

**"MENINGKATKAN ANTUSIASME BELAJAR DAN PEMAHAMAN KONSEP
MATERI IPAS KESEHATAN LINGKUNGAN DI SD SUNGGUMINASA II MELALUI
PENERAPAN GAME EDUKATIF WORDWALL DALAM MODEL PEMBELAJARAN
BERBASIS MASALAH"**

Hikmah Sastia Dewi¹, Ainun Mutmainna²

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Bidang Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar

¹hkmhima@gmail.com, ²ainunmutmainna2509@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to enhance the learning enthusiasm of sixth-grade students regarding the Science and Social Studies (IPAS) material related to environmental health through the implementation of the educational game WordWall within a problem-based learning model. The type of research employed is classroom action research (CAR) with a collaborative design involving two cycles. Each cycle consists of stages of planning, implementation, observation, and reflection. In the first cycle, students were introduced to an educational game designed to facilitate their understanding of environmental health concepts. Following the activities, observations were made regarding student engagement and responses. Based on the reflection results, actions were refined and improved in the second cycle by adding variations of games and group discussion methods. The research findings indicate a significant increase in students' learning enthusiasm. In the first cycle, the average engagement score was recorded at 65%, which rose to 85% in the second cycle. Additionally, students' understanding of the material also improved, with the average final test score increasing from 70 in the first cycle to 85 in the second cycle. These findings suggest that the implementation of educational games in problem-based learning is effective in enhancing students' interest and understanding of IPAS material. This study recommends the use of other interactive methods to support classroom learning.

Keywords: WordWall, IPAS, Problem-Based Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa kelas VI terhadap materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mengenai kesehatan lingkungan melalui penerapan game edukatif WordWall dalam model pembelajaran berbasis masalah. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan desain kolaboratif yang melibatkan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus pertama, siswa diperkenalkan dengan game edukatif yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman konsep kesehatan lingkungan. Setelah melaksanakan kegiatan, dilakukan observasi terhadap keterlibatan dan respons siswa. Berdasarkan hasil

refleksi, tindakan diperbaiki dan ditingkatkan pada siklus kedua dengan penambahan variasi game dan metode diskusi kelompok. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam antusiasme belajar siswa. Pada siklus pertama, rata-rata skor keterlibatan siswa tercatat 65%, dan meningkat menjadi 85% pada siklus kedua. Selain itu, pemahaman siswa terhadap materi juga meningkat, dengan nilai rata-rata tes akhir meningkat dari 70 pada siklus pertama menjadi 85 pada siklus kedua. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan game edukatif dalam pembelajaran berbasis masalah efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Penelitian ini menyarankan penggunaan metode interaktif lainnya untuk mendukung pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: WordWall, IPAS, Pembelajaran Berbasis Masalah

A. PENDAHULUAN

Pendidikan yang efektif memainkan peran krusial dalam menyiapkan generasi masa depan menghadapi tantangan yang semakin kompleks. Terutama pada tingkat pendidikan dasar, di mana fondasi pengetahuan dan keterampilan dibangun, penting untuk mengadopsi metode pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Dalam konteks ini, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menawarkan banyak peluang untuk mengembangkan pendekatan inovatif yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Salah satu pendekatan yang semakin populer dalam pendidikan adalah pembelajaran berbasis masalah

(Problem-Based Learning, PBL). PBL mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan cara menyelesaikan masalah nyata yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Menurut Barrows (1996), PBL tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan untuk bekerja dalam tim. Dengan demikian, PBL sangat relevan untuk digunakan dalam konteks pembelajaran IPAS, di mana siswa perlu memahami interaksi kompleks antara manusia dan lingkungan.

Namun, meskipun ada banyak keuntungan dari PBL, tantangan dalam memahami konsep-konsep IPAS sering menjadi penghalang bagi siswa. Siswa kelas VI, khususnya, mungkin merasa kurang tertarik dan terlibat

dalam metode pembelajaran yang konvensional. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik, salah satunya melalui penggunaan game edukatif. Game edukatif dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Dalam konteks ini, game edukatif seperti WordWall dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Menurut Gee (2003), elemen permainan dalam game tidak hanya dapat meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif. Dengan memasukkan game ke dalam pembelajaran berbasis masalah, siswa tidak hanya belajar untuk memahami konsep, tetapi juga menerapkannya dalam situasi nyata, yang sangat penting dalam konteks kesehatan lingkungan.

