

## **ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN IPA**

Ria Ristiani<sup>1</sup>, Chelsi Yuliana<sup>2</sup>, Tiffany Shahnaz Rusli<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas Cenderawasih

<sup>2</sup>PGSD FKIP Universitas Cenderawasih

<sup>3</sup>PGSD FKIP Universitas Cenderawasih

<sup>1</sup>aulyahria@gmail.com, <sup>2</sup>chelsiys@fkip.uncen.co.id,

<sup>3</sup>tiffanyshahnz@fkip.uncen.ac.id

### **ABSTRACT**

*This research was conducted at SD Inpres Koya Tengah as part of fulfilling the Tridharma of higher education by lecturers. The primary aim of this research is to enhance teachers skills utilizing teaching media, particularly in the subject of Science. Currently, teachers at SD Inpres Koya Tengah have limited experience with teaching media and rely heavily on teacher-centered instructional methods. To address this issue, the study focuses on using the Wordwall application as an interactive teaching medium, which is expected to engage students directly and make classroom learning more interactive. The research employs a qualitative descriptive method, with data collection techniques including students satisfaction questionnaires, observation, and documentation. Data analysis detailed and in-depth description, including data collection, sorting, classification, and qualitative interpretation. The anticipated results of this research include improved student interactivity in Science lessons through the use of the Wordwall application for various subjects and materials, thereby enhancing the overall quality of classroom instruction.*

*Keywords: wordwall application, learning media, science education*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan di SD Inpres Koya Tengah sebagai bagian dari pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi oleh dosen. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPA. Saat ini, para guru di SD Inpres Koya Tengah memiliki pengalaman terbatas dalam penggunaan media pembelajaran, dan sangat bergantung pada metode pengajaran yang berpusat pada guru. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian fokus pada penggunaan aplikasi *WordWall* sebagai media pembelajaran interaktif, yang diharapkan dapat melibatkan siswa secara langsung dan membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa angket kepuasan siswa, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan cara mendeskripsikan secara rinci dan mendalam, termasuk pengumpulan

data, penyortiran, klasifikasi, dan interpretasi kualitatif. Hasil yang diharapkan dari penelitian adalah peningkatan interaktivitas siswa dalam pelajaran IPA melalui penggunaan aplikasi *WordWall* untuk berbagai mata pelajaran dan materi, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas secara keseluruhan.

Kata Kunci: aplikasi wordwall, media pembelajaran, pembelajaran IPA

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam pendidikan, dimana pembelajaran dilaksanakan dengan tujuan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi diri yang dimilikinya. Berbagai upaya yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan potensi peserta didiknya salah satunya yaitu dengan melibatkan peserta didik secara langsung dalam kegiatan pembelajaran atau peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Peran seorang guru tidak hanya menyampaikan dan menjelaskan materi pelajaran saja namun seorang guru juga dapat berperan sebagai mediator dan fasilitator dalam pembelajaran.

Pembelajaran di sekolah khususnya pembelajaran IPA, sangat penting untuk dipelajari. Hal yang dikemukakan oleh (Kumala, 2016) pada pembelajaran IPA hasil yang dikembangkan terdiri dari

pengetahuan, sikap, dan keterampilan proses. Salah satu tujuan dari pembelajaran IPA di Sekolah Dasar yaitu untuk merangsang keingintahuan peserta didik, mengembangkan kemampuan bertanya dan menemukan jawaban terhadap fenomena atau peristiwa yang terjadi di sekitar dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan.

Di era perluasan teknologi saat ini memaksa para guru untuk terus berinovasi dan mengikuti perkembangan zaman (Rusli et al., 2024). Guru bukan satu-satunya sumber belajar lagi, akan tetapi dengan perkembangan teknologi digital di era reformasi telah mempercepat proses informasi dan komunikasi serta guru mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Jalinus dkk, 2016). Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting karena membantu guru dalam menjelaskan materi atau konsep IPA, begitupun sebaliknya

memudahkan peserta didik memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Apalagi penggunaan media pembelajaran di era saat ini memiliki peran yang sangat kuat dan strategis dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran di kelas juga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik, peserta didik dapat lebih aktif dalam pembelajaran apalagi jika media interaktif yang digunakan melibatkan peserta didik secara langsung. Menurut (Kusumawati et al., 2021) keunggulan pembelajaran menggunakan media interaktif akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran interaktif dapat membuat pengalaman belajar peserta didik mirip dengan dunia nyata (Gulo & Harefa, 2022). Adapun media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh seorang guru yaitu media pembelajaran berupa aplikasi *WordWall*. Menurut (Shiddiq, 2021) *Wordwall* merupakan web aplikasi yang menampilkan game berbasis kuis yang menarik dan mendidik.

