

**MENUMBUHKAN ANTUSIASME DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS
V PADA PEMBELAJARAN IPA MELALUI PLATFORM WORDWALL
DI MADRASAH IBTIDAIYAH**

Rizki Isma Wulandari¹, Ahmad Irwan Jaelani²

¹PGMI FITK Universitas Islam Negeri Sunan Kaijaga

²PPG PGSD FTK Universitas Muhammadiyah Mataram

¹22204081013@student.uin-suka.ac.id, ²ppg.ahmadjaelani03@program.belajar.id,

ABSTRACT

This study aims to describe how the role of science learning in class V by using the wordwall platform in fostering enthusiasm and active student learning. The research method used in this study is a qualitative case study type approach. The location of this research was carried out at MI Al-Ikhlashiyah West Lombok in the odd semester of 2021/2022 by involving students, class teachers, and headmasters of MI Al-Ikhlashiyah as research participants. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation, then analyzed using data reduction, data presentation, and concluding. The results of this study indicate that there is a growth in the enthusiasm and activeness of student learning in science subjects in the human circulatory system material using wordwall media. This can be seen from several aspects, namely a) students are enthusiastic in responding to the teacher, paying attention to the material explained and concentrating when learning is offline, b) students actively ask questions to the teacher and are happy when given assignments through wordwalls, c) and there are changes in the results of student learning evaluations. Based on the results of this study, it can be implied that to foster enthusiasm and active student learning in science learning in class V madrasah ibtidaiyah, it is important to use wordwall media platforms.

Keywords: Enthusiasm, Learning Activeness, Madrasah Ibtidaiyah, Wordwall Platform.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana peran pembelajaran IPA di kelas V dengan menggunakan *platform wordwall* dalam menumbuhkan antusiasme dan keaktifan belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif jenis studi kasus. Lokasi penelitian ini dilakukan di MI Al-Ikhlashiyah Lombok Barat pada semester ganjil tahun 2021/2022 dengan melibatkan siswa, guru kelas kepala kepala madrasah MI Al-Ikhlashiyah sebagai partisipan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan cara reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pertumbuhan antusiasme dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA dalam materi sistem peredaran darah manusia dengan menggunakan media *wordwall*. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu a) siswa antusias dalam merespon guru, memperhatikan materi yang dijelaskan dan konsentrasi ketika pembelajaran luring, b) siswa aktif bertanya kepada guru dan

senang ketika diberikan tugas melalui *wordwall*, c) serta adanya perubahan hasil evaluasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat diimplikasikan bahwa untuk menumbuhkan antusiasme dan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V madrasah ibtidaiyah, maka pentingnya menggunakan media *platform wordwall*.

Kata Kunci: Antusiasme, Keaktifan Belajar, Madrasah Ibtidaiyah, *Platform Wordwall*.

A. Pendahuluan

Tidak maksimalnya proses pembelajaran pada masa pandemi *Covid-19* menyebabkan kurangnya antusias dan menurunnya keaktifan siswa dalam pembelajaran daring. Hal ini masih berdampak pada proses pembelajaran pasca pandemi *Covid-19* akibatnya siswa menjadi bosan, malas dan kurangnya kemampuan siswa dalam memahami materi sebelumnya. Sistem pembelajaran pasca pandemi *Covid-19* dilakukan dengan tatap muka terbatas yaitu secara daring dan luring. Pemerintah membuat kebijakan tersebut karena sistem pembelajaran daring pada masa pandemi *Covid-19* dirasa kurang efektif. Karena metode pembelajaran yang digunakan guru kurang maksimal, guru tidak mengetahui tingkat konsentrasi siswa dalam belajar, lambannya siswa merespon pertanyaan yang diberikan guru, dan siswa lebih banyak bermain dari pada belajar. Hal tersebut menjadi faktor yang mempengaruhi

tingkat antusias dan keaktifan siswa. Masalah ini juga diungkapkan oleh Damanik, kurangnya kreatifitas guru dalam memvariasikan bahan ajar agar menjadi lebih menarik, sehingga proses pembelajaran terkesan lebih membosankan (Mochamad Basir, Andi Taufan Bayu, dan Ajat Sudarjat, 2020). Padahal jika siswa mampu menguasai pembelajaran, tentu siswa akan mampu menyelesaikan permasalahan dengan tepat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didukung oleh penelitian Dhika Astari Setyowati, yang menunjukkan problematika pembelajaran daring dan luring berkaitan dengan pemberian materi, alokasi waktu pembelajaran terbatas, kurangnya antusias siswa dengan media yang digunakan, serta kurangnya dukungan orang tua (Dhika Astari Setyowati, 2022).

