalam kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Hal tersebut terlihat dari adanya 22 peserta didik sebanyak 81,49% tidak tuntas dari 27 peserta didik, dan hanya terdapat 5 peserta didik sebanyak 18,51% yang tuntas. Pencapaian nilai terendah yaitu 44 dan nilai tertinggi 72. Jika minimal 75% peserta didik telah menyelesaikan KKTP 70, maka media wordwall dikatakan berhasil dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik kelas IV-D.

Problematika lain dalam proses pembelajaran yaitu guru kurang

inovatif dan kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru masih menggunakan metode ceramah, diskusi, dan penugasan, serta tidak memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital (Zulfah, 2023). Karena metode tersebut salah satu metode termudah dalam menyampaikan materi pembelajaran (Surahmawan *et al.*, 2021). Oleh karena itu, untuk mendukung upaya guru dalam meningkatkan pemahaman belajar IPAS pada peserta didik kelas IV-D dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran digunakan sebagai alat memberikan informasi kepada peserta didik (Akbar and Hadi, 2023). Media pembelajaran merupakan sebuah alat bagi guru untuk menyampaikan isi pendidikan kepada peserta didik yang bermanfaat untuk membangkitkan minat belajarnya (Zulfah, 2023). Pemanfaatan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi yang sesuai dengan kebutuhan dapat mengoptimalkan perolehan hasil belajar peserta didik (Azizah, Arifin and Puspitasari, 2023). Pemanfaatan media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik,

efektif, dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Astuti *et al.*, 2023). Manfaat media pembelajaran dapat dirasakan oleh guru dan peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran (Azizah, Arifin and Puspitasari, 2023).

Untuk itu media pembelajaran yang dipilih harus memperhatikan karakteristik peserta didik sesuai dengan yang mereka minati (Rusmansyah, Leny and Sofia, 2023). Pemilihan media pembelajaran yang tepat yaitu dengan mengembangkan media wordwall untuk meningkatkan pemahaman belajar IPAS di kelas IV-D SDN Suko. Media wordwall dapat menjadikan suasana kelas lebih hidup yang nantinya akan membuat gairah peserta didik dalam pembelajaran meningkat dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Sinaga, 2023). Wordwall adalah aplikasi digital berbasis web yang dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran dan menyediakan sumber belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik (Mali and Timotius, 2023).

Penelitian dengan tema serupa telah dilakukan oleh beberapa peneliti,

antara lain (Zulfah, 2023) yang mengatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan media games edukasi wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan peningkatan persentase pemenuhan indikator minat belajar peserta didik (Mali and Timotius, 2023). Dari penelitian tersebut dapat dipahami bahwa media wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh (Khofifah Indra Sukma and Trisni Handayani, 2022) mengatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz memberikan dampak positif bagi hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan hasil belajar IPA peserta didik menggunakan media interaktif berbasis wordwall quiz lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran konvensional tanpa melibatkan media didalamnya. Dari penelitian tersebut dapat dipahami bahwa penggunaan media wordwall dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Akbar and Hadi, 2023) mengatakan bahwa pengaruh media

pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar peserta didik berbeda-beda. Dari penelitian tersebut dapat dipahami bahwa terdapat pengaruh media wordwall terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Lebih lanjut dalam penelitiannya, (Surahmawan *et al.*, 2021) yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall layak digunakan dalam pembelajaran. Dari penelitian tersebut dapat dipahami bahwa media pembelajaran wordwall efektif digunakan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Dari beberapa penelitian yang ada, hanya berfokus pada penggunaan media wordwall yang dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media wordwall. Kebaruan penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi kepada para praktisi pendidikan dan pendidikan untuk mengoptimalkan media wordwall dalam meningkatkan pemahaman belajar IPAS peserta didik dengan melatih kemampuan berpikir kreatif mereka dalam memahami materi pelajaran. Dengan mengembangkan media wordwall, maka secara otomatis seorang guru

