

**PENGUNAAN GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR NEGERI 003 MUDIK
ULO**

Meisye Wulandari¹, Neni Hermita², Muhammad Fendrik³

¹PGSD FKIP Universitas Riau

²PGSD FKIP Universitas Riau

³PGSD FKIP Universitas Riau

1meisye.wulandari5320@student.unri.ac.id

2neni.hermita@lecture.unri.ac.id

3muhammad.fendrik@lecture.unri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve the involvement and learning outcomes of 5th grade students of SD Negeri 003 Mudik Ulo in science learning through the implementation of Wordwall-based games. Before this method was implemented, various problems were found in the learning process, such as lack of student involvement and low learning outcomes achieved. At the beginning of the study, only 27% of students achieved the Minimum Completion Criteria (KKM) for science subjects, which was set at 75. The research method used was Classroom Action Research (PTK) with two cycles. The results showed that the implementation of Wordwall-based games significantly improved student learning outcomes. In the first cycle, students who achieved KKM increased to 67%. A more significant increase occurred in the second cycle, with 91% of students achieving a passing grade. This shows that Wordwall-based games are effective in improving students' understanding of science material. Learning becomes more interactive and interesting, thus encouraging active student participation in the learning process. This study suggests that teachers apply more innovative learning methods, including the use of game-based media, to improve the quality of learning. The use of Wordwall-based games not only helps students understand concepts more deeply, but also builds stronger learning motivation. For further research, it is recommended to develop a broader study involving more varied samples and explore the long-term impact of implementing game-based methods.

Keywords : *Use of Wordwall Games, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri 003 Mudik Ulo dalam pembelajaran IPA melalui penerapan game berbasis Wordwall. Sebelum diterapkan metode ini, ditemukan berbagai masalah dalam proses pembelajaran, seperti kurangnya keterlibatan siswa dan rendahnya hasil belajar yang dicapai. Pada awal penelitian, hanya 27% siswa

yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPA, yang ditetapkan pada nilai 75. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan game berbasis Wordwall secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus pertama, siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 67%. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus kedua, dengan 91% siswa mencapai nilai tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa game berbasis Wordwall efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPA. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Penelitian ini menyarankan agar guru menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif, termasuk penggunaan media berbasis game, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan game berbasis Wordwall tidak hanya membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam, tetapi juga membangun motivasi belajar yang lebih kuat. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan studi yang lebih luas dengan melibatkan sampel yang lebih bervariasi serta mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penerapan metode berbasis game.

Kata Kunci : Penggunaan Game Wordwall, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Pendidikan mampu mengubah keadaan menjadi lebih baik. Tanpa adanya pendidikan maka suatu negara akan mengalami penurunan mutu di berbagai bidang. Sehingga, sudah menjadi keharusan pemerintah Indonesia untuk lebih peduli terhadap sektor pendidikan di Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik

secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya agar dapat berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan proses interaksi antara guru dan juga siswa untuk mencapai tujuan pendidikan, yang berlangsung di dalam lingkungan tertentu. Bisa juga dimaknai dengan proses serah terima ilmu antara guru dan siswa baik itu dari segi pengetahuan, sikap, dan juga tabiat yang biasanya dilakukan di suatu tempat.

Rasa jenuh dan malas yang terlalu lama dirasakan oleh siswa yang nantinya akan membuat siswa kehilangan motivasi dan minat untuk melakukan pembelajaran yang aktif dan membuat siswa tidak berusaha untuk lebih mengonstruksi pengetahuan yang dimiliki secara mandiri. Kondisi ini diduga akan berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada Sekolah Dasar Negeri 003 Mudik Ulo peneliti melihat kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru kelas 5, didalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar didapati bahwa beberapa siswa yang kurang berminat dalam pembelajaran, siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak interaktif hanya terdapat sesi tanya jawab antara siswa dan guru tanpa menggunakan media pembelajaran guru hanya menggunakan buku tematik untuk mendukung kegiatan belajar.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar yang inovatif dan lebih bervariasi adalah Wordwall (Putri, 2020). Media ini merupakan media yang berbentuk Platform yang

memiliki banyak variasi permainan diantaranya, kuis, kartu acak, crossword dan lain sebagainya. (Maghfiroh et al., 2018) pada penelitian yang dilakukan bahwa dalam pembelajaran di negara-negara yang kualitas pendidikannya maju, seperti Inggris dan Amerika Serikat guru telah menggunakan media pembelajaran Wordwall. Namun, di Indonesia sendiri penggunaan media pembelajaran Wordwall belum dikenal secara luas.

media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Mais, 2016).