Untuk menumbuhkan antusiasme dan keaktifan siswa perlu adanya upaya yang dilakukan guru salah satunya adalah pemilihan media

yang tepat. Semakin tinggi antusias dan keaktifan siswa mengikuti pembelajaran, maka kegiatan belajar mengajar akan lebih bermakna dan hasil belajar siswa pun semakin tinggi (Muhammad Fahri, 2022). Dijelaskan dalam penelitian Muhzon, membuktikan bahwa keefektifan pembelajaran dipengaruhi oleh media yang digunakan guru (Alimuzon, 2010). Media yang tepat adalah media yang mampu membantu guru dan siswa melaksanakan proses pembelajaran dengan baik, dan tercapainya tujuan pembelajaran serta siswa dapat memahami materi dengan maksimal. Pada era digitalisasi ini telah banyak proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Dalam bidang pendidikan, teknologi informasi dan komunikasi bermanfaat menjadi salah satu inovasi sebagai media pembelajaran (Mahwar Alfani Nisa dan Ratnawati Susanto, 2022). Salah satunya adalah teknologi berbasis website. Inovasi tersebut penting bagi pendidik dalam mengatasi problematikanya di kelas. (Budiyo, 2020) Untuk menerapkan kegiatan pembelajaran yang profesional, model yang paling tepat dari penggunaan sistem multimedia dan teknologi berbasis

web (Alona Korol et al., 2021). Solusi yang tepat untuk menumbuhkan antusiasme dan keaktifan belajar siswa adalah dengan menggunakan media teknologi berbasis website seperti *platform wordwall*. *Platform wordwall* cocok diterapkan secara optimal di jenjang madrasah ibtdaiyah karena sangat mendukung untuk menyampaikan materi-materi dasar, memiliki tampilan yang menarik dalam bentuk permainan agar siswa tidak merasa bosan, dan terdapat tabel serta grafik hasil evaluasi belajar siswa secara otomatis. Pemanfaatan *Wordwall* mampu membuat pembelajaran menjadi lebih asyik dan tidak membosankan. (Mujahidin et al., 2012) Sehingga selain siswa mudah memahami materi, penggunaan media *wordwall* akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran.

Wordwall adalah media pembelajaran berbasis website yang didesain dalam bentuk permainan (Gusman et.al., 2010) *Platform* ini dapat diakses oleh guru pada website <https://wordwall.net/> untuk membuat media sesuai materi pembelajaran kemudian website dibagikan kepada siswa dan siswa dapat mengakses kapanpun dan dimanapun tanpa

harus memasukkan kode tertentu. Kelebihan dari *platform* ini adalah terdiri dari 18 template permainan yang dapat digunakan secara gratis dan 33 template secara berbayar dan dapat dicetak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Template tersebut tersedia seperti kuis, memilih benar salah, menjodohkan, memukul tikus, kartu acak, teka teki silang, mengisi titik-titik, dan sebagainya (Nurul Maulia Agusti dan Aslam Aslam, 2022). Dengan demikian guru dapat menggunakan berbagai template tersebut sebagai alat evaluasi harian maupun semester dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring dalam bentuk website maupun luring dalam bentuk cetak.

Sejauh ini beberapa penelitian yang relevan dengan tema sejenis telah banyak dilakukan. Penelitian menurut Siti Farhaniah menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *wordwall* dapat membangun keaktifan belajar siswa yang dibuktikan berdasarkan hasil skor keaktifan belajar siswa yang terdapat pada siklus I sebesar 3,6% menjadi 4,5% pada siklus II dengan kelas sangat aktif (Siti Farhaniah, 2021). Adapun

perbedaan dengan penelitian ini yaitu pada mata pelajaran dan penelitian ini tidak hanya menumbuhkan keaktifan siswa melainkan juga antusiasme. Kemudian, hasil penelitian Atiqa Sabardila, dkk menunjukkan adanya peningkatan antusiasme dan pemahaman siswa dengan menggunakan media *talking stick* (Atiqa Sabardila et al., 2020). Perbedaan antara penelitian ini adalah pada media yaitu *talking stick* dengan *wordwall*, lalu pada penelitian Atiqa membahas antusiasme dan pemahaman siswa sedangkan pada penelitian ini membahas antusiasme serta keaktifan belajar siswa. Kemudian penelitian menurut Mochamad Basir bahwa media interaktif dapat membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil siklus 1 sebesar 49,5% (rendah) menjadi 83,5% (tinggi) pada siklus II (Basir, Bayu, dan Sudrajat, 2015). Senada dengan penelitian Basir, menurut Manoi dan Soesanto menjelaskan bahwa penerapan media interaktif dapat menarik perhatian siswa sehingga mampu mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran (Manoi & Soesanto, 2022). Perbedaan antara kedua penelitian tersebut