dapat dikatakan mampu meningkatkan pemahaman belajar IPAS dengan baik dan benar. Untuk itu penelitian ini perlu dilakukan sebagai tambahan wawasan dan pelengkap terhadap penelitian yang sudah ada. Penelitian ini berfokus pada bagaimana strategi guru dalam mengembangkan media wordwall untuk meningkatkan pemahaman belajar IPAS kelas IV-D di SDN Suko.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan perencanaan pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media wordwall pada peserta didik kelas IV-D SDN Suko. Pelaksanaan tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus pertama dan siklus kedua dan setiap siklusnya membutuhkan waktu 2 x 35 menit yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Ria, Awe and Laksana, 2023). Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi (Hermanto and Pamungkas, 2023). Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif bersama guru kelas IV-D

SDN Suko dengan tujuan untuk mengetahui aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah mengkaji pembelajaran IPAS kelas IV-D SDN Suko melalui kegiatan peserta didik dalam pembelajaran, kemudian peneliti bersama kolaborator merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus penelitian selanjutnya. Penelitian tindakan kelas ini menerapkan model penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (Machali, 2022).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian pembelajaran IPAS di kelas IV-D SDN Suko dengan mengembangkan media wordwall pada siklus I yang dilaksanakan pada hari Kamis, 29 Februari 2024 pukul 15.20 – 16.30 WIB pada materi transformasi energi dalam kehidupan sehari-hari memperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mendapatkan skor 73,03 dengan nilai terendah 48 dan nilai tertinggi 92. Dari 27 peserta didik terdapat 17 peserta didik yang tuntas dengan kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) sebesar 70. Selain itu, terdapat 10 peserta didik yang belum tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal peserta didik pada

siklus I sebesar 62,96% termasuk kategori cukup. Hasil kegiatan pembelajaran dengan mengembangkan media wordwall sudah dilakukan dengan cukup baik, namun masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar pemahaman belajar IPAS kelas IV-D dapat meningkat lebih maksimal. Maka diperlukan siklus selanjutnya yaitu siklus II.

Setelah penelitian dilanjutkan pada siklus II yang dilaksanakan pada hari Selasa, 5 Maret 2024 pukul 15.20 – 16.30 WIB pada materi transformasi energi dalam kehidupan sehari-hari membuktikan bahwa pada siklus II terjadi peningkatan dengan memperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mendapatkan skor 84,88 dengan nilai terendah 68 dan nilai tertinggi 100. Dari 27 peserta didik terdapat 23 peserta didik yang tuntas telah mencapai KKTP 70. Sedangkan terdapat 4 peserta didik yang belum tuntas sesuai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal peserta didik pada siklus II sebesar 85,18% termasuk kategori baik. Berdasarkan hasil perolehan tersebut, maka penelitian ini telah berhasil dan mencapai tujuan

pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan demikian, peneliti dan guru kelas IV-D bersepakat tidak melanjutkan ke siklus selanjutnya, karena telah mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Hasil perbandingan dari kegiatan pembelajaran pada pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat melalui tabel di bawah ini.

Tabel 1 Hasil Kegiatan Pembelajaran

	Nilai rata-rata	Nilai terendah	Nilai tertinggi	Ketuntasan hasil belajar
Pra siklus	59,40	44	72	18,51%
Siklus I	73,03	48	92	62,96%
Siklus II	84,88	68	100	85,18%

Berdasarkan tabel 2 di atas menunjukkan bahwa hasil kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan pada ketuntasan hasil belajar dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas IV-D mengalami peningkatan secara signifikan. Media wordwall dikatakan berhasil dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik jika minimal 75% peserta didik telah menyelesaikan kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran sebesar 70. Dengan demikian disajikan peningkatan hasil belajar IPAS kelas IV-D SDN Suko dari pra siklus, siklus I, siklus II disajikan dalam

bentuk tabel dibawah ini sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Belajar Kognitif Pra Siklus

Nilai ketuntasan belajar	Pra siklus	
	Jumlah peserta didik	Persentase ketuntasan belajar
≥ 70 Tuntas	5	18,51%
≤ 70 Belum Tuntas	22	81,49%
Jumlah	27	100%