Media pembelajaran dengan aplikasi *WordWall* baik digunakan dalam pembelajaran IPA SD karena mampu memvisualisasikan konsep-

konsep pembelajaran IPA, mampu meningkatkan motivasi peserta didik karena penyajian materi dalam bentuk Quis atau permainan sehingga peserta didik lebih interaktif, mengakomodasi gaya belajar visual dan kinestetik. Salah satu peran penting media pembelajaran adalah memperjelas pesan materi pembelajaran (Arsyad, 2014). Penggunaan aplikasi *WordWall* dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan interaktivitas siswa serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif (Aidah & Nurafni, 2022). Hal tersebut relevan dengan penelitian ini karena fokus keduanya adalah pada pemanfaatan *WordWall* sebagai alat interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan hasil pengamatan di SD Inpres Koya Tengah guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran khususnya pada materi IPA. Guru hanya menggunakan gambar sebagai media dalam menjelaskan materi IPA yang hanya bisa dilihat oleh peserta didik, sehingga peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran. Sedangkan pembelajaran IPA menjadi

tantangan tersendiri bagi peserta didik (Ndoluanak et al., 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang penggunaan Aplikasi *WordWall* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran IPA SD Inpres Koya Tengah dan mengetahui kepuasan peserta didik dalam Pembelajaran IPA SD Inpres Koya Tengah dengan menggunakan Aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SD SD Inpres Koya Tengah, Muara Tami Kota Jayapura pada 5 Mei 2024. Adapun subjek penelitian ini yaitu 24 peserta didik kelas IV SD Inpres Koya Tengah yang terdiri dari 9 laki-laki dan 15 perempuan. Data hasil penelitian dikumpulkan menggunakan angket kuesioner kepuasan terhadap penggunaan aplikasi *WordWall* sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPA di SD Inpres Koya Tengah khususnya kelas IV.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian kualitatif deskriptif adalah metode deskriptif, yaitu metode yang digunakan untuk

menggambarkan karakteristik suatu populasi atau fenomena yang sedang diteliti. Penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena atau situasi yang sedang diteliti secara rinci dan mendalam. Penelitian ini berfokus pada deskripsi dan interpretasi data kualitatif yang diperoleh. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian kualitatif deskriptif adalah pendekatan induktif, yaitu pendekatan yang digunakan untuk memperoleh kesimpulan atau generalisasi melalui pengamatan terhadap data yang diperoleh.

## **Instrumen**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian kualitatif deskriptif adalah angket kepuasan peserta didik, observasi, dan dokumentasi. Angket kepuasan peserta didik digunakan untuk mengumpulkan data dari narasumber, sedangkan observasi digunakan untuk mengumpulkan data dari situasi atau lingkungan yang sedang diteliti. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dari dokumen atau bahan tertulis yang terkait dengan fenomena yang sedang diteliti.

## Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif deskriptif adalah angket kepuasan peserta didik, observasi, dan dokumentasi. Angket kepuasan digunakan untuk mengumpulkan data peserta didik, observasi digunakan untuk mengumpulkan data dari situasi atau lingkungan yang sedang diteliti, dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dari dokumen atau bahan tertulis yang terkait dengan fenomena yang sedang diteliti.

Data dikumpulkan melalui angket kuesioner yang terdiri dari 15 pernyataan, dengan menggunakan skala Likert. Kuesioner ini menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban (Sugiyono, 2017), hal yang sama juga dikemukakan oleh (Riduwan, 2012) terkait skala pengukuran variabel-variabel penelitian dengan menggunakan skala Likert.

Sangat Setuju (SS) : 5

Setuju (S) : 4

Kurang Setuju (KS) : 3

Tidak Setuju (TS) : 2

Sangat Tidak Setuju (STS) : 1

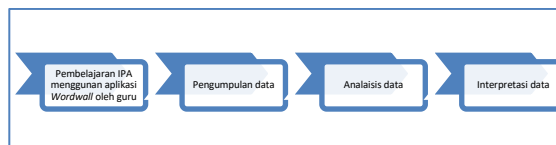
Selanjutnya menghitung persentasi tiap pernyataan kuesioner dari setiap pilihan (SS, S, KS, TS, STS) dilakukan untuk dapat mengetahui seberapa besar (persen) peserta didik puas telah menggunakan aplikasi *wordwall* sebagai media pembelajaran IPA SD, berikut rumusnya:

$$\begin{aligned} & \text{Persentasi item pernyataan} \\ & = \left( \frac{\text{Jumlah Responden yang memilih Opsi}}{\text{Total Responden}} \right) \times 100\% \end{aligned}$$

## Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif deskriptif adalah analisis deskriptif, yaitu analisis yang dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan data secara detail dan mendalam. Analisis ini melibatkan tahapan pengumpulan, pengurutan, klasifikasi, kategorisasi, dan interpretasi data kualitatif.