dengan penelitian ini adalah pada focus mata pelajaran yaitu PJOK dengan IPA dan pada penelitian ini media interaktif dijelaskan secara spesifik yaitu *wordwall*.

Berdasarkan pemaparan permasalahan terkait antusiasme dan keaktifan belajar maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang bagaimana peran pembelajaran IPA di kelas V dengan menggunakan *platform wordwall* dalam menumbuhkan antusiasme dan keaktifan belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif jenis studi kasus. Pendekatan tersebut relevan digunakan dalam tema ini karena peneliti akan mendeskripsikan secara mendalam kasus terkait antusiasme dan keaktifan belajar siswa agar dapat ditumbuhkan dengan menggunakan *platform wordwall* pada kelas V semester ganjil tahun 2021/2022. Teknik analisis data dilakukan dengan mewawancarai guru kelas V (R1) untuk memperoleh data terkait pelaksanaan proses pembelajaran dengan media *wordwall*, perilaku antusias dan keaktifan siswa dalam

pembelajaran, wawancara siswa (P1) guna memperoleh data terkait pemahaman materi dan hal yang dirasakan siswa ketika guru menggunakan media *wordwall*, wawancara kepala sekolah (S1) untuk memperoleh data terkait perkembangan kegiatan pembelajaran di MI Al-Ikhlahsiyah. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran IPA pada materi sistem peredaran darah manusia menggunakan *platform wordwall*.

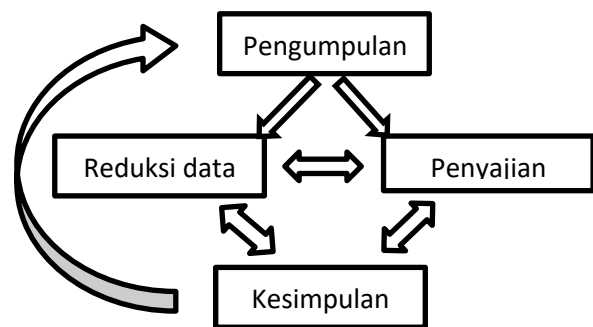


Diagram 1 Diagram alur Teknik analisis data

Partisipan yang dilibatkan dalam penelitian adalah seorang guru kelas V MI Al-Ikhlahsiyah dan dua orang siswa kelas V MI Al-Ikhlahsiyah sebagai sumber data primer serta kepala madrasah MI Al-Ikhlahsiyah sebagai sumber data sekunder.

Tabel 1 Tabel Informan

N o	Nama Partisi pan	Statu s	Asal	Jeni s kela min

1	R1	Guru kelas	MI Al-Ikhlashiyah	P
2	P1	Siswa	MI Al-Ikhlashiyah	P
3	P2	Siswa	MI Al-Ikhlashiyah	L
4	S1	Kepala madrasah	MI Al-Ikhlashiyah	L

Keterangan

P : Perempuan

L : Laki-laki

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Penggunaan Platform Wordwall di Madrasah Ibtidaiyah

Penggunaan *platform wordwall* di madrasah ibtidaiyah memberikan manfaat yang dirasakan guru dan siswa. Hal ini ditunjukkan dengan sebagaimana dipaparkan oleh guru kelas V MI Al-Ikhlashiyah yang menyatakan bahwa “media *wordwall* ini membuat saya lebih tahu tingkat pemahaman siswa dari grafik evaluasi di website dan siswa terlihat mulai antusias dan aktif belajar” (R1,2021) Selain itu siswa juga merasa tidak bosan bahkan selalu meminta guru membuat permainan setiap pembelajaran yang diungkapkan oleh

P1 “saya suka kalau bu guru sering kasih permainan buat di rumah, jadi kita tidak banyak tugas lagi kak, soalnya di sekolah buat dijelasin materi sama kita bertanya”(P1, 2021). Penggunaan *wordwall* di madrasah ibtidaiyah juga dirasakan manfaatnya bagi kepala madrasah yang menyatakan “penerapan *platform wordwall* dalam pembelajaran tatap muka terbatas salah satunya di kelas V sejauh ini mampu berjalan dengan baik walaupun dengan situasi seadanya, namun dari pihak guru dan siswa tidak ada kesulitan yang bermakna dalam penggunaannya” (S1, 2021) Berdasarkan paparan tersebut menunjukkan *platform wordwall* berbasis website sangat membantu guru dalam proses pembelajaran ketika daring dan luring.