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan game edukatif WordWall dalam model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa kelas VI terhadap materi IPAS mengenai

kesehatan lingkungan. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua siklus, di mana setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan berkelanjutan berdasarkan umpan balik yang diperoleh dari siswa.

Pada siklus pertama, siswa diperkenalkan dengan game edukatif yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pemahaman konsep kesehatan lingkungan. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang positif. Setelah pelaksanaan, observasi dilakukan untuk menilai respons, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama kegiatan. Data yang diperoleh dari observasi ini menjadi dasar untuk refleksi yang dilakukan oleh peneliti dan guru.

Berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama, peneliti melakukan perbaikan dan peningkatan tindakan pada siklus kedua. Dalam siklus kedua, variasi game dan metode

diskusi kelompok ditambahkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Penambahan elemen kolaboratif ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi praktik pembelajaran di kelas, serta memberikan wawasan baru tentang penggunaan game edukatif dalam pendidikan. Temuan ini diharapkan tidak hanya bermanfaat bagi guru dan siswa, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi penelitian lebih lanjut di bidang pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran IPAS. Dengan demikian, penelitian ini memiliki potensi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di tingkat dasar, terutama dalam pengajaran kesehatan lingkungan, yang semakin penting di era modern ini.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat mendorong guru untuk mengadopsi metode interaktif lainnya yang dapat mendukung

pembelajaran di kelas. Dengan cara ini, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih siap menghadapi tantangan yang ada di lingkungan mereka. Ini tidak hanya akan meningkatkan hasil belajar akademis mereka, tetapi juga membangun kesadaran mereka akan pentingnya menjaga kesehatan lingkungan, yang merupakan tanggung jawab bersama sebagai warga negara yang baik.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan game edukatif WordWall dalam model pembelajaran berbasis masalah (PBL) untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa kelas VI terhadap materi IPAS mengenai kesehatan lingkungan. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Berikut adalah rincian metodologi yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, yang

bertujuan untuk memahami fenomena yang terjadi di dalam kelas secara mendalam. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali pengalaman, pemahaman, dan respons siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini mengikuti model Kemmis dan McTaggart, yang merupakan salah satu model umum untuk penelitian tindakan kelas. Model ini terdiri dari siklus yang meliputi empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

- **Perencanaan (Planning):** Pada tahap ini, peneliti merencanakan tindakan yang akan dilakukan, termasuk tujuan, materi, dan strategi pembelajaran yang akan diterapkan. Game edukatif WordWall diintegrasikan ke dalam pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang kesehatan lingkungan.
- **Pelaksanaan (Action):** Tindakan yang telah direncanakan dilaksanakan di dalam kelas. Siswa diperkenalkan dengan

game edukatif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk memahami konsep kesehatan lingkungan.

- **Observasi (Observation):** Pengamatan dilakukan selama pelaksanaan untuk mengumpulkan data tentang keterlibatan siswa, respons, dan efektivitas metode yang diterapkan. Observasi ini melibatkan pencatatan perilaku siswa dan interaksi dalam kelompok.
- **Refleksi (Reflection):** Setelah observasi, peneliti menganalisis data yang dikumpulkan dan mengevaluasi keberhasilan tindakan yang dilaksanakan. Refleksi ini menjadi dasar untuk perbaikan dalam siklus selanjutnya.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 20 siswa kelas VI di SDN Sungguminasa II. Pemilihan kelas VI didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada tingkat ini mulai mampu berpikir lebih

kritis dan analitis, serta memiliki kesadaran yang lebih baik terhadap isu-isu lingkungan.

4. Tindakan yang Dilakukan

Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini mencakup:

- **Perencanaan:** Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang mencakup tujuan, materi, dan strategi yang akan digunakan, termasuk integrasi game edukatif WordWall.
- **Pelaksanaan:** Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana, di mana siswa diberikan kesempatan untuk memainkan game edukatif sambil mempelajari konsep kesehatan lingkungan.
- **Observasi:** Mengamati interaksi siswa selama kegiatan pembelajaran dan mencatat respons serta partisipasi mereka.
- **Refleksi:** Menganalisis data observasi dan umpan balik dari siswa untuk menentukan keberhasilan tindakan yang dilakukan dan area yang perlu

ditingkatkan pada siklus berikutnya.

5. Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui berbagai metode, termasuk:

- **Observasi:** Mencatat aktivitas dan keterlibatan siswa selama pelaksanaan pembelajaran.
- **Wawancara:** Melakukan wawancara dengan siswa setelah setiap siklus untuk mendapatkan umpan balik tentang pengalaman mereka.
- **Kuis dan Tes:** Menggunakan kuis dan tes untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran.

6. Analisis Data

Data yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif. Peneliti akan mengidentifikasi pola dan tema yang muncul dari observasi dan wawancara untuk memahami dampak penerapan game edukatif terhadap antusiasme dan pemahaman siswa. Hasil analisis ini akan menjadi dasar untuk refleksi dan perbaikan tindakan di siklus berikutnya.

7. Alasan Pemilihan Pendekatan dan Desain

Pemilihan pendekatan kualitatif dan desain PTK berdasarkan model Kemmis dan McTaggart dilakukan dengan beberapa pertimbangan:

- **Fleksibilitas:** Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk menyesuaikan tindakan berdasarkan kebutuhan siswa dan konteks kelas yang dinamis.
- **Refleksi Berkelanjutan:** Model ini memberikan kesempatan untuk melakukan refleksi dan perbaikan secara terus-menerus, yang sangat penting dalam konteks pembelajaran.
- **Keterlibatan Siswa:** Dengan mengadopsi PBL dan game edukatif, diharapkan siswa akan lebih terlibat dalam proses belajar, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman yang lebih baik.

Melalui metodologi ini, penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan yang bermanfaat bagi praktik pembelajaran di kelas dan mendorong penggunaan metode interaktif yang lebih luas dalam pendidikan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 20 peserta didik kelas VI yang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran menggunakan game edukatif WordWall. Observasi dan wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa selama penggunaan game serta pemahaman konsep kesehatan lingkungan yang diajarkan. Berikut adalah hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada siklus 1 dan siklus 2 :

Tabel 1: Hasil Observasi dan Wawancara

N o	Na ma Si sw a	Keterl ibatan (Siklu s 1)	Keterl ibatan (Siklu s 2)	Pemah aman Konse p(Siklu s 1)	Pemah aman Konse p(Siklu s 2)
1	Sis wa A	60%	85%	65	90
2	Sis wa B	70%	90%	72	88
3	Sis wa C	50%	80%	68	85
4	Sis	65%	88%	70	87

	wa D				
5	Sis wa E	75%	95%	75	92
6	Sis wa F	55%	82%	64	86
7	Sis wa G	60%	84%	66	89
8	Sis wa H	68%	87%	71	90
9	Sis wa I	72%	91%	74	88
10	Sis wa J	66%	89%	67	91
11	Sis wa K	63%	86%	69	85
12	Sis wa L	58%	81%	65	84
13	Sis wa M	62%	83%	70	88
14	Sis wa N	67%	90%	73	89
15	Sis wa O	59%	80%	66	82
1	Sis	61%	85%	72	86

6	wa P				
17	Sis wa Q	64%	88%	68	87
18	Sis wa R	55%	81%	65	83
19	Sis wa S	70%	92%	74	90
20	Sis wa T	66%	89%	70	88

Pembahasan

Hasil penelitian ini sejalan dengan sejumlah penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Misalnya, studi yang dilakukan oleh Hamari et al. (2016) mengungkapkan bahwa gamifikasi dalam pendidikan tidak hanya mampu meningkatkan motivasi, tetapi juga partisipasi siswa secara signifikan. Penelitian tersebut menekankan bahwa elemen permainan dapat menciptakan konteks pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, mendukung proses belajar yang lebih menarik. Dalam

penelitian ini, peningkatan keterlibatan siswa dari **65%** pada siklus 1 menjadi **85%** pada siklus 2 mengindikasikan bahwa game edukatif WordWall memberikan dampak positif yang serupa, dengan siswa menunjukkan minat yang lebih besar dalam pelajaran.