## Alur Penelitian



**Gambar 1. Alur Penelitian**

## C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *WordWall* sebagai media pembelajaran interaktif pada

pembelajaran IPA SD. Data dikumpulkan melalui angket kuesioner yang terdiri dari 15 pernyataan, dengan menggunakan skala Likert. Responden dalam penelitian ini berjumlah 24 peserta didik kelas IV SD Inpres Koya Tengah.

**Analisis Data Kuesioner**

Analisis data kuesioner dilakukan untuk mengukur tingkat kepuasan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi Wordwall sebagai media Pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPA SD. *WordWall* sebagai media pembelajaran terpadu terbukti mampu meningkatkan daya tarik belajar siswa di sekolah dasar melalui fitur-fitur interaktifnya (Arrosyad et al., 2023) hal ini sejalan dengan penelitian ini karena keduanya membahas efektivitas aplikasi WordWall dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada materi pembelajaran IPA. Data dikumpulkan dari 24 responden peserta didik SD yang telah mengisi kuesioner yang terdiri dari 15 pernyataan. Setiap pernyataan diukur menggunakan skala Likert dengan 5 pilihan jawaban. Data yang terkumpul ditabulasi dalam bentuk tabel untuk

memudahkan proses analisis. Setiap jawaban diberi skor sesuai dengan skala Likert, berikut hasil data yang diperoleh:

**Tabel 1. Hasil Perolehan Data Kuesioner Kepuasan Penggunaan Aplikasi *WordWall* sebagai media pembelajaran interaktif pada Pembelajaran IPA SD Inpres Koya Tengah**

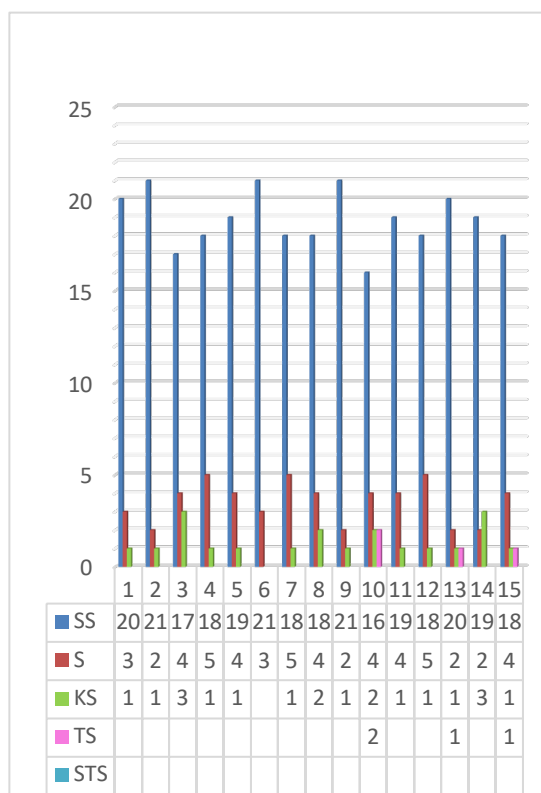
Adapun Perhitungan Frekuensi

No	Pernyataan	Pilihan				
		S	S	K	T	S
		S	S	K	T	S
1	Desain template Aplikasi <i>WordWall</i> menarik dan interaktif	2	3	1	0	0
2	Media pembelajaran aplikasi <i>WordWall</i> mudah digunakan	2	2	1	1	0
3	Media pembelajaran aplikasi <i>WordWall</i> dapat memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran	1	4	3	0	0
4	Saya merasa lebih bersemangat mengikuti pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi <i>WordWall</i>	1	5	1	0	0
5	Fitur-fitur dalam Aplikasi <i>WordWall</i> mudah diakses dan dimengerti	1	4	1	0	0
6	Aplikasi <i>WordWall</i> membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan	2	3	0	0	0
7	Aplikasi <i>WordWall</i> dapat digunakan dengan baik diberbagai perangkat (komputer, HP)	1	5	1	0	0
8	Saya puas dengan pengalaman menggunakan Aplikasi <i>WordWall</i> dalam pembelajaran	1	4	2	0	0
9	Aplikasi <i>WordWall</i> dapat meningkatkan keterlibatan saya proses pembelajaran	2	2	1	0	0
10	Saya merasa lebih tertantang dengan kuis atau game yang ada di Aplikasi <i>WordWall</i>	1	4	2	2	0
11	Aplikasi <i>WordWall</i> dapat mengurangi kejenuhan dalam proses belajar	1	4	1	0	0
12	Saya merasa nyaman jika menggunakan Aplikasi <i>WordWall</i> sebagai alat bantu dalam pembelajaran sehari-hari	1	5	1	0	0
13	Aplikasi <i>WordWall</i> memungkinkan saya untuk berlatih soal-soal sesuai dengan materi yang diajarkan	2	2	1	1	0
14	Aplikasi <i>WordWall</i> dapat membantu saya memahami konsep-konsep sulit melalui permainan interaktif	1	2	3	0	0
15	Secara keseluruhan, saya puas dengan penggunaan Aplikasi <i>WordWall</i> sebagai media pembelajaran	1	4	1	1	0

