

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS PADA KELAS IV UPT SPF SDI UNGGULAN TODDOPULI

Selin Nia Ulandari¹, Muhammat Amran², Nyahamse Bin Hamid³

¹ Universitas Negeri Makassar

Email: selinulandari9@gmail.com

² Universitas Negeri Makassar

Email: neysaamran@gmail.com

² UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli

Email: nyahamsehamid@gmail.com

Artikel info

Received: 03-04-2025

Revised: 10-04-2025

Accepted: 09-05-2025

Published: 26-05-2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengenali pelaksanaan media pendidikan word wall untuk tingkatkan minat belajar IPAS pada siswa Kelas IV UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli. Selaku media pendidikan berbasis teknologi, Wordwall menawarkan bermacam berbagai game edukatif yang mendesak interaksi serta pendidikan siswa. Penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas(PTK) serta hendak dilaksanakan dalam 2 siklus, tiap siklus terdiri dari sebagian tahapan: perencanaan, penerapan, observasi, serta refleksi. Subjek penelitian ini merupakan siswa kelas IV yang berjumlah 10 siswa. Informasi dikumpulkan lewat observasi, wawancara, serta angket guna mengukur minat belajar siswa saat sebelum serta setelah memakai media word wall. Pada penelitian ini rata-rata hasil belajar menggunakan media pendidikan Wordwall sebesar 64 poin pada saat menyelesaikan materi klasikal Siklus 1. Pada Siklus II rata- rata skor hasil belajar memakai media pendidikan Wordwall bertambah jadi 86 yang menampilkan tingkatan ketuntasan sangat besar. Perihal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran serta respon positif mereka terhadap pemakaian media tersebut. Bisa disimpulkan jika penggunaan Wordwall selaku media pendidikan bisa meningkatkan minat belajar IPA pada siswa Kelas IV SDI Unggulan Toddopuli.

Kata Kunci : *Media*

pembelajaran, Wordwall,

Minat belajar



artikel novelty jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran guru profesional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang membantu seseorang tumbuh dan menemukan jalan hidup mereka, melalui pendidikan, masyarakat dapat meningkatkan keterampilannya berdasarkan bakat dan minatnya (Nurkholisha et al., 2024). Pendidikan yang berkualitas menjadi harapan bagi semua orang yang terlibat, Perihal ini sangat berarti dalam menghasilkan proses pendidikan yang efisien serta mengasyikkan. Pembelajaran sangat berarti guna membangun

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

generasi penerus bangsa. Hanya lewat pembelajaran kita bisa membawakan generasi muda mengarah masa depan yang jadi tumpuan bangsa serta bangsa. Struktur sistem pembelajaran pengaruhi kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, harus diakui bahwa kualitas pembelajaran sangat bergantung pada kualitas guru dan kebiasaan belajar (Okta Nadia, 2022).

Peran pendidik (guru) adalah membimbing dan mengembangkan potensi peserta didik dalam berbagai bidang, baik potensi sosial, intelektual, teknis, dan kreatif. Hal ini sangat penting sebagai moderator dalam proses Pendidikan (Agusti & Aslam, 2022). Tidak hanya peranan moderator, komunikasi antara guru serta peserta didik pula bisa digunakan untuk mengamati proses pendidikan. Pemberian materi pendidikan oleh guru ialah landasan keberhasilan belajar peserta didik.

Teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat dan semakin mudah untuk memahami banyak hal. Salah satunya dapat digunakan oleh pendidik sebagai media proses pembelajaran untuk membantu siswa mencapai hasil yang diharapkan dalam proses pembelajaran (Sugiani, 2023). Perkembangan teknologi saat ini tentunya membawa dampak yang sangat besar dalam kehidupan kita sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Menurut (Muhammadiyah Mataram et al., n.d.) mengemukakan teknologi menggambarkan salah satu perlengkapan yang bisa digunakan oleh guru dalam dunia pembelajaran guna mempermudah guru dalam mengajar peserta didik menggapai hasil belajar yang di impikan. Aplikasi permainan pembelajaran ialah salah satu perlengkapan yang sangat berarti untuk mempraktikkan pendekatan pendidikan yang interaktif serta mengasyikkan.