Tabel 3 Hasil Belajar Kognitif Siklus I

Nilai ketuntasan belajar	Siklus I	
	Jumlah peserta didik	Persentase ketuntasan belajar
≥ 70 Tuntas	17	62,96%
≤ 70 Belum Tuntas	10	37,04%
Jumlah	27	100%

Tabel 4 Hasil Belajar Kognitif Siklus II

Nilai ketuntasan belajar	Siklus II	
	Jumlah peserta didik	Persentase ketuntasan belajar
≥ 70 Tuntas	23	85,18%
≤ 70 Belum Tuntas	4	14,82%
Jumlah	27	100%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif yang diperoleh 27 peserta didik kelas IV-D SDN Suko mata pelajaran IPAS pada pra siklus terdiri dari 18,51% peserta didik tuntas dan peserta didik yang belum tuntas sebesar 81,49%. Pengembangan media wordwall berhasil karena hasil belajar kognitif peserta didik

meningkat pada siklus I memperoleh 62,96% peserta didik yang tuntas dan peserta didik yang belum tuntas sebesar 37,04%. Ketuntasan hasil belajar pada siklus II sebesar 85,18% bagi peserta didik yang tuntas dan peserta didik yang belum tuntas sebesar 14,82%.

Selain itu, perbandingan ketuntasan hasil belajar pada pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat disajikan melalui diagram batang berikut ini.



Grafik 1 Ketuntasan Hasil Belajar

IPAS adalah mata pelajaran yang kurang digemari oleh peserta didik. Sebagian besar peserta didik menganggap bahwa IPAS termasuk mata pelajaran yang sulit dipahami. Hal tersebut termasuk salah satu faktor peserta didik kurang menggemari dalam belajar IPAS, karena pemahaman belajar mereka cukup rendah terhadap pembelajaran

IPAS. Sehingga, guru harus memiliki inovasi untuk menciptakan pembelajaran IPAS menjadi menyenangkan dan mudah dipahami. Hal tersebut bertujuan agar pembelajaran IPAS digemari oleh peserta didik. Salah satu upaya guru dengan mengembangkan media wordwall sebagai sarana belajar pembelajaran IPAS. Langkah-langkah yang dapat dilakukan guru dalam mengakses media wordwall menurut penelitian yang dilakukan (Azizah, Arifin and Puspitasari, 2023) yaitu (1) mendaftar akun email dilaman <http://wordwall.net> kemudian melengkapi data yang tertera seperti nama, alamat email, kata sandi, dan lokasi, (2) pilihlah *create activity* lalu pilih salah satu *template*, tersedia 18 *template* yang tidak berbayar, (3) tuliskan judul dan deskripsi permainan, (4) pilih *done* sebagai langkah akhir bahwa sudah membuat permainan dalam wordwall.

Setelah membuat *template* permainan pada wordwall, guru dapat mengimplementasikan permainan tersebut pada siklus I. Guru menggunakan tiga *template* dari lima *template* yang tidak berbayar yaitu *open the box*, *matching pairs*, dan *quiz*. Pada *template open the box* guru

menyediakan 27 pertanyaan didalam *box* sesuai dengan jumlah peserta didik di kelas IV-D. Kemudian guru melakukan *spin* pada nomor absen peserta didik. Ketika nomor absen muncul dalam *spin* artinya peserta didik dengan nomor absen tersebut yang akan maju ke depan kelas untuk memilih pertanyaan didalam *box* yang masih tertutup. Setiap individu peserta didik memiliki kesempatan satu kali dalam menjawab pertanyaan pada *open the box*. Peserta didik berhak memilih pertanyaan dengan nomor yang bebas tanpa terpacu pada nomor absen mereka. Peserta didik dapat menyentuh *box* yang dipilih, kemudian pertanyaan dalam *box* akan tampil pada layar proyektor. Pertanyaan tersebut berbentuk pilihan ganda dengan empat opsi pilihan yang mana peserta didik dapat memilih satu jawaban yang benar. Peserta didik dapat menyentuh abjad yang dipilih sebagai jawaban yang benar. Apabila jawaban tersebut benar, maka abjad tersebut akan tercekis secara otomatis.