dan Persentase untuk setiap item pernyataan, dihitung frekuensi dan

persentase masing-masing pilihan jawaban. Dimana, frekuensi yang dimaksud yaitu banyaknya peserta didik yang memilih jawaban SS, S, KS, TS dan STS. Begitupun dengan persentasinya dihitung berapa persen yang memilih SS, S, KS, TS dan STS berdasarkan jumlahnya. Hal ini dapat dilihat pada grafik 1 berikut:

**Grafik 2. Hasil Kuesioner terhadap Kepuasaan Penggunaan Aplikasi WordWall sebagai Media Pembelajaran IPA di SD**



**Tabel 2. Persentasi Data Kuesioner**

N	Pernyataan	Pilihan				
		S	S	K	T	S
0		S	S	K	T	S
		S		S	S	T
						S
1	Desain template Aplikasi <i>Wordwall</i> menarik dan interaktif	8	1	4	0	0
		3	3	%	%	%
		%	%			
2	Media pembelajaran aplikasi <i>wordwall</i> mudah digunakan	8	8	4	0	0
		8	%	%	%	%
		%				
3	Media pembelajaran aplikasi <i>wordwall</i> dapat memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran	7	1	1	0	0
		1	7	3	%	%
		%	%	%		
4	Saya merasa lebih bersemangat mengikuti pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi <i>wordwall</i>	7	2	4	0	0
		5	1	%	%	%
		%	%			
5	Fitur-fitur dalam Aplikasi <i>Wordwall</i> mudah diakses dan dimengerti	7	1	4	0	0
		9	7	%	%	%
		%	%			
6	Aplikasi <i>Wordwall</i> membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan	8	1	0	0	0
		8	3	%	%	%
		%	%			
7	Aplikasi <i>Wordwall</i> dapat digunakan dengan baik diberbagai perangkat (komputer, HP)	7	2	4	0	0
		5	1	%	%	%
		%	%			
8	Saya puas dengan pengalaman menggunakan Aplikasi <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran	7	1	8	0	0
		5	7	%	%	%
		%	%			
9	Aplikasi <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan keterlibahan saya proses pembelajaran	8	8	4	0	0
		8	%	%	%	%
		%				
1	Saya merasa lebih tertantang dengan kuis atau game yang ada di Aplikasi <i>Wordwall</i>	6	1	8	8	0
		7	7	%	%	%
		%	%			
1	Aplikasi <i>Wordwall</i> dapat mengurangi kejenuhan dalam proses belajar	7	1	4	0	0
		9	7	%	%	%
		%	%			
1	Saya merasa nyaman jika menggunakan Aplikasi <i>Wordwall</i> sebagai alat bantu dalam pembelajaran sehari-hari	7	2	4	0	0
		5	1	%	%	%
		%	%			
1	Aplikasi <i>Wordwall</i> memungkinkan saya untuk berlatih soal-soal sesuai dengan materi yang diajarkan	8	8	4	4	0
		3	%	%	%	%
		%				
1	Aplikasi <i>Wordwall</i> dapat membantu saya memahami konsep-konsep sulit melalui permainan interaktif	7	8	1	0	0
		9	%	3	%	%
		%	%			
1	Secara keseluruhan, saya puas dengan penggunaan Aplikasi <i>Wordwall</i> sebagai media pembelajaran	7	1	4	4	0
		5	7	%	%	%
		%	%			

**Analisis Per Item**

Setiap item pernyataan dianalisis untuk mengetahui aspek mana dari aplikasi *WordWall* yang mendapat respon paling positif dan aspek mana yang mungkin memerlukan perbaikan. Keunggulan dari *WordWall* adalah mempunyai banyak template yang dapat digunakan oleh guru (Sari & Yarza, 2021). Ada 5 aspek yang dikategorikan pada butir pernyataan kuesioner kepuasan penggunaan aplikasi *WordWall* diantaranya yaitu kemudahan pengguna, efektifitas pembelajaran, tampilan dan interaktivitasnya, motivasi dan keterlibatan peserta didik, dan kepuasan penggunaan. Aplikasi *WordWall* berperan sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar melalui aktivitas yang variatif dan menarik (Herta et al., 2023) hal tersebut mendukung penelitian ini secara khusus yang dapat meningkatkan interaktivitas siswa pada pembelajaran IPA di SD Inpres Koya Tengah, memberikan wawasan tambahan pada pengaruhnya terhadap hasil belajar. Hal ini dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