Dalam penggunaan media *wordwall* tidak terlepas dalam kelebihan dan kekurangan tertentu. Berdasarkan hasil observasi peneliti, penggunaan media *wordwall* yang diterapkan MI Al-Ikhlashiyah memberikan banyak pengaruh positif terhadap kelancaran proses pembelajaran. Karena materi yang diajarkan guru akan diperkuat melalui evaluasi di dalam *platform wordwall*, siswa lebih semangat dan antusias

belajar serta memudahkan guru mengevaluasi siswa. Dalam pembelajaran tatap muka atau luring guru dapat menerapkan media *wordwall* dengan mencetak kuis yang telah dibuat menggunakan template dan dibagikan kepada siswa dalam bentuk lembaran kertas. Sedangkan ketika pembelajaran daring guru dapat membagikan evaluasi atau kuis tersebut dalam bentuk website. Upaya tersebut diterapkan pula oleh guru kelas V MI Al-Ikhlashiyah dalam proses pembelajaran tatap muka terbatas, “Dalam seminggu, sistem pembelajaran kita itu tiga hari masuk sekolah dan tiga hari belajar dirumah mbak, jadi ketika disekolah saya print pertanyaan untuk evaluasi, saat belajar dirumah saya kirim website untuk mereka kerjakan” (R1, 2021).

Sedangkan kelemahan penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran adalah harus membutuhkan akses internet yang stabil terutama bagi guru dalam membuat materi. Hal ini menjadi salah satu faktor penghambat MI Al-Ikhlashiyah dalam menerapkan *platform wordwall* dengan website dalam pembelajaran tatap muka. Sebagaimana dijelaskan oleh bapak S1 bahwa “semenjak guru

menggunakan media *wordwall* saya melihat siswa mulai aktif dan antusias mengikuti pembelajaran, namun pihak sekolah belum memberikan kebebasan akses WiFi diruang kelas, melainkan hanya di ruang guru saja sehingga guru memilih untuk mencetak soal” (S1, 2021). Kelemahan media *wordwall* dalam pembelajaran tatap muka adalah siswa tidak bisa menjawab permainan dengan gambar dan suara karena mereka tidak diperbolehkan membawa *handphone* ke sekolah, sedangkan jika guru menampilkan di layar LCD harus menggunakan kuota pribadi guru dan jika semua siswa diminta maju kedepan satu persatu untuk menjawab evaluasi membuat waktu kurang efektif. Sehingga solusi alternatifnya adalah dengan guru mencetak permainan dalam beberapa pertanyaan agar semua siswa mampu mengerjakan baik secara individu maupun berdiskusi kelompok.

Kelemahan media *wordwall* dalam pembelajaran daring adalah kuota internet siswa/orang tua. Pihak sekolah memaklumi jika proses belajar di rumah kurang efektif dan siswa tidak tepat waktu karena mengingat banyak orang tua yang memiliki kesibukan bekerja, tingkat

ekonomi yang berbeda-beda, maka solusi sementara adalah guru memberikan jeda untuk siswa mengerjakan evaluasi dengan menggunakan wordwall dan tugas tertulis agar tidak memberatkan orang tua dan membuat siswa bosan.

Penggunaan platform *wordwall* yang mendatangkan banyak manfaat di atas termasuk dalam bentuk kelebihan *platform wordwall* jika dilihat dari segi pemanfaatannya, sedangkan dari segi teknis *wordwall* memiliki berbagai fitur dan template yang sangat menarik, fleksibel, dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan berbagai tingkat kelas, membuat guru dan siswa mengembangkan kreatifitasnya serta membangun kerjasama dengan teman. Hal ini sesuai dengan penelitian Nisa, kelebihan penggunaan *wordwall* secara daring maupun luring yaitu siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan mudah baik tingkat kelas rendah maupun kelas tinggi, dan siswa dapat melatih kreatifitasnya melalui belajar sambil bermain dengan teman-temannya secara individu maupun kelompok (Nisa dan Susanto, 2019). Hal lain juga dijelaskan oleh Rahmawati dan Yuliyati bahwa