Perkembangan teknologi ini mengizinkan peserta didik mendapatkan pengetahuan dengan segera, yang berguna baik untuk pendidikan ataupun kehidupan sehari- hari (Andriany & Warsiman, 2023). Tetapi salah satu aspek yang mempengaruhi mutu pendidikan adalah pemanfaatan media pendidikan yang kurang menarik serta minimnya inovasi guru dalam pemakaian media pendidikan.(Okta Nadia, 2022). Tentu saja perihal ini membuat pendidikan jadi kurang menarik serta membosankan, yang pada kesimpulannya merendahkan motivasi serta minat peserta didik dalam proses pendidikan serta berakibat pada buruknya hasil belajar peserta didik.

Salah satu aspek krusial pada perkembangan peserta didik yang perlu diperhatikan supaya bisa membuat prestasi dan tingginya output belajar peserta didik merupakan minat

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

belajar. Minat belajar peserta didik adalah salah satu faktor krusial yang mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran menjadi komponen pembelajaran, yang memegang peranan penting pada aktivitas belajar mengajar.

Pada jenjang sekolah dasar (SD), pembelajaran tidak hanya difokuskan pada pemahaman konsep dasar saja, namun juga pada pengembangan minat dan keinginan belajar siswa. Salah satu mata pelajaran yang memiliki tantangan tersendiri dalam dunia pendidikan adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu pengetahuan dan teknologi pada kelas IV sekolah dasar merupakan mata pelajaran penting dimana peserta didik mempelajari berbagai konsep dasar tentang alam, lingkungan hidup, dan fenomena sosial yang terjadi di lingkungan. Namun tidak jarang sebagian peserta didik merasa topik ini sulit atau kehilangan minat, apalagi jika konten yang disajikan tidak terlalu relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Pentingnya minat belajar peserta didik Sekolah Dasar dalam kegiatan pembelajaran buat membawa perubahan ke arah yang lebih baik. Oleh karena itu, peserta didik yang tidak berminat menelaah mata pelajaran tersebut cenderung tidak belajar dengan baik, mudah bosan, bahkan tidak segan-segan menghindari mata pelajaran yg mensugesti prestasi akademiknya (Landari Putri & Shabrina Anshor, 2024). Mengingat minat serta motivasi peserta didik saat belajar merupakan salah satu faktor primer keberhasilan belajar, maka pentingnya membangun lingkungan belajar yang menarik bagi siswa tidak bisa diabaikan. Minat belajar yang tinggi bisa mensugesti pemahaman siswa terhadap bahan ajar. Oleh karena itu, aneka macam upaya dilakukan untuk menaikkan minat serta motivasi siswa dalam belajar, misalnya pemanfaatan teknologi menjadi media pembelajaran yang lebih interaktif serta menyenangkan. Hal ini wajib dilakukan oleh guru supaya proses pembelajaran bisa membangun suasana belajar yang nyaman. Seiring dengan berkembangnya teknologi, para pendidik harus menyesuaikan metode pengajaran yang mereka buat guna memanfaatkannya semaksimal mungkin. Guru harus mampu beradaptasi menggunakan perkembangan zaman saat ini. Perkembangan terkini menuntut guru dalam menguasai dan mengetahui dasar-dasar pemanfaatan teknologi, khususnya teknologi Pendidikan (Muhammadiyah Mataram et al., n.d.).

Media pembelajaran sebagai salah satu indera yang dapat dipergunakan buat merancang komunikasi interaktif antara guru serta peserta didik secara efektif dalam proses kegiatan belajar mengajar (D. Wulandari et al., 2024). Dalam hal ini media pembelajaran memegang

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

peranan krusial dalam membantu peserta didik pada memahami materi dengan lebih mudah serta nyaman. tetapi, kurangnya dominasi teknologi di kalangan pengajar serta peserta didik, dan infrastruktur yang belum memadai, menjadi perseteruan tersendiri. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik kurang memahami betapa aktifnya mereka terlibat pada proses pembelajaran guna memahami konsep, yang secara tak eksklusif mengakibatkan menurunnya kualitas pendidikan dan akibat yang dicapai (Tasta Galuh Pradani, 2022).

Wordwall adalah aplikasi berbasis web untuk membuat penilaian pembelajaran seperti mencocokkan, berpasangan, pencarian kata, dan memutar. Tujuan penggunaan media word wall adalah untuk meningkatkan akses dan interaksi peserta didik terhadap sumber belajar serta membantu peserta didik memahami dan mengingatnya (Setyorini et al., 2024). Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan sebagai solusi permasalahan tersebut. Media pembelajaran yang mudah digunakan oleh siapa saja. Untuk itu peneliti tertarik untuk mengeksplorasi media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk pembelajaran (Nur Azizah Qodiriyah Zahro, 2023) .