**Tabel 3. Aspek  
 Pengkategorian Kepuasan  
 Peserta Didik**

Indikator	Nomor Butir	Pernyataan	Pilihan				
			S S	S S	K S	T S	S T S
1. <b>Kemudahan Penggunaan</b>	2	Media pembelajaran aplikasi <i>Wordwall</i> mudah digunakan.	2 1	2	1	0	0
	5	Fitur-fitur dalam Aplikasi <i>Wordwall</i> mudah diakses dan dimengerti.	1 9	4	1	0	0
	7	Aplikasi <i>Wordwall</i> dapat digunakan dengan baik di berbagai perangkat (komputer, HP).	1 8	5	1	0	0
2. <b>Efektivas Pembelajaran</b>	13	Aplikasi <i>Wordwall</i> memungkinkan saya untuk berlatih soal-soal sesuai dengan materi yang diajarkan.	2 0	2	1	0	0
	14	Aplikasi <i>Wordwall</i> dapat membantu saya memahami konsep-konsep sulit melalui permainan interaktif.	1 9	2	3	0	0
3. <b>Tampilan dan Interaktivitas</b>	1	Desain template Aplikasi <i>Wordwall</i> menarik dan interaktif.	2 0	3	1	0	0
4. <b>Motivasi dan Keterlibatan</b>	3	Media pembelajaran aplikasi <i>Wordwall</i> dapat memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran	1 7	4	3	0	0
	4	Saya merasa lebih bersemangat mengikuti pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi <i>Wordwall</i> .	1 8	5	1	0	0
	9	Aplikasi <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan keterlibatan saya dalam proses pembelajaran	2 1	2	1	0	0
	10	Saya merasa lebih tertantang dengan kuis	1 6	4	2	2	0



		atau game yang ada di Aplikasi <i>Wordwall</i> .					
5. <b>Kepuasan Penggunaan</b>	8	Saya puas dengan pengalaman menggunakan Aplikasi <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran.	1	4	2	0	0
			8				
	11	Aplikasi <i>Wordwall</i> dapat mengurangi kejenuhan dalam proses belajar	1	4	1	0	0
			9				
	12	Saya merasa nyaman jika menggunakan Aplikasi <i>Wordwall</i> sebagai alat bantu dalam pembelajaran sehari-hari	1	5	1	0	0
			8				
	15	Secara keseluruhan saya puas dengan penggunaan Aplikasi <i>Wordwall</i> sebagai media pembelajaran.	1	4	1	1	0
			9				

Berdasarkan data pada tabel 3 di atas, ringkasan hasil analisisnya yaitu:

**Kemudahan Penggunaan:** untuk indikator ini ditunjukkan pada pernyataan No. 2, 5 dan 7, dimana sebagian besar peserta didik merasa puas dengan penggunaan aplikasi *WordWall* dalam pembelajaran IPA. Hal ini dapat dilihat, sebagian besar memilih jawaban “SS” dan “S”, namun hanya 1 orang yang memilih “KS” dan tidak ada yang memilih “TS”, dan “STS”.

**Efektivitas Pembelajaran:** untuk indikator ini ditunjukkan pada pernyataan No. 13 dan 14, dimana

sebagian besar peserta didik merasa puas dengan penggunaan aplikasi *WordWall* dalam pembelajaran IPA. Hal ini dapat dilihat, sebagian besar memilih jawaban “SS” dan “S”, namun hanya beberapa yang memilih “KS” dan tidak ada yang memilih “TS”, dan “STS”.

**Tampilan dan interaktivitas:** untuk indikator ini ditunjukkan pada pernyataan No. 1, dimana sebagian besar peserta didik merasa puas dengan penggunaan aplikasi *WordWall* dalam pembelajaran IPA. Hal ini dapat dilihat, sebagian besar memilih jawaban “SS” dan “S”, namun hanya 1 orang yang memilih “KS” dan “TS”, dan tidak ada yang memilih “STS”.

**Motivasi dan keterlibatan:** untuk indikator ini ditunjukkan pada pernyataan No. 3, 4, 9 dan 10, dimana sebagian besar peserta didik merasa puas dengan penggunaan aplikasi *WordWall* dalam pembelajaran IPA. Hal ini dapat dilihat, sebagian besar memilih jawaban “SS” dan “S”, namun hanya beberapa yang memilih “KS” dan “TS”, dan tidak ada yang memilih “STS”.

