

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS V MATERI MELIHAT
KARENA CAHAYA MENDENGAR KARENA BUNYI MELALUI MEDIA GAME
INTERAKTIF WORDWALL**

Abrianti Sri Wahyuni¹, Andi Mutmainna², Dr. Sitti Fitriani Saleh³
Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia
Alamat e-mail : (¹abrianti91@gmail.com),
Alamat e-mail : ²andimutmainna299@gmail.com

ABSTRACT

In this era of the 4.0 revolution, technology is rapidly advancing, making it essential for teachers to create learning media that engage students and make learning enjoyable, such as the interactive game-based platform Wordwall, to enhance student learning outcomes. This study aims to improve learning outcomes in the Natural and Social Sciences (IPAS) on the topic of "Seeing Because of Light, Hearing Because of Sound" using the Wordwall interactive game media. The research employed is Classroom Action Research, utilizing two cycles: Cycle I and Cycle II, involving 20 students at SD Inpres Sero as the subjects. The data needed were obtained through observation and tests. The results of this study show that using the Wordwall interactive game media can indeed improve learning outcomes in IPAS. This is evidenced by the students' increasing performance in the IPAS subject in each cycle. This research can assist teachers in improving the quality of education in schools and enhance their competencies in creating learning media. Additionally, teachers can apply the Wordwall interactive game media as an innovative tool in the learning process. The results indicate that in the first cycle, 66% of students achieved mastery, and this percentage increased to 98% in the second cycle. This demonstrates that the implementation of the Wordwall interactive game can significantly enhance the learning outcomes of fifth-grade students.

Keywords: *Interactive, Learning Media, Wordwall.*

ABSTRAK

Pada era revolusi 4.0 ini teknologi semakin berkembang, sehingga perlu bagi para guru untuk menciptakan media pembelajaran yang membuat peserta didik tidak merasa bosan dan menyenangkan seperti media permainan interaktif wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dengan materi melihat karena Cahaya mendengar karena bunyi dengan menggunakan media game Interaktif wordwall. Penelitian yang digunakan adalah penelitian Tindakan kelas, dengan menggunakan dua siklus yaitu siklus 1, dan siklus II serta melibatkan 20 peserta didik di SD Inpres Sero sebagai objek. Data yang diperlukan adalah observasi, dan test. Hasil dari penelitian ini dapat menunjukkan Hasil dari penelitian ini dapat menunjukkan ternyata dengan menggunakan media game interaktif wordwall dapat meningkatkan hasil belajar IPAS. hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS yang mengalami peningkatan pada setiap siklus. Penelitian ini dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan disekolah dan meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran, selain itu Guru dapat menerapkan media game interaktif wordwall sebagai media

yang inovatif dalam kegiatan belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siklus pertama 66% peserta didik berhasil mencapai ketuntasan dan presentase tersebut meningkat menjadi 98% pada siklus kedua. Hal ini membuktikan bahwa penerapan game interaktif wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V.

Kata Kunci : *Interaktif, Media Pembelajaran. Wordwall*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu factor yang berperan dalam kehidupan manusia. Melalui Pendidikan diharapkan dapat mendorong dan menentukan maju mundurnya proses Pembangunan dalam segala bidang, baik dalam bidang social politik maupun budaya. Perkembangan ilmu pengetahuan telah melaju dengan pesat hal, ini erat hubungannya dengan kemajuan teknologi. Untuk pencapaian tujuan Pendidikan nasional membangun manusia yang berkognitif tinggi(Cerdas, berpengetahuan), maka pentingnya ilmu pengetahuan alam dan social (IPAS) harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Maka pemerintah mencantumkan pelajaran IPAS dalam setiap kurikulum di sekoah, mulai dari sekolah dasar sampai pengrguruan tinggi sebagai salah satu bidang yang harus dipelajari.