pembelajaran yang menggunakan media *wordwall* tidak hanya bermanfaat untuk siswa-siswi normal saja, ttapi juga mampu bermanfaat dalam membantu kemampuan pemahaman kosakata siswa tunarungu. (Lulus Naila Maulina Rahmawati Dan Yuliyati, 2018). Hal ini menunjukkan media platform memiliki banyak kelebihan dan penerapannya dalam pembelajaran daring maupun luring. Sedangkan kelemahan media *wordwall* berbasis website ini paling utama adalah jaringan internet, sebagaimana dipaparkan oleh Ainun, kekurangan *platform wordwall* adalah membutuhkan koneksi internet yang bagus dan kuat, berbayar untuk peningkatan fitur yang lebih lengkap (Ainun Nuzula, 2021).

Implementasi Platform Wordwall Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V

Berdasarkan temuan peneliti, media yang digunakan oleh guru kelas V MI Al-Ikhlashiyah pada pembelajaran IPA di masa pasca pandemi *Covid-19* yang dilakukan secara tatap muka terbatas yaitu menggunakan *platform wordwall*. Guru berupaya mengoptimalkan media tersebut dengan meningkatkan kreatifitasnya dalam membuat evaluasi siswa dengan menggunakan

berbagai pilihan template. “saya tidak ingin siswa saya cepat bosan belajar, jadi saya harus kreatif membuat soal dengan permainan yang berbeda-beda” (R1, 2021). Maka pentingnya guru memahami karakteristik siswa agar mampu menentukan media dan pilihan template yang tepat sesuai materi dan suasana belajar siswa. Karena tidak semua materi dapat diajarkan menggunakan satu template saja, namun terdapat berbagai variasi permainan yang menarik agar siswa tidak bosan seperti kartu acak, benarkan kalimat, pengurutan grup, diagram berlabel, pecah balon, membuka kotak, benar salah, dan lain-lain.

Adapun Langkah-langkah yang digunakan guru kelas V MI Al-Ikhlahiyah untuk dapat menggunakan *platform wordwall* pada materi sistem peredaran darah manusia antara lain: (R1, 2021). 1) membuat atau mendaftarkan akun di <https://wordwall.net> kemudian melengkapi data yang diperintahkan atau login dengan akun google, 2) pilih *create activity* lalu pilih salah satu templat dari 18 template yang disediakan secara gratis, 3) tuliskan judul dan deskripsi permainan, 4) tuliskan pertanyaan dan opsi jawaban

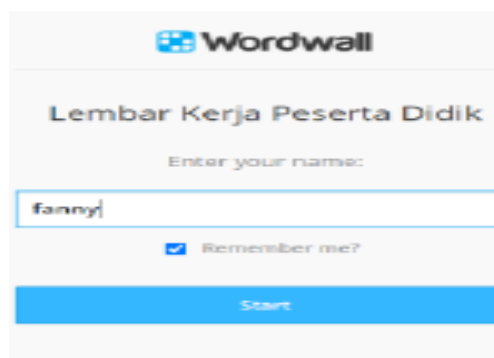
sesuai dengan materi pembelajaran, misalnya, Manakah yang termasuk dari sistem peredaran darah besar?, 5) jika telah selesai memasukkan opsi jawaban pilih done dan bagikan website kepada siswa.

Berikut merupakan salah satu contoh penerapan media *wordwall* pada pembelajaran IPA kelas V, yang diterapkan pada saat pembelajaran tatap muka terbatas tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 tentang sistem peredaran darah manusia. Dimana guru menyapa siswa dan mengawali pembelajaran di kelas dengan berdoa. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengarahkan pembelajaran yang akan dilakukan. Selanjutnya guru menyampaikan materi di depan kelas dan meminta siswa berdiskusi dengan teman kelompok. Siswa dipersilahkan bertanya mengenai hal yang kurang dimengerti terkait materi yang telah dipelajari. Selanjutnya guru mengirimkan website permainan untuk evaluasi pembelajaran pada pertemuan tersebut. Dan siswa diminta mengerjakan dirumah dengan *handphone* masing-masing sebagai pelaksanaan pembelajaran daring. Karena pembelajaran dilakukan secara tatap muka terbatas yaitu

daring dan luring maka ketika pembelajaran luring siswa dijelaskan materi secara langsung, dan ketika pembelajaran daring siswa mengerjakan evaluasi dalam bentuk permainan yang guru berikan. Dengan demikian pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan lebih mudah dipahami, jelas, dan terstruktur. Sehingga mampu menumbuhkan antusias dan keaktifan belajar siswa.

