

PENERAPAN MEDIA WORDWALL SEBAGAI ALAT PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV

Dwi Wulandari¹, Dewi Ratih Ratnasari², Maryam Isnaini Damayanti³, Ratna
Sulistriyaniva⁴

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Negeri Surabaya

⁴SDN Sugihwaras

[1Dwiwulansari69@gmail.com](mailto:Dwiwulansari69@gmail.com), [2Dewiratih825@gmail.com](mailto:Dewiratih825@gmail.com),
[3Maryamdamayanti@unesa.ac.id](mailto:Maryamdamayanti@unesa.ac.id), [4Ratnasulistriyaniva@gmail.com](mailto:Ratnasulistriyaniva@gmail.com)

ABSTRACT

This research is to increase students' interest in learning in science and science subjects, animal life cycle material. Learning will be more interesting if you use interactive media. Wordwall media is interactive media because it utilizes technology and provides an interesting learning experience for students. This research is a type of descriptive research and uses a qualitative approach. The data collection techniques used were observation, questionnaires and interviews. The subject of this research was class IV at SDN Sugihwaras Sidoarjo. The data analysis techniques used in this research are data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The validity of this research is by using triangulation techniques. The results of this research show that the application of wordwall-based interactive media was successfully implemented and was able to increase students' interest in learning. And students like learning using wordwall interactive media

Keywords: interactive learning media, wordwall media, natural and social sciences.

ABSTRAK

Penelitian ini untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi daur hidup hewan. Pembelajaran akan lebih menarik jika menggunakan media interaktif. Media Wordwall merupakan media interaktif karena memanfaatkan teknologi dan memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif dan menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket dan wawancara. Subyek penelitian ini adalah kelas IV SDN Sugihwaras Sidoarjo. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik triangulasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis wordwall berhasil diterapkan dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Dan siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan media interaktif wordwall

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, media wordwall, ilmu pengetahuan alam dan sosial.

A. Pendahuluan

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah mata pelajaran mendasar dalam kurikulum pendidikan Indonesia, khususnya di sekolah dasar, di mana ia diintegrasikan dengan Ilmu Sosial (IPS) untuk membentuk bidang studi IPAS (Magdalena et al., 2023)(Komariah et al., 2023). Kurikulum Merdeka di Indonesia mencakup lima bidang studi sekolah dasar, termasuk IPA, yang sangat penting bagi pembelajaran holistik siswa (Harmanto et al., 2018)

Maka dari itu pembelajaran IPAS dikelas sebaiknya tidak hanya membaca, menghafal berdasarkan buku teks pembelajaran yang diberikan oleh sekolah, atau hanya mendengar guru ceramah di depan kelas. Namun sebaiknya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih keterampilan siswa sehingga dengan sendirinya siswa dapat menemukan fakta-fakta, konsep, dan sikap ilmiah karena guru memainkan peran penting dalam menumbuhkan keterampilan dan sikap ilmiah siswa melalui praktik langsung dan pembelajaran berbasis inkuiri (Rohani et al., 2019)(de Barba et al., 2022) salah satunya yaitu dengan menggunakan media

pembelajaran seperti media yang bergambar atau bersuara. Media pembelajaran suara dan gambar, memainkan peran penting dalam meningkatkan pengalaman belajar. Penelitian menunjukkan bahwa input audio-visual mendukung pemrosesan dan pemahaman bahasa, membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif(Riva Darwata & Handican, 2023).

Kata media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang memiliki arti “Perantara” atau “penyalur”. Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Media juga dapat diartikan sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam dunia Pendidikan dan pembelajaran, Media dalam pendidikan mengacu pada alat dan materi yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau konten pelajaran untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran (Hasanah Lubis et al., 2023).

Berdasarkan penjelasan tentang media di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang

memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Karena media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam rangka untuk mengefektifkan komunikasi interaktif antara guru dengan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan pengalaman belajar dan mencegah kebosanan di kalangan siswa (Rachman, 2022)(Miranda et al., 2022).

Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor kunci yang mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan dasar, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), menumbuhkan minat belajar menjadi tantangan tersendiri bagi para pendidik. Salah satu materi dalam IPAS yang memerlukan perhatian khusus adalah daur hidup hewan, yang sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa jika disampaikan dengan metode konvensional.

Perkembangan teknologi menawarkan berbagai solusi untuk mengatasi tantangan tersebut. Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif yang menjanjikan untuk

meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Media interaktif, seperti Wordwall, tidak hanya memanfaatkan teknologi untuk penyampaian materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih engaging dan menyenangkan.