Hasil belajar merupakan hal yang tidak asing lagi dalam dunia Pendidikan. Dimana penilaian

tersebut bertujuan melihat kemajuan belajar peserta didik dalam hal penguasaan materi pembelajaran yang telah dipelajari sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Salah satu factor yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat yaitu keinginan yang dapat menimbulkan perhatian akibat adanya suatu hal yang menarik.

Namun, diketahui masih terdapat banyak siswa memiliki hasil belajar yang cukup rendah termasuk dalam mata pelajaran IPAS. Berdasarkan hasil dari observasi awal yang telah dilakukan disalah satu Sekolah Dasar Inpres Sero Kab.Gowa maka dapat diketahui bahwa, salah satu mata pelajaran yang memiliki nilai terendah adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan nilai kurang dari KKM yang ditetapkan. Hal ini dikarenakan banyak siswa tidak memahami materi yang diberikan, dan disisi lain siswa kurang konsentrasi dalam belajar, tidak percaya diri, kurang perhatian orangtua, kurang motivasi belajar sehingga kurang efektif. Hal ini sejalan dengan

pendapat Kristin & Rahayu (2016) yang menyebutkan penyebabnya dapat berasal dari siswa, guru maupun sarana dan prasarana yang ada, minat dan motivasi siswa yang rendah, kinerja guru yang rendah, sarana prasarana yang kurang memadai akan menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif. Sehingga komitmen guru adalah faktor penentu dalam keberhasilan pendidikan yang berkualitas (Utami, Widiatna, Ayuningrum, et al., 2021). Semua ini karena kegiatan belajar mengajar siswa lebih aktif, adanya motivasi, dan siswa lebih berani dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi sejumlah permasalahan tersebut Guru dapat menciptakan dan menerapkan media interaktif yang menyenangkan, media interaktif telah berkembang dengan pesat pada era revolusi 4.0 saat ini, yang menuntut para guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Menurut Ah Sanaky (2015) menyatakan sejumlah institusi pendidikan jarak jauh didunia berupaya menciptakan komunikasi yang interaktif melalui berbagai cara, misalnya dengan mendesain bahan

ajar (learning materials), sedemikian rupa maka dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif. Salah satu media interaktif yang dapat diterapkan oleh para guru dalam kegiatan belajar adalah, dengan menggunakan game edukasi yaitu media game interaktif wordwall. Menurut Yud ha (2018) mengemukakan bahwa Game edukasi adalah salah satu bentuk game yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media menarik. Sedangkan media game interaktif *wordwall* adalah media game interaktif berbasis teknologi interaktif dalam bentuk website, yang menyajikan berbagai game interaktif untuk didesain oleh para guru dalam mendesain media game interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Sari & Yarza (2021) menjelaskan bahwa *wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai suatu media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Media game interaktif *wordwall* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil

belajar siswa dengan berbagai konsep permainan interaktif yang berada dalam website.

Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya dapat membuktikan bahwa media game interaktif *wordwall* tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar saja namun juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini tidak hanya untuk meningkatkan hasil belajar IPAS saja, namun juga untuk mengetahui bagaimana perubahan tingkah laku siswa terjadi saat pembelajaran pada setiap siklus berlangsung, kemudian untuk mengetahui apakah siswa telah memahami materi yang telah diajarkan, serta untuk mencari tahu bagaimana respon dan ketertarikan siswa dalam menggunakan media game interaktif *wordwall*.

Media game interaktif *wordwall* merupakan media interaktif berbasis web yang digunakan secara online, sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan belajar tatap muka maupun secara jarak jauh. Suri'iyah (2020) mengemukakan bahwa aplikasi ini bertujuan untuk menciptakan kegiatan

pembelajaran interaktif yang dapat diakses tanpa terbatas waktu dan tempat, melalui perangkat teknologi yang memiliki jaringan internet, seperti: komputer, smartphone dan lain-lain, sedangkan hasil belajar IPAS merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengumpulkan informasi terkait pencapaian keberhasilan peserta didik untuk mencapai tujuan kegiatan pembelajaran IPAS dengan mengukur seberapa jauh peserta didik memahami materi IPAS yang telah diajarkan oleh guru.