Pada *template matching pairs* guru menyediakan 20 *box* yang teracak dengan sistem yang terdiri dari 10 pertanyaan dan 10 jawaban. Pada *template matching pairs* ini,

peserta didik dapat berkolaborasi dengan teman sekelompoknya untuk memasang pertanyaan dan jawaban yang benar pada *box* yang masih tertutup. Karena materi yang dikaji adalah transformasi energi dalam kehidupan sehari-hari, guru mendesain jawaban dengan bentuk gambar sedangkan pertanyaannya berupa kalimat sederhana. Contohnya yaitu sebuah pertanyaan sederhana energi listrik menjadi energi gerak, maka jawaban yang tepat dengan pertanyaan tersebut adalah gambar blender. Pada *template matching pairs* ini guru tidak menyediakan jawaban ganda seperti blender dan kipas angin. Hal tersebut dikarenakan peneliti telah melakukan validasi soal bersama guru kelas sebagai kolaborator pada penelitian ini. *Template matching pairs* ini dapat melatih kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam memahami materi transformasi energi dalam kehidupan sehari-hari pada mata pelajaran IPAS. Untuk menentukan skor yang diperoleh peserta didik dengan timnya pada *template matching pairs* ini, guru mengamati jumlah pertanyaan dan jawaban yang berhasil diserasikan oleh peserta didik.

Template permainan yang digunakan pada media wordwall selain *open the box* dan *matching pairs* adalah *quiz*. Guru menyediakan 10 pertanyaan dengan bentuk pilihan ganda pada *template quiz*. Permainan *quiz* ini bertujuan untuk evaluasi personal peserta didik, karena guru dapat mengetahui pemahaman peserta didik melalui hasil evaluasi tersebut. Guru memberikan durasi waktu tertentu untuk peserta didik dalam menyelesaikan *quiz* yang diberikan. Peserta didik cukup menuliskan jawabannya saja berupa abjad yang dipilih dan sekiranya adalah jawaban yang benar. Setelah seluruh peserta didik mengerjakan *quiz*, kemudian guru menghimbau kepada peserta didik untuk menukar jawabannya dengan temannya. Peserta didik tidak diperkenankan untuk memegang koreksi pada jawabannya sendiri. Sehingga upaya ini dapat melatih sikap kejujuran pada peserta didik yang mana apabila terdapat jawaban yang salah maka harus disalahkan. (Pinta, 2024) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa wordwall dapat digunakan sebagai strategi penilaian pembelajaran karena tampilannya yang unik dan memukau penggunaannya sehingga

wordwall dapat dimainkan oleh siapa saja dan dimana saja.

Permainan *open the box*, *matching pairs*, dan *quiz* pada media wordwall juga digunakan oleh guru pada siklus II. Menurut beberapa hasil penelitian, diantaranya yang dilakukan oleh (Khofifah Indra Sukma and Trisni Handayani, 2022) menyebutkan bahwa penerapan penggunaan media wordwall dapat menciptakan peserta didik terlihat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, meningkatnya interaksi antar peserta didik dan guru, guru dan peserta didik, serta peserta didik dan peserta didik. Sehingga dapat meningkatkan interaksi positif antar sesama peserta didik yang mengakibatkan meningkatnya tingkat pemahaman dan motivasi belajar semakin baik.