Wordwall adalah platform yang memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas pembelajaran interaktif yang dapat diakses peserta didik melalui perangkat digital mereka. Menurut (P. Wulandari et al., 2024) menyatakan Wordwall adalah pelaksanaan yang bisa dipakai menjadi media pembelajaran yang menarik, sumber belajar, atau alat evaluasi berbasis online bagi peserta didik. Kelebihan berdasarkan pelaksanaan ini merupakan mempunyai jumlah template yg poly yg bisa dibentuk sang guru. Aplikasi ini tersedia secara eksplisit menggunakan pilihan dasar beberapaa macam template yang bisa dipilih. Wordwall merupakan media pembelajaran menarik yang berkaitan menggunakan aplikasi. Aplikasi ini secara eksplisit dimaksudkan untuk sebagai alat pembelajaran, media, perangkat evaluasi yang menyenangkan bagi peserta didik. Melalui media pembelajaran Wordwall memakai jenis kuis ini, maka sanggup digunakan sebagai bentuk upaya meningkatkan minat belajar peserta didik dan memberikan kesan baru bagi peserta didik, menjadi akibatnya mampu membantu menumbuhkan minat belajarnya (Shofiya Launin, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang telah dilaksanakan pada kelas IV UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli oleh peneliti, ditemukan permasalahannya yaitu minat belajar peserta didik menurun akibat imbas penggunaan media pembelajaran oleh guru. pada aktivitas

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

pembelajaran, media cetak serta powerpoint tak jarang dipergunakan tanpa variasi, hal ini dibuktikan dengan perilaku peserta didik yang terkadang bosan, sibuk ketika kegiatan pembelajaran, serta tidak mendengarkan penjelasan guru terhadap materi. konflik ini menjelaskan bahwa pengajar belum menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. berdasarkan beberapa pendapat, pengajar mempunyai tugas untuk tetap kreatif dan inovatif pada kelas menggunakan media pembelajaran guna memudahkan transfer materi serta penciptaan inovasi-inovasi baru. Oleh sebab itu diharapkan penggunaan media yang berbeda dengan yang biasa dipergunakan dapat menunjang minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Melihat rendahnya minat belajar IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam serta Sosial) peserta didik tersebut, salah satu solusi yang bisa dilakukan peneliti seiring menggunakan perkembangan teknologi pembelajaran pada Kurikulum Merdeka saat ini yaitu melakukan aktivitas dengan berbagi media pembelajaran menggunakan berbantuan Wordwall pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang dibuat menarik dengan kegiatan permainan yang bervariasi supaya dapat menaikkan minat belajar IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam serta Sosial) peserta didik menjadi lebih baik lagi.

Mengingat besarnya potensi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran khususnya aplikasi word wall, maka bagaimana penerapan media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) khususnya di Kelas IV UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli penting untuk diteliti. Intinya, Wordwall dapat diintegrasikan ke dalam banyak aspek pembelajaran, mulai dari pengenalan materi baru, latihan soal, hingga penilaian hasil pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi ini, kami bertujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif serta membuat siswa lebih tertarik aktif dalam mempelajari IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

Sebagai penguat dan pembanding terhadap penelitian ini, maka penyusun mengangkat referensi beberapa peneliti terdahulu yang serupa seperti penelitian (Shofiya Launin, 2022) yang menerapkan Penggunaan media pembelajaran Wordwall buat menaikkan minat belajar peserta didik kelas IV. Penggunaan media game online Wordwall dapat mempengaruhi minat belajar siswa, terbukti berasal hasil angket yang menjadi pre-test penggunaan Wordwall menunjukan bahwa ada cita-cita peserta didik dalam mengikuti pembelajaran semakin tinggi, waktu pengajar menggunakan media pembelajaran Wordwall ini menjadi game pada