Wordwall merupakan platform yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai aktivitas pembelajaran interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital. Wordwall adalah aplikasi menarik yang berkaitan dengan program. Aplikasi ini secara eksplisit dimaksudkan untuk menjadi asset pembelajaran, media, perangkat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Wordwall merupakan aplikasi web yang dapat digunakan membuat edukasi yang menyenangkan siswa dan juga bisa dijadikan media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif (Okta Nadia & Desyandri, 2022)(Rahma et al., 2022).

Berdasarkan kutipan-kutipan tersebut dapat diartikan bahwa wordwall merupakan aplikasi web yang dapat digunakan untuk media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Wordwall menyediakan beberapa template yang menarik dan bisa digunakan sebagai

inovasi media pembelajaran (Bilova, 2023).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan metode deskriptif. Penelitian kualitatif memang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian dengan menggali ekspresi, sikap, keyakinan, dan pengalaman mereka. Metode ini melibatkan eksplorasi realitas sosial yang kompleks dan interaksi manusia (Cissé & Rasmussen, 2022)(Campos Pinto & Hickey, 2022).

Hal-hal yang perlu diperhatikan ketika melakukan pengumpulan data adalah menciptakan hubungan baik antara peneliti dan sumber data, dengan hal tersebut peneliti dapat memenuhi kebutuhan data. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Sugihwaras Sidoarjo.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran interaktif wordwall pada pelajaran IPAS kelas IV SDN Sugihwaras Sidoarjo. Sumber data yang digunakan peneliti adalah observasi, angket, dan wawancara kelas IV SDN Sugihwaras Sidoarjo. Selanjutnya untuk menunjang hasil penelitian ini peneliti mewawancarai

siswa kelas IV SDN Sugihwaras Sidoarjo yang menjalankan pembelajaran di kelas.

Untuk memperkuat penelitian digunakan keabsahan data dengan melakukan uji kredibilitas menggunakan triangulasi teknik untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran interaktif wordwall pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Sugihwaras Sidoarjo dan untuk mendeskripsikan respon siswa setelah diterapkan media pembelajaran interaktif wordwall pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Sugihwaras Sidoarjo.

Triangulasi teknik digunakan Pada penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi untuk mengetahui respon siswa setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis games ini. selanjutnya dilakukan reduksi data, maka peneliti mengambil responden untuk memperoleh lebih jauh dengan melakukan wawancara untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih akurat. Triangulasi Teknik yang pertama adalah observasi. Lalu setelah memiliki data observasi, maka selanjutnya peneliti menggunakan Teknik angket/kuisisioner untuk mengetahui respon siswa setelah

menggunakan media pembelajaran ini. Lalu yang terakhir menggunakan Teknik wawancara untuk mengetahui respon siswa setelah menerapkan media ini pada saat pembelajaran berlangsung.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SDN Sugihwaras Sidoarjo dengan memperoleh hasil penelitian data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari observasi, angket, dan wawancara. Penelitian ini membahas tentang penerapan media pembelajaran interaktif berbasis games pada aplikasi wordwall untuk pembelajaran IPAS materi daur hidup hewan untuk kelas IV.

Penelitian ini menggunakan tiga teknik untuk mendapatkan data, yang pertama adalah observasi untuk mengetahui aktivitas belajar siswa ketika pembelajaran berlangsung. Selanjutnya angket. Angket dalam penelitian ini menggunakan google form yang diisi oleh para siswa. Kemudian untuk menunjang dan memperkuat hasil penelitian melalui data observasi dan angket, teknik pengumpulan data yang ketiga yaitu peneliti melakukan wawancara

bersama siswa mengenai media pembelajaran yang diterapkan.

Proses penerapan Media Pembelajaran Interaktif pada Aplikasi Wordwall untuk pembelajaran IPAS. Pada tahap ini peneliti menyajikan data observasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam menggunakan media pembelajaran wordwall pada kelas IV materi daur hidup hewan, termasuk dalam kriteria “sangat baik” karena meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa (Awwalina & Wachidah, 2023).

Respon siswa terhadap penerapan Media Pembelajaran Interaktif pada Aplikasi Wordwall untuk pembelajaran IPAS. Menurut hasil angket yang disebarakan melalui google form, siswa menjawab bahwa media wordwall ini membantu dalam belajar (Arsini et al., 2022), memudahkan pemahaman pembelajaran, memudahkan mengingat materi yang diberikan oleh guru, siswa menyukai media ini karena berisi gambar dan suara yang membuat tertarik, tidak membuat siswa bosan, siswa merasa senang mengikuti pembelajaran dengan

media wordwall, media wordwall tidak membuat siswa bingung (Hidayaty et al., 2022)(Isma Wulandari & Irwan Jaelani, 2023).