Ada beberapa prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam menerapkan media game interaktif *wordwall* yang pertama yaitu, media game interaktif ini dapat digunakan dimana saja dan efektif digunakan serta lebih flaksibel tanpa perlu menggunakan alat-alat lainnya, yang kedua media ini dapat dibuat dan dimainkan kapan saja tanpa terbatasnya waktu dan ruang, yang ketiga dalam penggunaannya media ini tidak menggunakan memori karena hanya cukup dengan login kedalam website game tersebut tanpa perlu mendownload sebuah aplikasi.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model pembelajaran PBL. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas V.B SD Inpres Sero Kab.Gowa. Metode ini digunakan untuk memberikan solusi untuk mengatasi masalah didalam pembelajaran pembelajaran dikelas. Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi data yaitu observasi dan latihan test yang dilakukan pada saat sebelum pembelajaran dan setelah pembelajaran.

Pada setiap siklus harus mengalami peningkatan. Pada siklus 1 belum menunjukkan adanya perubahan yang signifikan maka perlu diperbaiki pada siklus II dengan mengubah teknik pengajarannya. Terdapat adanya peningkatan secara maksimal. Setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan pada pertemuan I peserta didik diberikan latihan soal untuk melihat kemampuan peserta didik setelah itu diberikan penjelasan

materi tanpa menggunakan media pembelajaran sedangkan pertemuan II memberikan media game interaktif *wordwall* indikator yang perlu diobservasi dalam setiap siklus adalah sikap para peserta didik dalam proses pembelajaran. Dan ketertarikan peserta didik dalam media game interaktif *wordwall* yang diberikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian adalah data yang diperoleh pada saat melaksanakan penelitian secara langsung, hasil penelitian dapat diperoleh dari hasil test latihan pada saat awal pembelajaran dan setelah proses pembelajaran. Berikut ini adalah hasil nilai belajar peserta didik pada saat sebelum diberikan tindakan kemudian terdapat adanya hasil belajar peserta didik pada siklus I, siklus II dan siklus II untuk menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam belajar serta membandingkan peningkatan pada setiap siklusnya.

Tabel 1. Data hasil test awal IPAS materi ,lihat karena cahaya mendengar karena bunyi

No			Tingkat Pencapaian
----	--	--	--------------------

	Na ma Pes erta didi k	KK M	Sik lus 1	Sik lus 2	Siklus 1	Siklus 2	11	MA R	70	65	75	Tidak tuntas	Tuntas
							12	MS N	70	70	80	Tidak tuntas	Tuntas
							13	MZ H	70	70	80	Tuntas	Tuntas
1	ANJ	70	65	75	Tidak tuntas	Tuntas							
							14	NT	70	50	60	Tidak tuntas	Tidak tuntas
2	AA	70	60	70	Tidak tuntas	Tuntas							
							15	NA DP	70	65	75	Tidak tuntas	Tuntas
3	AN	70	70	80	Tidak tuntas	Tuntas							
							16	PZ M	70	60	75	Tidak tuntas	Tuntas
4	HM	70	70	80	Tuntas	Tuntas							
							17	QM	70	65	70	Tidak tuntas	Tuntas
5	HK N	70	70	80	Tidak tuntas	Tuntas							
							18	RR	70	50	60	Tidak tuntas	Tidak tuntas
6	KS H	70	60	70	Tidak tuntas	Tuntas							
							19	RA	70	60	70	Tidak tuntas	Tuntas
7	MA A	70	65	70	Tidak tuntas	Tuntas							
							20	ZT	70	60	70	Tidak tuntas	Tuntas
8	MA	70	65	75	Tidak tuntas	Tuntas							
9	MA L	70	60	70	Tidak tuntas	Tuntas							
10	MU R	70	60	75	Tidak tuntas	Tuntas							