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

pembelajaran buat memberikan materi pembelajaran, mereka dapat memakai banyak sekali media untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Selanjutnya penelitian (Tasta Galuh Pradani, 2022) dengan judul penelitian Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik di pembelajaran IPAS pada Sekolah Dasar, menyimpulkan bahwa Media pembelajaran Wordwall artinya media yang simpel digunakan serta interaktif yang mampu mempertinggi minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam serta Sosial) kelas IV. Media pembelajaran Wordwall mampu dijadikan keliru satu media yg dipakai pada pembelajaran online. Media ini tidak hanya mudah dipakai dan murah, tetapi pula memperlihatkan cara-cara lain dalam menyajikan materi serta pertanyaan. Oleh karenanya pendidik bisa memakai cara dan pilihan lain menjadi variasi saat mengemas materi pembelajaran lainnya. Melalui media yg menarik dan beragam, peserta didik akan menjadi lebih aktif dan juga termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, dijadikan pertimbangan oleh peneliti untuk melaksanakan penelitian berjudul “ Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Pada Kelas IV UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli ”. Tujuan dari peneliti tersebut adalah guna mengetahui penggunaan teknologi modern berupa media pembelajaran wordwall bisa menjadikan minat belajar peserta didik kelas IV UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli meningkat. Penggunaan media pembelajaran Wordwall ini dibuat agar mengetahui sejauh mana penerapan media pembelajaran wordwall tersebut menjadi media yang bisa meningkatkan minat belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik kelas IV UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall merupakan tujuan dari penelitian tindakan kelas yang peneliti yaitu guru selalu mempertimbangkan bagaimana dan mengapa sebuah akibat tindakan yang dialami dalam kelas. Terdapat 4 tahapan dalam desain penelitian ini yakni perencanaan, tindakan, pengamatan serta refleksi yang merupakan suatu siklus.

Guna mengumpulkan data tentang minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS khususnya terkait wujud benda menggunakan perangkat lembar observasi. Pada penelitian ini

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

objek penelitian yang digunakan yakni 10 peserta didik kelas IV. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni deskriptif kualitatif dengan membagi data yang diperoleh menjadi kategori kualitatif dan kuantitatif serta menguraikan cara perolehan data dengan menggunakan alat penelitian. Menghitung rata-rata skor atau mean dari lembar observasi terkait minat belajar peserta didik dengan media pembelajaran Wordwall dilakukan untuk menguji data kuantitatif.

$$X = \frac{\sum x_i}{N} \times 100 \%$$

Mundir (2012) menyebutkan berikut rumus untuk mencari nilai mean peserta didik :

x : Nilai rata-rata

$\sum x_i$: Nilai keseluruhan objek

N : Jumlah total objek

Sebesar 70% dari nilai kelas rata-rata peserta didik dan kategori minimum tinggi untuk minat belajar mereka berfungsi sebagai indikator keberhasilan penelitian

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Langkah pertama penelitian dilaksanakan pengamatan ketika peserta didik belajar IPAS dengan fokus pada topik wujud benda di kelas V sekolah dasar. Kondisi objektif menunjukkan bahwa: a) Guru mengendalikan sebagian besar proses pembelajaran, dan peserta didik belajar secara pasif dengan mencatat dan mendengarkan dikté guru. b) peserta didik jarang terlibat dalam sesi tanya jawab atau diskusi yang hidup, dan Ketika muncul pertanyaan, peserta didik biasanya diam saja dan tidak mengutarakan pendapatnya. Berikut ini adalah tahapan dan hasil instalasi aplikasi Wordwall dua siklus dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi jenis-jenis wujud benda di kelas IV UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli.

a. Siklus 1

Pada Siklus 1, peserta didik yang mengikuti penggunaan media pembelajaran Wordwall yaitu kuis mempunyai tugas sebagai berikut :

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Langkah pertama adalah perencanaan yang meliputi melakukan tinjauan awal atau analisis terhadap wujud benda dan materi pelajaran Ipas selanjutnya Pendistribusianya juga mencakup peserta didik melalui media pembelajaran Wordwall.