Data temuan hasil wawancara didapatkan melalui kegiatan wawancara dengan 3 siswa sebagai narasumber. Dari beberapa pertanyaan yang diajukan, peneliti mendapat jawaban bahwa faktor-faktor penunjang keberhasilan proses pembelajaran IPAS materi daur hidup hewan adalah media interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Beberapa siswa memiliki rasa kurang suka terhadap mata pelajaran IPAS, terutama materi yang banyak mengandung tulisan dan hafalan. Dengan menggunakan media wordwall ini mereka merasa senang dan merasa mudah mengingat materi pelajaran karena adanya gambar menarik pada media tersebut. Selain adanya gambar yang menarik terdapat juga suara saat dimulainya permainan dan saat permainan berlangsung. Mereka merasa menemukan hal baru karena sebelumnya tidak pernah tahu jika ada games yang fungsinya untuk pembelajaran juga. Mereka sangat mudah memahami cara kerja Media

wordwall ini karena hanya perlu klik link yang sudah dishare oleh guru lalu games sudah bisa dimulai. Saat ditanya apakah media ini membosankan mereka menjawab tidak bahkan mereka ingin selalu menggunakan media ini saat proses pembelajaran.

Pembahasan

Pembahasan penelitian merupakan pemikiran dari penulis sebagai peneliti untuk menjelaskan hasil penelitian yang telah peneliti analisis dengan mengaitkan antara temuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Adapun pembahasan ini meliputi penerapan media pembelajaran interaktif berbasis games pada aplikasi wordwall dan respon siswa saat menggunakan media pembelajaran wordwall.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Wordwall berhasil diterapkan dengan baik dalam proses pembelajaran IPAS. Siswa menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan setelah media ini digunakan. Selain itu, siswa mengungkapkan bahwa mereka menikmati pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis, yang

berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih positif dan meningkatkan motivasi mereka.

Penggunaan media interaktif Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui pengalaman belajar yang lebih engaging dan teknologi yang menarik perhatian mereka. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media interaktif sebagai alat bantu dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan keterlibatan siswa.

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis games pada aplikasi wordwall untuk pembelajaran IPAS materi daur hidup hewan, dilaksanakan satu kali pertemuan di kelas IV D. Hasil observasi diperoleh data presentase sebesar 90% dan dikategorikan penerapan media interaktif berbasis games pada aplikasi wordwall untuk pembelajaran IPAS materi Daur hidup hewan berlangsung "sangat baik". Pada kegiatan awal pembelajaran siswa terlihat sangat siap belajar dengan menjawab salam dari guru dengan

penuh semangat. Lalu dilanjutkan dengan berdoa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing agar pembelajaran berjalan dengan baik dan ilmu yang diberikan dapat bermanfaat.

Berdasarkan hasil respon angket siswa yang telah disebar kepada siswa kelas IV D melalui google form, didapatkan 27 responden. Sub aspek tersebut yaitu penerapan media pembelajaran interaktif berbasis games pada aplikasi wordwall untuk pembelajaran IPAS kelas IV.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif Wordwall pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SDN Sugihwaras Sidoarjo berhasil meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa secara signifikan (Furliana et al., 2023). Hasil observasi, angket, dan wawancara menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan media Wordwall dibandingkan dengan metode konvensional (Abwi et al., 2023) (Furliana et al., 2023) (Putri Widyowati et al., 2023). Temuan ini

mendukung teori pembelajaran konstruktivis dan teori motivasi yang menekankan pentingnya interaksi aktif dan lingkungan belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar.