Berdasarkan data yang disajikan dalam tabel 1, pada siklus pertama, terlihat bahwa dari 20 peserta didik terdapat 5 peserta didik yang berhasil mencapai hasil test dengan baik , sedangkan 15 peserta didik masih menunjukkan hasil yang

belum memadai. Siklus kedua terdapat peningkatan yang signifikan dalam jumlah peserta didik yang berhasil mencapai hasil tuntas test awal dengan materi melihat karena cahaya mendengar karena bunyi. Detail hasil kemampuan test awal tiap individu dapat dilihat pada tabel 1 secara keseluruhan tingkat pencapaian dapat dihitung menggunakan rumus presentase di bawah ini. sehingga diperoleh hasil sebagai berikut :



Gambar 1. Presentase ketuntasan siklus 1 kelas V. B

Berdasarkan data yang ditampilkan pada gambar 1, presentase ketuntasan peserta didik pada siklus pertama mencapai 66% proses pembelajaran pada siklus ini dilakukan melalui empat tahap utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tahap perencanaan, guru mengembangkan media interaktif *wordwall* dengan model problem based learning, pelaksanaan melibatkan penerapan

modul pembelajaran yang telah disusun. Tahap pengamatan, guru mengumpulkan data dari hasil tes awal pengetahuan peserta didik dan pada tahap refleksi guru menilai hasil pembelajaran untuk memutuskan apakah perlu melanjutkan ke siklus kedua. Data dari tes awal pengetahuan peserta didik pada siklus pertama menunjukkan bahwa 5 peserta didik dari 20 peserta didik berhasil mencapai ketuntasan, sementara 15 peserta didik belum mencapai hasil tuntas. Oleh karena itu pelaksanaan siklus kedua dengan menggunakan media interaktif *wordwall* perlu dilakukan.



Gambar 2. Presentase Ketuntasan siklus 2 kelas V.B

Berdasarkan data yang ditampilkan pada gambar 2, tingkat ketuntasan peserta didik di kelas V B meningkat 98% pada siklus kedua. Sama halnya dengan siklus pertama, siklus kedua dilaksanakan melalui empat tahap yaitu

pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada siklus kedua, tercatat bahwa 20 peserta didik berhasil mencapai ketuntasan dalam mata pelajaran IPAS dengan materi Melihat karena cahaya mendengar karena Bunyi. Hasil kemampuan peserta didik dapat diatributkan pada perbaikan kekurangan yang ditemukan selama pelaksanaan siklus pertama. Siklus kedua, guru melakukan penyesuaian dengan media interaktif *wordwall* yang berdampak positif pada hasil belajar peserta didik, data menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan antara siklus pertama dan kedua.

Tabel 2. Data peningkatan hasil belajar peserta didik Kelas V B

No	Nama Peserta Didik	KKM	Tingkat Pencapaian			
			Siklus 1	Siklus 2	Siklus 1	Siklus 2
1	ANJ	70	65	75	Tidak tuntas	Tuntas
2	AA	70	60	70	Tidak tuntas	Tuntas

3	AN	70	70	80	Tuntas	Tuntas
4	HM	70	70	80	Tidak tuntas	Tuntas
5	HK N	70	70	80	Tidak tuntas	Tuntas
6	KS H	70	60	70	Tidak tuntas	Tuntas
7	MA A	70	65	70	Tidak tuntas	Tuntas
8	MA	70	65	75	Tidak tuntas	Tuntas
9	MA L	70	60	70	Tidak tuntas	Tuntas
10	MUR	70	60	75	Tidak tuntas	Tuntas
11	MA R	70	65	75	Tidak tuntas	Tuntas

12	MS N	70	70	80	Tunta s	Tunta s
13	MZ H	70	70	80	Tidak tunta s	Tunta s
14	NT	70	50	60	Tidak tunta s	Tidak tunta s
15	NA DP	70	65	75	Tidak tunta s	Tunta s
16	PZ M	70	60	75	Tidak tunta s	Tunta s
17	QM	70	65	70	Tidak tunta s	Tunta s
18	RR	70	50	60	Tidak tunta s	Tidak tunta s
19	RA	70	60	70	Tidak tunta s	Tunta s
20	ZT	70	60	70	Tidak tunta s	Tunta s