Langkah kedua adalah melaksanakan rencana, menyiapkan alat penelitian yang diperlukan, dan membuat rencana pembelajaran. Siklus 1 berjalan selama 1 sesi atau 2x35 menit. Pada Siklus 1 belajar Ipas tentang wujud benda. Kegiatan pertama yang terjadi pada Siklus 1 adalah guru memberikan wawasan dan pertanyaan kepada peserta didik tentang wujud benda. Tahap pertama ini dilakukan guru untuk mengetahui seberapa baik peserta didik memahami materi pelajaran. Peserta didik akan membahas tentang pengertian dan wujud benda. Para peserta didik kemudian diberi pembekalan dan demonstrasi cara penggunaan media pembelajaran Wordwall menggunakan laptop dan smartphone peserta didik. Tahapan yang dilakukan adalah :

1. Guru membuka aplikasi wordwall menggunakan laptop yang sudah terkoneksi internet.
2. Guru login ke akun wordwall dan membuat kuis menggunakan wordwall yang akan digunakan dalam proses pembelajaran Ipas
3. Kuis yang sudah jadi dibagikan kepada peserta didik dalam bentuk link wordwall melalui grup whatsapp.
4. Peserta didik mengakses aplikasi wordwall dengan link <https://wordwall.net/id/resource/74434834> yang sudah dibagikan oleh guru.



Gambar 1. Halaman awal media pembelajaran wordwall

- a. Klik tombol start setelah itu sudah bisa mengerjakan soal yang ada di wordwall
- b. Apabila sudah mengerjakan soal yang ada di wordwall, maka akan muncul skornya

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional



Gambar 2. Tampilan Wordwall wujud zat



Gambar 3. Tampilan skor akhir

- c. Setelah mengerjakan maka skor akan muncul

Guru menentukan jumlah waktu yang dimiliki peserta didik untuk menyelesaikan tugas pada media pembelajaran Wordwall, dan guru dapat menerima gambaran kinerja peserta didik di papan skor. Tabel berikut ini menggunakan indikator observasi untuk mengukur minat belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran pada aplikasi Wordwall.

Tabel 1. Aktivitas peserta didik selama siklus 1

No	Pengamatan Aktivitas	Total peserta didik	%	Keaktifan
1.	Antusias menggunakan media wordwall	8	80%	Banyak sekali
2.	Aktif menggunakan media wordwall	7	70%	Banyak
3.	Mampu menggunakan media wordwall	5	50%	Sedikit

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

4. Mampu menjawab pertanyaan dalam media pembelajaran wordwall	4	40%	Sedikit
5. Senang dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran wordwall	9	90%	Banyak sekali
Rata-rata			66%

Delapan atau 80% peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran Wordwall. Dengan kata lain peserta didik yang antusias menggunakan media pembelajaran Wordwall termasuk dalam kategori banyak .Tujuh orang (70%) aktif menggunakan media. Dengan kata lain, pengguna utama kegiatan ini adalah aktif menggunakan media wordwall. Hanya 5 peserta didik (atau 50% dari total) yang dapat menggunakan media pembelajaran Wordwall. Empat peserta didik (atau 40%) masuk dalam kategori hanya menyelesaikan sedikit aktivitas. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan pada materi belajar Wordwall. Sembilan peserta didik (90%) merasa senang karena dapat berpartisipasi dalam pembelajaran melalui berbagai kategori kegiatan.

Langkah ketiga adalah melakukan tugas-tugas yang melibatkan observasi. Guru memperhatikan perubahan minat belajar peserta didik. Observasi akan dilakukan dengan menggunakan metode observasi yang dipilih secara cermat. Penemuan ini dilakukan peneliti untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai fokus yang ditemukan. Oleh karena itu, pada titik ini peneliti mengidentifikasi persamaan, perbedaan, dan perbedaan antar kategori, serta hubungan antar kategori (Sugiyono, 19 C.E.). Meskipun data ini menunjukkan minat kegiatan belajar meningkat setelah diperkenalkannya media pembelajaran Wordwall pada Siklus 1, namun masih ada 5 peserta didik yang belum menguasai media pembelajaran tersebut.

Langkah ke empat, peserta didik menerima penggunaan media pembelajaran Wordwall berdasarkan pengamatan aktivitasnya selama kegiatan belajar mengajar. Namun sebagian peserta didik masih bersikap pasif pada saat kegiatan pembelajaran, terbukti dari kemampuannya dalam menggunakan media pembelajaran Wordwall dan

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

menjawab pertanyaan seputar media tersebut menunjukkan minat peserta didik belum melebihi 50%. Karena tingkat keberhasilan penelitian yang diukur selama ini masih rata-rata kurang dari 70%, maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian pada siklus ke 2.