Untuk perbaikan ke depan, disarankan agar penggunaan media Wordwall lebih diintegrasikan dalam kurikulum secara rutin, tidak hanya pada pelajaran IPAS tetapi juga pada mata pelajaran lainnya untuk memaksimalkan manfaatnya. Selain itu, pelatihan bagi guru tentang cara efektif menggunakan Wordwall dan media pembelajaran interaktif lainnya perlu ditingkatkan untuk memastikan implementasi yang optimal di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abwi, Z. R., Amien, S., & Yusuf, M. (2023). Improving Students' Learning Enthusiasm for the Islamic Education Subject Using Wordwall. *Edunesia*, 4(2), 671–681. <https://doi.org/10.51276/EDU.V4I2.439>
- Arsini, N. N., Santosa, M. H., & Marsakawati, N. P. E. (2022). Hospitality School Students' Perception on the Use of Wordwall to Enrich Students' Work-Ready Vocabulary Mastery. *Elsya: Journal of English Language Studies*, 4(2), 124–130. <https://doi.org/10.31849/ELSYA.V4I2.8732>
- Awwalina, J. R., & Wachidah, K. (2023). The Effect of Articulate Storyline Interactive Media on Learning Motivation of Grade 4 Students in Social Studies Learning in Elementary Schools. *Academia Open*, 8(1). <https://doi.org/10.21070/ACOPE.N.8.2023.5220>
- Bilova, A. (2023). Implementing enjoyable learning strategy with wordwall in the efl classroom. *Anglistika ta amerikanistika*, 20, 58–64. <https://doi.org/10.15421/382308>
- Campos Pinto, P., & Hickey, H. (2022). Qualitative Research: Introduction. *Handbook of Disability*, 1–5. https://doi.org/10.1007/978-981-16-1278-7_75-1
- Cissé, A., & Rasmussen, A. (2022). Qualitative Methods. *Comprehensive Clinical Psychology, Second Edition*, 3, 91–103. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-818697-8.00216-8>
- de Barba, P., Elliott, K., & Kennedy, G. (2022). Students' self-regulated learning skills and attitudes in online scientific inquiry tasks. *ASCILITE Publications*, 407–412. <https://doi.org/10.14742/APUBS.2019.297>
- Furliana, D., Restian, A., Supradana, A., Malang, U. M., Tanjungansari, S., & Blitar, K. (2023). Wordwall sebagai media evaluasi asesmen today untuk meningkatkan keaktifan siswa pembelajaran ipas kelas 4 sd. *Pendas: jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 8(1), 3752–3760.

- <https://doi.org/10.23969/JP.V8I1.8645>
- Harmanto, Listyaningsih, & Wijaya, R. (2018). Characteristics of competence and civic education materials curriculum in primary school in Indonesia. *Journal of Physics: Conference Series*, 953(1), 012150. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/953/1/012150>
- Hasanah Lubis, L., Febriani, B., Fitra Yana, R., Azhar, A., & Darajat, M. (2023). The Use of Learning Media and its Effect on Improving the Quality of Student Learning Outcomes. *International Journal of Education, Social Studies, and Management*, 3(2), 7–14. <https://doi.org/10.52121/IJESSM.V3I2.148>
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The Influence of Wordwall on Students Interests and Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 15(2). <https://doi.org/10.21831/JPIPFIP.V15I2.51691>
- Isma Wulandari, R., & Irwan Jaelani, A. (2023). Menumbuhkan antusiasme dan keaktifan belajar siswa kelas v pada pembelajaran ipa melalui platform wordwall di madrasah ibtidaiyah. *Pendas: jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 8(1), 2578–2593. <https://doi.org/10.23969/JP.V8I1.8384>
- Komariah, M., As'ary, M. Y., Hanum, C. B., & Maftuh, B. (2023). IPAS Implementation in Elementary Schools: How Teachers Build Student Understanding. *Edunesia*, 4(3), 1399–1412. <https://doi.org/10.51276/EDU.V4I3.533>
- Magdalena, I., Sharmadi, B. S., & Rosadah, R. (2023). Analisis Proses Penalaran Capaian Pembelajaran untuk Diturunkan menjadi Tujuan Pembelajaran di SDN Poris Plawad 5 Kota Tangerang. *YASIN*, 3(2), 156–171. <https://doi.org/10.58578/YASIN.V3I2.937>
- Miranda, Darmansyah, & Desyandri. (2022). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam mendukung penggunaan media pembelajaran. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1574–1591. <https://doi.org/10.36989/DIDAKTIK.V8I2.462>
- Okta Nadia, D., & Desyandri. (2022). Pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924–1933. <https://doi.org/10.36989/DIDAKTIK.V8I2.497>
- Putri Widyowati, A., Nursyahidah, F., Azizah, M., & Saraswati, D. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning dengan menggunakan media wordwall untuk meningkatkan keaktifan peserta didik sd pada pelajaran matematika. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4032–4044. <https://doi.org/10.36989/DIDAKTIK.V9I2.1243>
- Rachman, T. N. R. (2022). Pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran untuk

meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Al-Fikru*, 3(1), 29–43.
[https://doi.org/10.55210/AL-
FIKRU.V3I1.574](https://doi.org/10.55210/AL-
FIKRU.V3I1.574)

Rahma, H. M., Mulyati, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). The Development of Learning Media using Wordwall Application in Social Science Learning. *International Journal of Learning and Instruction (IJLI)*, 4(2), 65.
<https://doi.org/10.26418/IJLI.V4I2.59786>

Riva Darwata, S., & Handican, R. (2023). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Audio-visual pada Pembelajaran Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2), 372–383.
<https://doi.org/10.29303/GRIYA.V3I2.335>

Rohani, R., Widyaningsih, Y., & Hakim, A. (2019). *Practicum-Based Science Teaching: Building Students' Concept Mastery, Practicum Skills, and Scientific Attitudes*.
<https://doi.org/10.4108/EAI.13-2-2019.2286085>