Pembahasan dalam penelitian ini yaitu untuk memperbaiki permasalahan yang terjadi, dan mengkaji secara lebih mendalam terkait dengan hasil penelitian. Peneliti menggunakan tehnik analisis data komparatif sebagai perbandingan peningkatan presentase ketuntasan hasil belajar pada setiap siklusnya. Data siklus pertama menunjukkan bahwa peserta didik belum mencapai KKM terutama peserta didik yang belum dapat membaca ini menunjukkan bahwa media pengajaran yang diterapkan pada siklus pertama belum sepenuhnya efektif untuk semua peserta didik. Hal ini sesuai dengan pandangan Gay bahwa pendekatan yang tidak mempertimbangkan latar belakang budaya peserta didik mungkin tidak mampu memehuni kebutuhan belajar mereka secara optimal. Diterapkan media pembelajaran inklusif *wordwall* pada siklus kedua, terjadi peningkatan yang signifikan pada peserta didik tersebut. Media inklusif *wordwall* ini mencakup penyesuaian materi ajar. Dari hasil penelitian pada setiap siklus terbukti bahwa dengan menggunakan media game interaktif *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian dari Azizah (2020) menyatakan bahwa

usaha yang dilakukan oleh peneliti bersama guru dalam mengimplementasikan media *wordwall* yang dilaksanakan dengan siklus dapat meningkatkan penguasaan kosakata, hasil belajar dan keaktifan siswa. Hal ini juga selaras dengan hasil penelitian dari Gandasari & Pramudiani (2021) yang mengemukakan bahwa dalam hasil penelitiannya aplikasi *wordwall* siswa dapat mengerjakan tugas secara berulang apabila salah menjawab soal ataupun gagal dalam tantangan sampai mendapatkan nilai yang tertinggi. Temuan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media game interaktif *wordwall* dapat memberikan dampak yang positif terhadap guru dalam kegiatan belajar, sehingga pembelajaran dapat lebih menyenangkan.

D. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan dengan menggunakan media game interaktif *wordwall*, dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep IPAS sehingga akan berdampak pada hasil belajar yang semakin meningkat. Temuan penelitian ini dapat menjadi inovasi bagi guru, dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik

dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Temuan ini juga dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi secara positif, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Diperlukan penelitian lebih lanjut dalam temuan penelitian ini, agar calon peneliti selanjutnya dapat mengkaji secara lebih mendalam untuk penerapan media game interaktif *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran IPAS khususnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ah Sanaky, H. (2015). Media pembelajaran interaktif-inovatif (F. SA (ed.); 2nd ed.). Kaukaba Dipantara.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada Pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5), 2854– 2860.
- Nurdyansyah, & Toyiba, F. (2016). Pengaruh strategi pembelajaran aktif Terhadap hasil belajar pada Madrasah Ibtidaiyah. *Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*. 929– 930.
- Rachmawati, E., Sulistiyono, R., & Widyastuti, N. S. (2020).

Kemampuan Pemecahan masalah matematis pada pembelajaran matematika melalui Model generatif berbantuan media wordwall. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan*. 6(11), 951–952., 1395–1408.

Utami, P. P., Widiatna, A. D., Ayuningrum, S., Putri, A., Herlyna, & Adisel. (2021). Personality: How does it impact teachers' organizational commitment? *Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 120–132.

Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi quizizz Dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guruGru Sdit Al-kahfi. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan FKIP Uhamka*, 4(April), 195–199. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/4112>

Shiddiq, J. (2021). Inovasi pemanfaatan wordwall sebagai media Game Based Learning untuk bahasa arab. *JALIE : Journal Of Applied Linguistic And Islamic Education*, 05, 6.

Sun'iyah, S. L. (2020). Media pembelajaran daring berorientasi evaluasi. *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18.