b. Siklus 2

Langkah pertama adalah memilih bahan pembelajaran dan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran atau Modul ajar, yang merupakan langkah awal dalam tahap perencanaan. Langkah kedua adalah fokus mempelajari mata pelajaran Ipas yang akan ditingkatkan pada Siklus 2, khususnya materi yang berkaitan dengan wujud zat. Kemudian pada tahap kedua dilakukan tindakan berdasarkan tujuan pembelajaran yang dicapai peserta didik pada Siklus 1, yang selanjutnya disampaikan kepada peserta didik pada kegiatan Siklus 2. Kemampuan peserta didik dalam memahami materi tentang wujud zat, yaitu pengertian wujud zat, jenis-jenis wujud zat, dan karakteristik serta contoh wujud zat dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 2. Aktivitas peserta didik selama siklus 2

No	Pengamatan Aktivitas	Total peserta didik	%	Keaktifan
1.	Antusias menggunakan media pembelajaran wordwall	9	90%	Banyak sekali
2.	Aktif menggunakan media pembelajaran wordwall	9	90%	Banyak sekali
3.	Mampu menggunakan media pembelajaran wordwall	8	80%	Banyak
4.	Mampu menjawab pertanyaan dalam media pembelajaran wordwall	8	80%	Banyak
5.	Senang dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran wordwall	9	90%	Banyak sekali

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Rata-rata 86%

Selama kegiatan pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran wordwall berjumlah 9 peserta didik (90 %) yang berarti banyak sekali peserta didik dengan kategori senang ketika kegiatan pembelajaran di kelas. Sebanyak 9 peserta didik yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran menggunakan media word wall 90%, dan persentase peserta didik yang dapat menggunakan media pembelajaran word wall termasuk dalam kategori banyak (80%). 8 peserta didik termasuk dalam kategori Banyak dan persentasenya 80% mampu menjawab soal media pembelajaran Wordwall. Saat ini persentasenya sebesar 90 dengan 9 orang peserta didik merasa senang terhadap proses belajar mengajar yang merupakan kategori yang sering digunakan oleh peserta didik.

Tahap ketiga, mengamati aktivitas peserta didik nampaknya semakin meningkat pada siklus ini, terbukti dengan aktivitas pembelajaran yang bervariasi. Peserta didik senang menjawab pertanyaan dan mengekspresikan ide-ide mereka. Selain itu, peserta didik akan dapat bertanya tentang materi dari sudut pandang yang berbeda dan akan lebih bersedia untuk bertanya. Proses pembelajarannya mirip dengan permainan, sehingga peserta didik berpartisipasi dengan penuh semangat. Namun masih ada dua orang peserta didik yang belum menguasai media pembelajaran yang dikenal dengan aplikasi Wordwall.

Pelaksanaan refleksi pada siklus 2, tahap keempat ini akan meningkatkan proses belajar mengajar mata pelajaran Ipas khususnya pembelajaran pada materi wujud zat yang dipelajari oleh peserta didik kelas IV UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi Wordwall. UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli memiliki wifi yang dapat mendukung proses pembelajaran digital, sehingga tidak ada kendala seperti jaringan internet saat menggunakan media wordwall. Peserta didik telah menerima dengan baik penggunaan media pembelajaran Wordwall. Berdasarkan hasil lembar observasi aktivitas belajar mengajar peserta didik diketahui bahwa minat belajar peserta didik secara keseluruhan mencapai nilai rata-rata sebesar 86% untuk seluruh indikator. Hal ini menyatakan bahwa indikator keberhasilan pembelajaran yang disepakati telah tercapai, sehingga penelitian tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Pembahasan

Berlandaskan hasil penelitian yang sudah dipaparkan, pemanfaatan media pembelajaran berupa aplikasi wordwall dapat menjadikan peserta didik kelas IV UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli lebih tertarik untuk belajar Ipas pada materi Wujud zat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran aplikasi Wordwall meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang terlihat dari peserta didik yang tampak terlibat aktif dalam pembelajaran. Peserta didik lebih bersemangat untuk mengemukakan pendapat dan mengkomunikasikan gagasannya, serta lebih bersedia bertanya tentang sudut pandang yang berbeda. Pembelajaran bersifat menyenangkan, sehingga peserta didik berpartisipasi dengan antusias dalam proses pembelajaran.