**Kepuasan Pengguna:** untuk indikator ini ditunjukkan pada pernyataan No. 8, 11, 12 dan 15,

dimana sebagian besar peserta didik merasa puas dengan penggunaan aplikasi *WordWall* dalam pembelajaran IPA. Hal ini dapat dilihat, sebagian besar memilih jawaban “SS” dan “S”, namun hanya beberapa yang memilih “KS” dan “TS”, dan tidak ada yang memilih “STS”

### **Pembahasan**

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi semakin penting, terutama untuk meningkatkan keterlibatan dan efisiensi belajar peserta didik. Salah satu teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu Aplikasi *WordWall*, sebagai platform pembelajaran interaktif, menawarkan banyak fitur yang diharapkan dari menjadi platform pembelajaran interaktif. *WordWall* berperan sebagai teknologi pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar melalui fitur interaktif dan inovatif (Yasa & Trimurtini, 2024). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis mengetahui penggunaan aplikasi *WordWall* sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar dengan melihat seberapa puas peserta didik dalam mengaplikasikan *WordWall* ini. Media pembelajaran

*WordWall* berbasis TPACK pada materi siklus air di kelas IV SD efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik melalui integrasi teknologi, pedagogi, dan konten yang menarik (Khairunnisa, 2023) relevan dengan penelitian ini yang dapat meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam mempelajari konsep IPA di SD Inpres Koya Tengah, melengkapi pendekatan berbasis TPACK dengan perspektif kontekstual dan praktis.

Kegiatan penelitian ini ada 2 tahap pelaksanaan yaitu perencanaan penelitian dan pelaksanaan penelitian. Pada tahap perencanaan penelitian, tim peneliti menyusun kerangka kerja penelitian yang mencakup tujuan penelitian, metodologi penelitian dan alat/media yang akan digunakan. Rencana penelitian dibuat untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang akan dianalisis termasuk kemudahan penggunaan aplikasi *WordWall*, eefektivitas dalam pembelajaran seperti memastikan Sekolah Inpres Koya Tengah terjangkau jaringan internet dengan baik. Selain itu tim peneliti juga menentukan bahwa kuesioner dengan skala Likert akan digunakan sebagai alat pengumpul

data untuk mengukur kepuasan peserta didik.

Selama perencanaan, tim peneliti juga berkoordinasi dengan pihak sekolah, yaitu SD Inpres Koya Tengah, untuk memastikan bahwa penelitian sesuai dengan jadwal dan kebutuhan sekolah. Persetujuan dari pihak sekolah diperoleh untuk melaksanakan penelitian di kelas yang terpilih dan berkordinasi dengan guru kelas terkait materi IPA yang akan diajarkan dan kesiapan guru dalam menggunakan aplikasi *WordWall* yang telah dibuat oleh tim peneliti.

Selanjutnya tahap pelaksanaan penelitian, dimana pada tahap ini dilaksanakan di SD Inpres Koya Tengah pada tanggal Rabu, 5 Mei 2024 khususnya di kelas IV pada pelajaran IPA. Pada tahap ini juga, tim peneliti memberikan *link* aplikasi *WordWall* kepada guru yang bertugas untuk menjelaskan materi dan mengadakan kuis menggunakan aplikasi tersebut. *Link* ini memungkinkan guru untuk mengakses dan menggunakan berbagai fitur interaktif dari aplikasi *WordWall* dalam proses pembelajaran, termasuk pembuatan kuis dan aktivitas yang dapat diintegrasikan dengan materi pelajaran IPA. Guru menggunakan

aplikasi *WordWall* ini sesuai *link* yang diberikan oleh tim peneliti selama pembelajaran IPA di kelas. Penggunaan media *WordWall* dalam pembelajaran berbasis PBL membantu meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V melalui aktivitas yang melibatkan pemecahan masalah secara interaktif (Octaviana et al., 2023) hal tersebut mendukung penelitian ini yang menekankan peran *WordWall* dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

Setelah Guru melakukan pembelajaran IPA dengan menggunakan aplikasi *WordWall*, tim peneliti membagikan angket/kuesioner kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui seberapa efektif dan seberapa puas peserta didik dengan aplikasi *WordWall* dalam pembelajaran IPA. Penelitian yang telah dilakukan oleh menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran (Sari & Yarza, 2021) hal ini berkaitan dengan penelitian ini yang membahas pentingnya penguasaan teknologi pembelajaran oleh pendidik. Survey ini dilakukan pada 24 peserta didik kelas IV melalui pengisian kuesioner yang terdiri dari 15 pernyataan. Kuesioner ini terdiri berbagai aspek pengalaman

peserta didik dengan menggunakan aplikasi *WordWall*, seperti kemudahan penggunaan, tampilan yang menarik, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, motivasinya, dan sebagainya. Pengembangan aplikasi *WordWall* sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa (Aeni et al., 2022) hal tersebut mendukung penelitian ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Hasil penelitian dan hasil survey pengisian angket kepuaruan menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *WordWall* sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPA di SD sangat efektif dan mendapatkan respon positif dari peserta didik. Hasil analisis data menunjukkan kecenderungan yang sangat menarik. Mayoritas peserta didik yang menjawab memberikan ulasan positif tentang penggunaan aplikasi *WordWall* dalam pembelajaran IPA. Dominasi pilihan "Sangat Setuju" dan "Setuju" pada sebagian besar pernyataan menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat diterima dan dihargai oleh peserta didik. Media pembelajaran *WordWall* pada