Adapun Langkah-langkah yang dilakukan siswa pada pembelajaran daring ketika siswa diminta mengerjakan evaluasi pembelajaran:

1. Mengklik website yang telah guru kirimkan, kemudian menuliskan nama siswa kemudian klik start seperti tampilan dibawah ini:



Gambar 1 Tampilan awal platform wordwall

2. Kemudian baca pertanyaan dan klik mulai permainan



Gambar 2 Tampilan nama permainan dan pertanyaan

3. Maka akan muncul tampilan seperti dibawah ini, dan siswa memukul tikus yang berisi jawaban benar



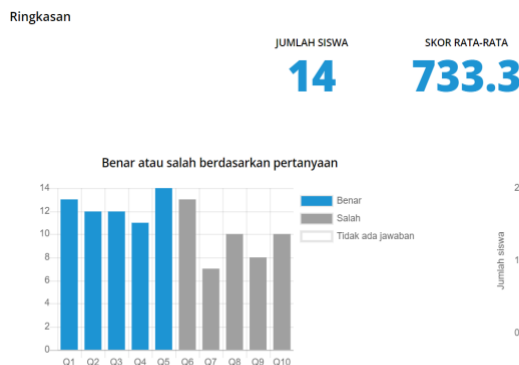
Gambar 3 Tampilan permainan

4. siswa dapat melihat skor yang didapat dan waktu pengerjaannya. jika masih banyak yang salah dalam mengerjakannya siswa dapat mencoba ulang dengan klik start again/mulai lagi. Dan guru bisa mengatur berapa kali maksimal siswa dapat mengulangi permainan.



Gambar 4 Skor yang diperoleh

5. bagi guru, untuk melihat hasil rekap siswa yang telah mengerjakan dapat dilihat pada bagian *my result*.



Gambar 5 Diagram tabel perolehan nilai siswa satu kelas

Peringkat	Nama
ke1	Razid
ke2	Ayang
ke3	Raya

Tampilkan lainnya ▼

Gambar 6 Papan peringkat siswa

Berdasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik menggunakan media *platform wordwall*. Hal ini dibuktikan dari jumlah siswa sebanyak 13 anak namun terdapat 19 kali pengajuan

permainan tersebut dimainkan. Sehingga dapat dikatakan bahwa siswa sangat antusias dalam memainkan *wordwall*. Penerapan *platform wordwall* ini sangat memudahkan guru melakukan hasil evaluasi belajar siswa, karena pada *platform wordwall* ini guru atau yang membuat website yang dapat mengetahui score dan time siswa yang sudah mengerjakan dan akan ditampilkan secara detail dalam grafik maupun tabel serta terdapat papan peringkat, terdapat tiga siswa yang mendapat skor tertinggi dan ditunjukkan hasil skor setiap siswa yang mengerjakan maupun mengulang-ulang permainan. Sehingga guru dapat mengetahui perkembangan keaktifan belajar siswa dalam materi sistem peredaran darah manusia.

Implementasi *platform wordwall* pada mata pelajaran IPA di kelas V dapat dikatakan mampu berjalan dengan optimal. Dapat diasumsikan bahwa media *platform wordwall* dapat menumbuhkan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media berbasis TIK sebagai basis, suatu prosedur pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang siswa dalam proses

pembelajaran, sehingga prestasi belajar dapat ditingkatkan. (Harliawan, 2015) Selain itu menurut Putra, *wordwall* adalah salah satu dari banyak alat pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, bersama dengan alat berbantuan teknologi (Putra et al., 2021).