Rata-rata skor aktivitas pada siklus 1 minat belajar peserta didik terhadap proses pembelajaran Ipas khususnya pada materi yang berkaitan dengan wuud zat hanya sebesar 64%, namun meningkat menjadi 86% pada siklus 2 yang merupakan peningkatan yang cukup signifikan telah terbukti. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan (Fidya & Oktaviana, 2021) bahwa media pembelajaran wordwall dapat dijadikan permainan interaktif dimana saja, tidak memerlukan penggunaan alat lain, serta lebih efektif dan fleksibel. Kedua, media ini tidak memiliki batasan ruang dan waktu serta dapat dibuat dan dimainkan kapan saja, Fitur kuis pada aplikasi Wordwall menjadikan peserta didik aktif dibandingkan pasif saat melakukan kegiatan pembelajaran. Selain itu, peserta didik akan dapat berkonsentrasi lebih baik dan tidak merasa bosan saat belajar. Unsur edukasi pada aplikasi Wordwall diwujudkan sepenuhnya melalui permainan yang meningkatkan kemampuan berpikir dan memaksimalkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Muhammad et al., 2023). Meningkatkan kemampuan merencanakan dan menyajikan program pendidikan akan sangat membantu dalam menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, sehingga sangat ideal jika guru perlu lebih meningkatkan keterampilan mengajarnya.

Menurut (Ramli et al., 2024) berpendapat bahwa Wordwall artinya salah satu aplikasi game yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran untuk mengukur keterampilan dan minat siswa. Dinding kata dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran buat menaikkan aktivitas belajar serta juga memungkinkan siswa buat secara aktif mengkomunikasikan inspirasi-idenya. Wordwall juga bisa dipergunakan buat memantau kemajuan belajar siswa. dalam hal ini media pembelajaran Wordwall pula tergolong media hiperaktif. Hal ini dikarenakan kuis wordwall

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

yang dibagikan melalui link dalam artian dapat digunakan secara bersamaan ketika dipergunakan. Penggunaan media pembelajaran Wordwall menjadi salah satu alternatif supaya pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik Sekolah Dasar sebab media pembelajaran yang kreatif dan interaktif (Arrosyad et al., 2023) . Media pembelajaran Wordwall juga bisa digunakan sebagai sumber belajar bagi guru serta siswa. Penyajian yang bervariasi menaikkan minat serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran Wordwall memiliki banyak keunggulan antara lain kemudahan dalam membuat permainan edukatif, tampilan menarik, dan kemampuan beradaptasi dengan berbagai jenis materi pembelajaran. Dengan menggunakan media wordwall siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak monoton sebagai akibatnya meningkatkan motivasi dan minat belajar. Wordwall memungkinkan siswa buat aktif belajar, berpartisipasi dalam permainan yang bekerja sama untuk menghubungkan menggunakan materi akademik, dan mendapatkan umpan balik pribadi atas pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Media interaktif seperti Wordwall tidak hanya memanfaatkan teknologi untuk menyajikan materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yg lebih menarik dan menyenangkan. untuk mengatasi konflik diatas, penggunaan media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi memperlihatkan aneka macam solusi untuk mengatasi tantangan tersebut. salah satu jenis media interaktif yg bisa dipergunakan untuk pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) ialah media pembelajaran dinding istilah berbasis permainan. Wordwall merupakan galat satu aplikasi game yang bisa digunakan menjadi media pembelajaran buat mengukur keterampilan siswa (Ramlil et al., 2024)

Dengan menggunakan teknologi, guru dapat melakukan pembelajaran kreatif seperti pembelajaran interaktif. Menurut (Putri Fajri Ma'wa & Panca Dewi Purwati, 2024) Pembelajaran interaktif adalah inisiatif pembelajaran yang dilakukan pengajar untuk mempertinggi partisipasi siswa pada suatu mata pelajaran tertentu. Di era digital saat ini, kemudahan akses terhadap media pembelajaran berbasis teknologi menciptakan siswa tidak mudah bosan. Media pembelajaran interaktif adalah salah satu cara lain yg menjanjikan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Selain itu, Pengendalian guru terhadap proses pembelajaran juga dapat didukung menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. dengan memakai media pembelajaran, guru dapat mendukung instruksi pengajar serta memudahkan peserta didik tahu apa yg ingin disampaikan pengajar. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan mempunyai potensi menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Ketika guru mengubah cara mereka belajar, siswa sebenarnya menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran. Misalnya saja guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan cara berpindah-pindah dan melakukan aktivitas dengan menggunakan media yang tersedia di website untuk memahami materi. Setelah diteliti lebih lanjut, ditemukan bahwa sebenarnya ada banyak aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Sugiani, 2023).