pembelajaran IPA memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui aktivitas yang menarik dan interaktif (Lai et al., 2023) hal tersebut mendukung penelitian ini karena efektivitas *WordWall* dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Aspek yang mendapat apresiasi tertinggi adalah ketertarikan terhadap tampilan aplikasi *WordWall*. Ini menunjukkan bahwa aplikasi *WordWall* telah berhasil membuat peserta didik lebih interaktif, terlibat langsung, serta tidak merasa jenuh dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPA. Media interaktif *WordWall* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPA di sekolah dasar melalui pendekatan yang menarik dan inovatif (Hadi et al., 2024) relevan dengan penelitian ini yang membahas peran *WordWall* dalam mendukung pembelajaran IPA yang lebih interaktif. *WordWall* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif (Sukma & Handayani, 2022). Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti aplikasi *WordWall* dalam pembelajaran IPA di

tingkat sekolah dasar menunjukkan pengaruh positif, sebagaimana ditunjukkan oleh data pada tabel 4.2. Data tersebut mengindikasikan bahwa 79% responden merasa sangat puas dengan penggunaan aplikasi ini, 15% merasa puas, 6% merasa kurang puas, 1% merasa tidak puas, dan tidak ada responden yang merasa sangat tidak puas (0%). Tingginya tingkat kepuasan ini menunjukkan bahwa *WordWall* mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan partisipasi peserta didik, dan mempermudah pemahaman materi.

Setelah melakukan analisis terhadap data kuesioner yang dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah mengkaji lebih mendalam berbagai indikator yang mempengaruhi tingkat kepuasan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *WordWall*. Penggunaan aplikasi *WordWall* dalam pembelajaran IPA kelas IV di sekolah dasar terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Oktari & Desyandri, 2023) relevan dengan penelitian ini yang berfokus pada pemanfaatan aplikasi *WordWall* untuk menciptakan pembelajaran yang

lebih menarik dan partisipatif. Indikator-indikator ini dibagi menjadi beberapa aspek utama, yaitu kemudahan penggunaan, efektivitas pembelajaran, tampilan dan interaktivitas, motivasi dan keterlibatan, serta kepuasan penggunaan. Penggunaan media pembelajaran *WordWall* efektif meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar (Pradani, 2022) hal tersebut relevan dengan penelitian ini yang menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi siswa. Setiap aspek akan dianalisis berdasarkan respon yang diberikan oleh para peserta didik sesuai pada tabel 4.3.

Pada aspek indikator kemudahan penggunaan, menunjukkan bahwa aplikasi *WordWall* dinilai sangat *user-friendly*. Hanya sedikit peserta didik yang merasa kurang puas, dan tidak ada yang merasa tidak puas atau sangat tidak puas. Hal ini menegaskan bahwa *WordWall* mudah dioperasikan oleh peserta didik dengan berbagai tingkat keterampilan teknologi.

Pada aspek indikator efektivitas pembelajaran, menunjukkan bahwa aplikasi *WordWall* tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik

tetapi juga efektif dalam membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan karena membantu peserta didik berlatih dan memahami materi dengan lebih mudah.

Pada aspek indikator tampilan dan interaktivitas, menunjukkan bahwa aspek visual dan interaktivitas pada aplikasi *WordWall* berperan penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Pada aspek indikator motivasi dan keterlibatan, menunjukkan bahwa aplikasi *WordWall* berhasil mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan antusias dalam proses belajar, meskipun terdapat beberapa peserta didik yang merasa kurang tertantang dengan kuis atau game yang ada di aplikasi ini.

Pada aspek indikator kepuasan pengguna, kepuasan ini mencerminkan bahwa aplikasi *WordWall* efektif dalam mengurangi kejenuhan belajar, memberikan kenyamanan dalam penggunaan sehari-hari, dan secara keseluruhan memberikan pengalaman pembelajaran yang positif.

Meskipun demikian, penting untuk dicatat bahwa beberapa responden masih merasa kurang puas atau tidak puas. Ini menunjukkan bahwa

meskipun aplikasi *WordWall* secara keseluruhan diterima dengan baik, masih ada ruang untuk perbaikan. Evaluasi rutin diperlukan untuk memastikan bahwa aplikasi ini selalu sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, dapat diakses dengan mudah oleh semua peserta didik, dan tidak menimbulkan kebosanan atau ketergantungan berlebihan pada teknologi. Peningkatan ini dapat mencakup variasi penggunaan fitur, penyesuaian materi dengan kebutuhan spesifik peserta didik, dan pelatihan bagi guru untuk mengintegrasikan aplikasi dengan metode pembelajaran yang lebih bervariasi. Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat semakin optimal dan terus memberikan manfaat positif dalam proses belajar mengajar.