Antusiasme dan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Media *Wordwall*

Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa peran pembelajaran IPA di kelas V dengan menggunakan *platform wordwall* dalam menumbuhkan antusiasme dan keaktifan belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu:

- 1) Meningkatnya keaktifan siswa ketika proses pembelajaran luring

Dalam proses pembelajaran luring berlangsung, guru menggunakan permainan yang lebih menarik dan bervariasi membuat siswa menjadi semakin aktif di kelas. Hal ini ditunjukkan dengan kehadiran siswa tepat waktu dalam pembelajaran luring, siswa memahami materi dan memperhatikan penjelasan guru

dengan seksama serta mereka semakin aktif menjawab pertanyaan yang diajukan guru di kelas. Siswa sangat menyukai sistem pembelajaran yang diterapkan, karena siswa dijelaskan secara langsung oleh guru di dalam kelas sehingga siswa mudah memahami materi. Seperti yang diungkapkan salah satu siswa, “saya lebih suka belajar di sekolah daripada di rumah kak, soalnya bisa dijelasin guru langsung jadi tambah paham materinya” (P1, 2021). Pendapat tersebut didukung oleh guru yaitu, “sejak tatap muka terbatas ini, anak-anak lebih nyaman belajar disekolah mbak daripada *full* belajar dirumah kaya semester kemarin, apa lagi saya gunain permainan saat belajar jadi berebut untuk menjawab.” (R1, 2021).

- 2) Siswa semakin antusias ketika guru membagikan permainan

Siswa semakin antusias ketika guru membagikan permainan baik dalam bentuk cetak ketika luring maupun website ketika daring. Hal ini dibuktikan dengan siswa langsung mengerjakan evaluasi yang guru

bagikan dan siswa berulang-ulang memainkan permainan. Sebagaimana diungkapkan oleh siswa, “kita lebih suka belajar daring yang sekarang timbang yang dulu kak, soalnya sekarang bu guru kasih permainan kalau dulu disuruh belajar sendiri langsung ngerjain soal”. Ungkapan tersebut menunjukkan siswa semangat mengikuti pembelajaran daring dalam sistem tatap muka terbatas salah satu alasannya adalah guru menggunakan media *wordwall*. Pembelajaran tatap muka terbatas menjadi berjalan dengan optimal karena tujuan pembelajaran dapat tercapai, siswa dapat memahami materi dengan baik, dan adanya perkembangan hasil evaluasi belajar siswa.

Selain itu, berdasarkan hasil evaluasi pada *wordwall* menunjukkan siswa menyukai pembelajaran dengan media platform *wordwall*, karena siswa sering mengulang-ulang permainan yang dikirimkan guru. Hal ini didukung oleh pendapat Mahmudah yaitu salah satu manfaat game adukasi adalah

dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Siti Mahmudah, 2017). Dari 13 siswa secara keseluruhan terlihat sebanyak 19 kali pengajuan permainan Sehingga terdapat beberapa siswa memainkan permainan berulang-ulang. Namun sebenarnya guru juga mampu mengatur *wordwall* jika menginginkan hasil pengerjaan siswa cukup sekali seperti ketika ulangan tema atau ulangan tengah semester.

3) Perubahan hasil evaluasi belajar siswa

Prestasi belajar siswa semakin meningkat dari sebelumnya ketika dilihat dari grafik dan tabel hasil evaluasi belajar yang telah disajikan pada platform *wordwall* sehingga guru mampu mengetahui perkembangan prestasi belajar masing-masing siswa. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil observasi peneliti bahwa salah satu nilai siswa berinisial P1 pertama kali mengerjakan mendapat skor 0 (nol), namun ketika ia belajar dan memperbaiki kembali, ia mampu mendapat peringkat kedua terbaik dengan

skor 1394. Selain itu rata-rata nilai ulangan harian siswa kelas V MI Al-Ikhlashiyah semakin meningkat dari 78,90 menjadi 80,10. Hal ini dijelaskan oleh guru kelas V “kemarin saat ulangan harian pada tema 3 nilai rata-rata kelas adalah 78,90 mbak, namun semakin lama siswa mulai terbiasa bermain sambil belajar dan saya tetap gunakan *wordwall* nilai rata-rata kelas jadi 80,10 pas ulangan tema 4 (R1, 2021).

Dari paparan di atas menunjukkan bahwa penerapan *platform wordwall* telah menumbuhkan antusiasme dan keaktifan belajar siswa kelas V di MI Al-Ikhlashiyah. Hal ini serupa dengan pendapat Basir bahwa media interaktif *wordwall* mampu meningkatkan keaktifan belajar. (Basir et al., 2021) Selain itu, implementasi media *wordwall* telah valid diterapkan karena respon siswa sangat positif dan siswa antusias dan mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan (Nenohai et al., 2022).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa secara optimal pada mata pelajaran IPA dalam materi sistem peredaran darah manusia dengan menggunakan media *wordwall*. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu a) meningkatnya keaktifan siswa ketika proses pembelajaran dikelas ketika luring, hal ini dibuktikan dengan kehadiran siswa tepat waktu, siswa memahami materi dengan seksama, siswa mampu menjawab pertanyaan langsung dari guru, b) siswa semakin antusias ketika guru membagikan permainan baik dalam bentuk cetak ketika luring maupun website ketika daring, yang dibuktikan dengan langsung mengerjakan evaluasi yang guru bagikan, siswa berulang-ulang memainkan permainan, c) perubahan hasil evaluasi belajar siswa semakin meningkat dari sebelumnya ketika dilihat dari grafik dan tabel hasil evaluasi belajar yang telah disajikan pada *platform wordwall* sehingga guru mampu mengetahui perkembangan prestasi belajar masing-masing siswa.