Dengan adanya media pembelajaran wordwall tersebut dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi yang diberikan oleh guru dan media pembelajaran wordwall ini dapat memberikan kontribusi ide dan menambah pengetahuan dalam materi pembelajaran (Masrum *et al.*, 2023). Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Azizah, Arifin and

Puspitasari, 2023) wordwall memiliki kelebihan diantaranya (1) menyajikan fitur menarik sehingga sangat berguna saat digunakan untuk sebuah pembelajaran, (2) mudah digunakan, (3) bersifat kreatif dan mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, (4) media bersifat fleksibel sehingga dapat digunakan untuk berbagai tingkatan pada peserta didik, (5) peserta didik dapat langsung bergabung dalam permainan pada wordwall tanpa membuat akun, serta (6) tampilan website yang menarik dan mudah digunakan. Lebih lanjut (Azizah, Arifin and Puspitasari, 2023) juga mengatakan dalam penelitiannya bahwa media wordwall memiliki kekurangan diantaranya (1) membutuhkan waktu yang lebih untuk membuatnya, (2) wordwall hanya dapat dilihat karena berupa media visual, (3) paket premium pada wordwall dapat diakses dengan membayar, (4) pengguna hanya dapat membuat lima konten pada wordwall, serta (5) media wordwall hanya cocok untuk jenjang sekolah dasar.

Dalam wawancara dengan peserta didik kelas IV-D beberapa mengungkapkan bahwasannya dengan menerapkan media wordwall dapat menciptakan pembelajaran

menjadi menarik dan menyenangkan, karena pembelajaran tidak terasa jenuh, monoton, dan membosankan. Serupa juga dengan penelitian (Azizah, Arifin and Puspitasari, 2023) menyatakan bahwa media pembelajaran wordwall dapat membuat peserta didik menjadi lebih senang dan menarik jika dibandingkan dengan guru tidak menggunakan media wordwall, karena peserta didik merasa lebih jenuh dan merasa tidak puas dengan penyampaian materi dengan media konvensional berupa buku. Dengan adanya media pembelajaran wordwall juga membuat peserta didik menjadi lebih kompetitif dalam mengerjakan tugas karena dalam wordwall terdapat score dan timer (Putri and Hamimah, 2023). Sehingga ketika guru akan membuat tugas melalui media wordwall, sebaiknya guru mengatur tugas tersebut menjadi assignment (Baturetno *et al.*, 2023). Lebih lanjut dalam penelitian (Putri and Hamimah, 2023) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall dapat meningkatkan antusias dan semangat peserta didik mengerjakan evaluasi pembelajaran karena memiliki tampilan menarik dan atraktif, sehingga memberikan

pengalaman baru bagi peserta didik untuk tidak jenuh dan bosan selama menerima pembelajaran di sekolah.

Pengembangan media wordwall sebagai media pembelajaran sangat berdampak pada pemahaman belajar peserta didik kelas IV-D yang meningkat sangat signifikan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pada pra siklus, siklus I, dan siklus II yang selalu terjadi peningkatan persentase pemahaman belajar peserta didik. Selain itu, dapat terlihat bahwa media pembelajaran wordwall sangat tepat apabila diterapkan dalam pembelajaran IPAS karena terlihat dari peserta didik yang sangat antusias terhadap penerapan media pembelajaran wordwall. Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Muh Ali, Satriawati and Nur, 2023) menyatakan bahwa terdapat pengaruh media wordwall terhadap pemahaman belajar peserta didik, media wordwall lebih berpengaruh dibandingkan dengan metode konvensional yang hanya menggunakan media buku dalam pembelajarannya. Serupa juga dengan penelitian yang dilakukan oleh (Syafa'atil Udzma and Kurniawan Farid, 2023) menyatakan bahwa implementasi metode wordwall game quiz mampu untuk meningkatkan

pemahaman dan prestasi belajar peserta didik

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pengembangan media wordwall sangat mempengaruhi pemahaman belajar peserta didik. Hal tersebut dikarenakan dengan media wordwall, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Peserta didik juga lebih antusias dan lebih bersemangat menerima materi transformasi energi dalam kehidupan sehari-hari yang disampaikan oleh guru. Media wordwall dapat meningkatkan antusias dan semangat peserta didik mengerjakan evaluasi pembelajaran karena memiliki tampilan menarik dan atraktif, sehingga memberikan pengalaman baru bagi peserta didik untuk tidak jenuh dan bosan selama menerima pembelajaran di sekolah. Karena media wordwall sebagai media interaktif pada mata pelajaran IPAS yang memberikan dampak positif bagi keberhasilan belajar peserta didik kelas IV-D SDN Suko.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall

- Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal*, 2.
- Astuti, W. W., Yahya, Muh., Mustansir, M., Santrianti, I., & Syamsinar, S. (2023). Efektivitas Aplikasi Wordwall Pada Hasil Belajar IPS Siswa. *EduNaturalia: Jurnal Biologi dan Kependidikan Biologi*, 4(1), 23. <https://doi.org/10.26418/edunaturalia.v4i1.63442>
- Azizah, T. N. A., Arifin, S., & Puspitasari, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa: Indonesia. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 3168–3175. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.1655>
- Baturetno, W., Fathoni, A., Zifa, M., & Prastiwi, Y. (2023). The Role of Teachers in Fostering the Entrepreneurial Attitude of Elementary School Students through Scouting. *Jurnal Prima Edukasia*, 11(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/jpe.v11i1.49951>
- Haerani, R. P. R., Anggreni, R., Muhlisi, M., & Buhari, M. R. (2023). Peningkatan Hasil Pembelajaran IPA Menggunakan Model Word Square di Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 239–249. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.206>
- Hermanto, H., & Pamungkas, B. (2023). School and Parents Collaboration in Home Learning Service for Students with Sensory Impairments. *Jurnal Prima Edukasia*, 11(1), 9–15. <https://doi.org/10.21831/jpe.v11i1.51614>
- Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Layyina, H., Nursyahadiyah, F., & Listyarini, I. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Project Based Learning Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas V SDN Peterongan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3370–3378. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8608>
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Mali, Y. C. G., & Timotius, A. I. (2023). Mapping Current Trends Of Efl Teaching and Learning Research Practices In Indonesia. *International Journal*

- of Education*, 16(1), 9–18.
<https://doi.org/10.17509/ije.v16i1.44193>
- Marnita, M., Nurdin, D., & Prihatin, E. (2023). The Effectiveness of Elementary Teacher Digital Literacy Competence on Teacher Learning Management. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 4(1), 35–43.
<https://doi.org/10.46843/jiecr.v4i1.444>
- Masrum, M., Haris, J., Baharun, H., Fathorrozi, F., & Indrianti, S. (2023). Learning Design based on Educational Game Guessing Words: Increasing Concentration in Attention Deficit Hyperactivity Disorder Children. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 4(1), 10–18.
<https://doi.org/10.46843/jiecr.v4i1.379>
- Muh Ali, A., Satriawati, S., & Nur, R. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Menggunakan Metode Eksperimen Kelas VI Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 114–121.
<https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.150>
- Pinta, A. R. (2024). *Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguk*. 5(1).
- Purwo, P., & Hartutik, S. (2023). Peningkatan Kualitas Mengajar Guru melalui Pembinaan Model Up Grading Learning. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 228–238.
<https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.203>
- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99.
<https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>
- Ria, F. X., Awe, E. Y., & Laksana, D. N. L. (2023). Kemampuan Membaca Pemahaman dalam Pembelajaran Literasi dengan Suplemen Buku Cerita Bergambar: Studi Tindakan Kelas pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 570–577.
<https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1006>
- Rusmansyah, R., Leny, L., & Sofia, H. N. (2023). Improving Students' Scientific Literacy and Cognitive Learning Outcomes through Ethnoscience-Based PjBL Model. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 4(1), 1–9.
<https://doi.org/10.46843/jiecr.v4i1.382>
- Sinaga, E. M. (2023). The Influence Of Price On Purchase Decision

With Quality Of Service As Intervening Variable. *JPPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 9(1), 125. <https://doi.org/10.29210/020221734>

Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., & Cahyani, V. P. (2021). *Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. 1.*

Syafa'atil Udzma, N., & Kurniawan Farid, E. (2023). Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Menggunakan Metode Index Card Match di MTs Sunan Ampel Kamalkuning Krejengan Probolinggo. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 101–113. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.134>

Widyatna, E., Mariati, P., & Dewi, B. S. (2023). *Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantu Media Wordwall untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana pada Kelas I. 01.*

Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>