Wordwall ini juga termasuk game edukasi yang mana game edukasi adalah sebuah permainan yang membutuhkan perangkat berbasis computer dalam pengaplikasiannya dibuat dan dirancang untuk dijadikan sebuah media pembelajaran yang berisi gambar, video, teks, suara dan animasi serta digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran (Kevin, 2017).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) / Classroom Action Research. PTK merupakan bentuk penelitian reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional (Sugiyono, 2017). Penelitian Tindakan Kelas tidak jauh berbeda dengan penelitian lainnya. PTK juga memiliki prosedur atau aturan yang harus diperhatikan. PTK terdiri dari empat langkah: (1) Perencanaan; (2) Pelaksanaan; (3) Pengamatan; (4) Refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 003 Mudik Ulo Kecamatan Hulu Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 21 Oktober 2024 hingga 8 November 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 003 Mudik Ulo dengan jumlah 54 orang siswa. Instrumen penelitian merupakan alat yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data-data dalam penelitian atau disebut disebut juga dengan teknik yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data ada dua, yaitu

observasi dan tes. Observasi digunakan untuk mengamati proses belajar mengajar, khususnya tentang aktivitas guru dan siswa di kelas. Sedangkan tes digunakan untuk menguji sejauh mana apa yang sudah dipelajari selama proses belajar mengajar berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Hasil Penelitian

Tahapan awal penelitian adalah pra-siklus, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Berdasarkan observasi dan hasil Ulangan Harian (UH), diketahui bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPA ditetapkan sebesar 75. Pada tahap pra-siklus, sebagian besar siswa belum mencapai KKM, yang menunjukkan perlunya dilakukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar. Pada siklus I, peneliti menerapkan media pembelajaran game berbasis Wordwall dalam proses pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil evaluasi, terjadi peningkatan hasil belajar siswa

dibandingkan dengan pra-siklus. Berikut ini data hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 1 Hasil Analisa Pencapaian Hasil Belajar Siswa Siklus I

Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
<75	Tidak Tuntas	18 siswa	33%
≥75	Tuntas	36 siswa	67%
Jumlah		54 siswa	100%

Jumlah siswa yang mencapai kategori "Tuntas" (nilai ≥ 75) adalah sebanyak 36 siswa (67%), sementara 18 siswa (33%) masih berada dalam kategori "Tidak Tuntas". Rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada siklus I adalah 73,54. Meskipun terjadi peningkatan ketuntasan dibandingkan dengan kondisi pra-siklus, hasil ini masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu skor rata-rata minimal 75 dan tingkat ketuntasan klasikal minimal 85%. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II untuk meningkatkan hasil yang telah dicapai.

Pada siklus II, pembelajaran berbasis Wordwall kembali diterapkan dengan perbaikan strategi pelaksanaan, terutama dalam penguatan pemahaman konsep.

Hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 49 siswa (91%), sedangkan hanya 5 siswa (9%) yang belum mencapai KKM. Rata-rata nilai kelas pada siklus ini juga meningkat menjadi 76,05. Adapun data hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2 Hasil Analisa Pencapaian Hasil Belajar Siswa Siklus II

Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
<75	Tidak Tuntas	5 siswa	9%
≥75	Tuntas	49 siswa	91%
Jumlah		54 siswa	100%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa tindakan perbaikan pada siklus II berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Ketuntasan belajar secara klasikal telah melampaui target minimal yang ditetapkan, yaitu 85%, dan skor rata-rata siswa juga telah memenuhi kriteria. Dengan demikian, tindakan yang dilakukan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game Wordwall.

b. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sebelum menerapkan game berbasis wordwall, ditemukan berbagai masalah dalam proses pembelajaran yaitu banyak siswa yang melakukan aktivitas yang tidak berhubungan dengan pelajaran seperti bercanda dan berbicara dengan temannya, siswa kurang terlibat dalam aktivitas belajar seperti siswa melakukan game untuk memperdalam materi, siswa maju ke depan menjelaskan materi, guru masih menggunakan cara-cara yang lama dalam mengajar sehingga siswa bersifat pasif serta siswa hanya mengingat hukum bacaan yang diajarkan tetapi tidak dapat memahami maksud dan contoh dari hukum bacaan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan terdapat perubahan dari proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Menerapkan game edukasi wordwall yang dilakukan peneliti membuat siswa lebih aktif, siswa lebih memperhatikan guru dan hasil belajar siswa meningkat dari sebelumnya. Penerapan game berbasis Wordwall dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa

dalam aktivitas belajar. Sebelum diterapkannya media ini, banyak siswa yang menunjukkan perilaku tidak fokus, seperti bercanda dengan teman-teman atau kurang terlibat dalam kegiatan belajar.

Penelitian ini berfokus pada penerapan game berbasis Wordwall untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa untuk pembelajaran IPA di kelas 5 SD Negeri 003 Mudik Ulo. Sebelum penerapan metode ini, ditemukan rendahnya tingkat keterlibatan siswa dan hasil belajar yang tidak memenuhi standar, yang tercermin dari hanya 27% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai 75. Masalah ini mencerminkan tantangan yang sering dihadapi dalam pembelajaran konvensional, di mana siswa sering kali merasa bosan dan kurang termotivasi (Purwanto, 2019).

Penerapan game berbasis Wordwall dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus pertama, terjadi peningkatan signifikan, dengan 67% siswa mencapai KKM. Peningkatan yang lebih signifikan tercatat pada siklus kedua, di mana 91% siswa berhasil

mencapai KKM. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Kusnadi, 2018).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan game berbasis Wordwall dalam pembelajaran IPA di kelas 5 SD Negeri 003 Mudik Ulo, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Sebelum penerapan game berbasis Wordwall, proses pembelajaran diwarnai dengan rendahnya keterlibatan siswa. Banyak siswa melakukan aktivitas yang tidak relevan dengan materi pelajaran, seperti bercanda dan mengobrol dengan teman. Setelah penerapan game berbasis Wordwall, keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar meningkat secara signifikan. Siswa menjadi lebih aktif, terlibat dalam kegiatan belajar, dan termotivasi untuk mempelajari materi melalui metode yang lebih interaktif.

2. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penerapan game

berbasis Wordwall. Pada ulangan harian awal, hanya 27% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Namun, setelah penerapan pada siklus pertama, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 67%. Pada siklus kedua, persentase siswa yang mencapai KKM naik drastis menjadi 91%, menunjukkan efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPA.

3. Game berbasis Wordwall terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Metode ini mampu mengubah pola pembelajaran tradisional yang cenderung pasif menjadi lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Penerapan game berbasis Wordwall juga memungkinkan siswa untuk menguasai materi melalui pendekatan yang lebih visual dan menarik, sehingga membantu dalam peningkatan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Kusnadi. (2018). *Metode Pembelajaran Kolaboratif*:

Penggunaan Tools SPSS dan Video Scribe. Jawa Barat. Edu Publisher.

- Mais, A. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta. CV. Pustaka Abadi.
- Purwanto. (2019). *Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta. Pustaka Belajar.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung. Alfabeta.

Artikel in Press :

- Kevin, A. A. (2017). *Aplikasi Game Edukasi Baha Inggris Berbasis Macromedia Flash Menggunakan Metode Waterfall*. Artikel Skripsi, 1(7).

Jurnal :

- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). *Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda*. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70.
- Putri, F. M. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan*. *Jurnal Pendidikan Dasar*.