Dalam konteks yang lebih luas, penelitian ini menegaskan urgensi inovasi dalam metode pembelajaran IPA di tingkat SD. Penggunaan aplikasi interaktif seperti aplikasi *WordWall* dapat menjadi kata untuk mentransformasi persepsi peserta didik terhadap IPA, dari mata pelajaran yang dianggap sulit menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan menginspirasi.

Penelitian (Putri & Hamimah, 2023) mengkaji tentang pengembangan multimedia interaktif *WordWall* dengan pendekatan PBL pada pembelajaran IPA yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan memahami konsep secara mendalam hal ini relevan dengan penelitian yang telah dilakukan dalam mendukung pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Penelitian ini menekankan pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Wordwall* sebagai sarana pembelajaran IPA di SD efektif membantu siswa memahami konsep melalui aktivitas yang interaktif dan menarik (R. E. Sari et al., 2023). Aplikasi *WordWall* berpotensi mengubah pandangan peserta didik terhadap mata pelajaran IPA dari yang sering dianggap sulit, menjadi aktivitas belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Melalui penggunaan aplikasi ini, menjadikan pembelajaran IPA dapat menjadi pengalaman yang lebih positif dan memotivasi peserta didik untuk lebih terlibat khususnya di SD Inpres Koya Tengah.

### **E. Kesimpulan**

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa

peserta didik merasa sangat puas dengan penggunaan aplikasi *WordWall* dalam pembelajaran IPA. Tingkat kepuasan yang tinggi ini terlihat dari respon positif yang diberikan oleh mayoritas peserta didik, yang mengapresiasi kemudahan penggunaan, tampilan yang menarik, serta fitur interaktif dari aplikasi.

Saran, diharapkan aplikasi *WordWall* dapat digunakan pada pembelajaran bidang studi lainnya dan dapat menggunakan fitur-fitur yang bervariasi.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif *WordWall* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835–1852.  
<https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>
- Aidah, N., & Nurafni. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di SDN Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174.
- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., & Balqis, M. (2023). Analisis Penggunaan *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk

- Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar. In *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary* (Vol. 1).  
<https://journal.csspublishing/index.php/ijm>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.  
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(2), 466–473.  
<https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, Y. T. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 527–531. <https://wordwall.net/>
- Jalinus, Nizwardi and Ambiyar, Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. In: *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana, Jakarta.
- Khairunnisa. (2023). Seminar Nasional LPPM UMMAT Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Peserta didik Kelas IV SDN. *Seminar Nasioanl LPPM Ummat* , 2, 353–361.
- Kusumawati, L. D., Sugito, Nf., & Mustadi, A. (2021). KELAYAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MEMOTIVASI SISWA BELAJAR MATEMATIKA. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31.  
<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>
- Lai, W., Yuli Kurniawati, I., Ilyas, M., & Sarniaty. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Pada Pembelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru (PPG)*, 4, 34–41.
- Ndoluanak, Y., Bernard, C., Djami, N., & Wacana, K. S. (n.d.). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran IPA Pada Materi Bagian-Bagian Tubuh Hewan Kelas IV di SD Negeri Salatiga 02. In *Jurnal Sinestesia* (Vol. 12, Issue 1).  
<https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/98>
- Nur Kumala, Farida. (2016). *PEMBELAJARAN IPA SD*. Ediide Indografika, Malang.
- Octaviana, A., Marlina, D., & Kusumawati, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media WordWall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Grudo 3 Ngawi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 6752–6760.
- Oktari, S. T., & Desyandri. (2023). *Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar* (Vol. 5).
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran WordWall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IP di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.



- 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>
- Riduwan, M. B. A. (2022). Skala pengukuran variabel-variabel penelitian. 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2767>
- Rusli, T. S., Ali, A., Ristiani, R., Sukmawati, & Yuliana, C. (2024). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di SD Inpres Pir II* (Vol. 7, Issue 1).
- 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.
- Sari, R. E., Fitria, L., & Tarisa, V. (2023). Studi Literatur Tentang Penggunaan Media Web WordWall Sebagai Sarana Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 02(01), 37–49.
- Shiddiq, J. (2021). Inovasi Pemanfaatan Word-Wall sebagai Media Game-Based Learning untuk Bahasa Arab. *JALIE: Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 5(1), 151–169.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis WordWall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 252–257. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11219299>
- Yasa, P., & Trimurtini. (2024). Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Peran Teknologi Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(10), 252–257. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11219299>