Penelitian ini memiliki keterbatasan berdasarkan pengalaman langsung dalam proses

penelitian. Penelitian ini menggunakan aplikasi berbasis website. Keberhasilan penelitian ini tidak luput dari faktor-faktor yang menghambat penelitian. Saat proses penelitian berlangsung siswa diminta mengerjakan permainan dari rumah masing-masing namun ada beberapa siswa yang lupa dan tidak mengerjakan evaluasi sehingga membuat proses penelitian membutuhkan waktu tambahan. Dengan demikian rekomendasi peneliti untuk penelitian selanjutnya dapat mengkaji lebih mendalam terkait faktor-faktor yang menghambat penerapan *platform wordwall* di madrasah ibtidaiyah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Ar-Rahman, A. N. (UIN M. malik I. (2021). *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukatif Menggunakan Platform Wordwall.net Pada Siswa Kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang*.
- Basir, M., Bayu, A. T., & Sudarjat, A. (2021). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Interaktif Pada Pembelajaran PJOK Secara Online. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 54. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1244>
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Dhika Astari Setyowati. (2022). *Problematika Pembelajaran Daring Dan Luring Dimasa Pandemi Covid-19 Di MIN 1 Pringsewu*. <http://repository.radenintan.ac.id/>
- Fahri, M. (2022). Upaya Guru Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. 3(2), 129–140.
- Farhaniah, S. (2021). Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi. In *Skripsi*.
- Gusman, B. A., Salsabila, U. H., Hoerotunnisa, Giardi, L. Y., & Fadhila, V. (2021). Efektivitas Platform Wordwall pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 11(3). <https://doi.org/10.33367/ji.v11i3.2080>
- Harliawan, H. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas VIII J SMP Negeri 5 Singaraja. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1). <https://doi.org/10.23887/ekuitas.v3i1.12786>
- Korol, A., Blashkova, O., Kravchenko, V., & Khilya, A. (2021). Web-technologies and multimedia

- systems in the training of professionals in the education system. *Vide. Tehnologija. Resursi - Environment, Technology, Resources*, 2(13), 246.<https://doi.org/10.17770/etr2021vol2.6570>
- Manoi, G., & Soesanto, R. H. (2022). Stimulus Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Media Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Secara Daring [Stimulating the Activeness of Students Through the Implementation of Interactive Media in Online Mathematics Learning]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.19166/johme.v6i1.4602>
- Muhzon, A. (Universitas N. Y. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII(2).
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552.<https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nenohai, J. A., Rokhim, D. A., Agustina, N. I., & Munzil, M. (2022). Development of Gamification-Based Wordwall Game Platform on Reaction Rate Materials. *Orbital*, 14(2), 122. <https://doi.org/10.17807/orbital.v14i2.16206>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. 7(1).
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. 4(1), 86.
- Rahmawati, L. N. M., & Surabaya, Y. (Universitas N. (2018). Model Pembelajaran Langsung Bermedia Word Wall Terhadap Pemahaman Kosakata Anak Tunarungu Kelas I Di Sdlb-B Untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian Model Pembelajaran Langsung Bermedia Word Wall Terhadap Pemahaman Kosakata Anak Tunarungu Kelas I Di Sdlb-B. In *Jurnal Pendidikan Khusus*.
- Sabardila, A., Fachri, A. R., Santoso, E., Aini, N. N., Safitri, M., Putri, D. M., Damayanti, N. A., Hermawati, L., Pratiwi, A. N., & Safira, R. (2020). Peningkatan Antusiasme dan Pemahaman Siswa dalam PBM melalui Metode Talking Stick di MIM Jatisari Kedungdowo, Boyolali. *Buletin KKN Pendidikan*, 1(2), 56–62. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v1i2.10765>