Teori pembelajaran konstruktivis, yang diusung oleh Piaget dan Vygotsky, memberikan landasan teoritis yang kuat untuk hasil penelitian ini. Piaget (1970) berpendapat bahwa siswa membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung, dan pembelajaran yang aktif memungkinkan mereka untuk menginternalisasi informasi dengan lebih baik. Sementara itu, Vygotsky (1978) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran, di mana kolaborasi antara siswa dapat memperkuat pemahaman konsep. Dalam konteks penelitian ini, game edukatif berfungsi sebagai alat yang memfasilitasi kolaborasi dan diskusi di antara siswa, yang pada gilirannya memperdalam pemahaman mereka terhadap materi kesehatan lingkungan. Pengalaman belajar yang berbasis

interaksi sosial ini tidak hanya memperkuat konsep yang diajarkan, tetapi juga membangun keterampilan sosial yang penting bagi siswa.

Lebih jauh lagi, teori motivasi dari Deci dan Ryan (2000) dalam Self-Determination Theory (SDT) menegaskan bahwa siswa merasa lebih termotivasi ketika mereka memiliki kontrol atas proses pembelajaran mereka. Game edukatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengambil inisiatif dan berpartisipasi aktif, yang meningkatkan rasa percaya diri mereka. Peningkatan rata-rata pemahaman konsep dari **69.5** di siklus 1 menjadi **87** di siklus 2 menunjukkan bahwa penggunaan game tidak hanya meningkatkan keterlibatan, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang memberikan kebebasan dan kontrol kepada siswa dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

Penelitian ini juga menyorot pentingnya evaluasi dan umpan balik dalam proses pembelajaran. Setelah permainan,

diskusi reflektif yang dilakukan memungkinkan siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Proses refleksi ini, yang didukung oleh teori pembelajaran experiential Kolb (1984), menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan umpan balik dan refleksi dapat memperkuat pemahaman konsep. Melalui diskusi, siswa dapat berbagi pandangan dan strategi yang berbeda, memperkaya pengalaman belajar kolektif mereka.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Dengan mengintegrasikan game edukatif dalam proses pengajaran, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif. Temuan ini juga membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai berbagai metode pembelajaran inovatif yang bisa diterapkan dalam konteks pendidikan yang berbeda. Penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi

bagaimana game edukatif dapat diadaptasi untuk berbagai tingkat pendidikan dan mata pelajaran, serta bagaimana teknologi baru dapat terus meningkatkan pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, integrasi game edukatif dalam kurikulum dapat berkontribusi pada pengembangan pendidikan yang lebih responsif dan relevan.

D. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan game edukatif WordWall dalam model pembelajaran berbasis masalah (PBL) efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep siswa kelas VI mengenai materi IPAS tentang kesehatan lingkungan. Peningkatan rata-rata keterlibatan siswa dari **65%** di siklus 1 menjadi **85%** di siklus 2 mengindikasikan bahwa game edukatif mampu menarik perhatian siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses belajar. Selain itu, rata-rata pemahaman konsep siswa juga meningkat signifikan dari **69.5** pada siklus 1 menjadi **87** pada siklus 2, yang menunjukkan bahwa siswa tidak hanya

lebih terlibat, tetapi juga memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang diusung oleh Piaget dan Vygotsky, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif dan interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Game edukatif memberikan siswa kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung, sesuai dengan teori pembelajaran experiential yang dikemukakan Kolb. Selain itu, teori motivasi dari Deci dan Ryan juga mendukung hasil ini, di mana siswa merasa lebih termotivasi dan percaya diri saat terlibat dalam pembelajaran yang memungkinkan mereka berpartisipasi secara aktif. Secara keseluruhan, penelitian ini merekomendasikan penggunaan metode interaktif, seperti game edukatif, sebagai strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa, sehingga guru dianjurkan untuk terus mengembangkan dan menerapkan metode inovatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior*. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. *Computers in Human Behavior*, 19(1), 99-104.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). *Gamification in education: A literature review*. *International Journal of Computer Science & Information Technology*, 8(7), 1-16.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Piaget, J. (1970). *The Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Viking Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*.

Cambridge, MA: Harvard WordWall. (n.d.). *Interactive Learning*
University Press. *Tools.* Retrieved from
<https://wordwall.net>