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi Wordwall, peneliti mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan. Keunggulan aplikasi Wordwall antara lain kemampuannya dalam memberikan sistem pembelajaran yang bermakna dan mudah dipahami bagi peserta didik sekolah dasar. Pada tingkat yang lebih tinggi, model tugas berada dalam perangkat lunak Wordwall, yang dapat diakses oleh peserta didik di smartphone mereka untuk melepaskan kreativitas mereka. Kekurangannya antara lain rentan terhadap penipuan saat menggunakannya, tidak bisa mengubah ukuran font, membutuhkan waktu lama dalam pembuatannya, dan hanya dipublikasikan di media visual. Pembelajaran yang berlangsung menghasilkan perubahan sikap dan perilaku peserta didik setelah pembelajaran melalui media pembelajaran Wordwall.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih dan rasa syukur peneliti ucapkan atas dukungan yang sudah diberikan para dosen pembimbing, Guru Pamong UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli, kedua orang tua dan sahabat-sahabat sampai akhirnya artikel ini bisa selesai dengan baik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar meningkat pada peserta didik kelas IV di UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli dengan menerapkan media pembelajaran

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

aplikasi wordwall dalam pembelajaran IPAS dengan materi wujud zat. Pada saat siklus 2 minat belajar mengalami peningkatan dimana 9 peserta didik sangat antusias dan aktif dalam penggunaan media pembelajaran wordwall dengan persentase sebesar 90%. Selain itu, terdapat 8 peserta didik yang mampu menggunakan media pembelajaran Wordwall dan hanya 2 peserta didik yang belum menguasai sepenuhnya penggunaan media pembelajaran Wordwall dengan ketuntasan klasikal sebesar 80%. Hal ini menunjukkan semakin besarnya minat penggunaan media berbasis wordwall dalam pembelajaran IPAS. Hal ini juga didukung oleh hasil belajar dan respon peserta didik. Peserta didik yang berhasil menjawab soal atau kuis pada media pembelajaran Wordwall berjumlah 8 orang dengan skor rata-rata 80%. Terdapat pula 9 orang peserta didik yang senang dengan proses pembelajaran menggunakan Wordwall dengan skor rata-rata 90%.

Penerapan media pembelajaran Wordwall diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap minat peserta didik kelas IV di UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli. Sekolah ini menghadapi tantangan serupa dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cenderung kurang tertarik pada materi ilmiah sehingga partisipasinya dalam pembelajaran sangat terbatas. Selain itu, penggunaan media word wall pada pembelajaran IPA (IPA dan IPS) juga dapat meningkatkan proses pembelajaran bagi guru. Karena proses pembelajaran memberikan kesempatan kepada semua peserta didik, maka guru wajib bisa memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam aktivitas sehari-hari. Mereka memiliki kiprah serta tanggung jawab yang sama pada memahami konsep materi pembelajaran yg disampaikan.

Saran

Bagi guru dan pembaca : Guru-guru lain disarankan untuk menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi Wordwall untuk menunjang kegiatan pembelajaran serta meningkatkan minat dan juga antusias peserta didik saat pembelajaran serta menciptakan suasana kelas yang menstimulasi. Guru dan pembaca yang tertarik dengan sumber daya untuk menjadikan proses belajar di kelas lebih menyenangkan, menarik, dan menyenangkan, didorong untuk menerapkan strategi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

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>
- Andriany, R., & Warsiman, W. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 406–422. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.8209>
- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., Balqis, M., Muhammadiyah, U., & Belitung, B. (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>
- Fidya, I., & Oktaviana, E. (2021). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.
- Landari Putri, F., & Shabrina Anshor, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd Swasta It Cemara Islami Plus. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Muhammad, *, Siregar, R., Fariza, A. A., Nurfadillah, A., Syakur, A., Sultan, J., 259, A. N., Sari, G., Rappocini, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPTD SDN 145 Inpres Pampangan. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*. <https://doi.org/10.51903/education.v3i2.440>
- Muhammadiyah Mataram, U., Herta, N., Chairun Nupus, B., Sanggarwati, R., Yudha Setiawan, T., & Dasar, P. (n.d.). *Seminar Nasional Paedagoria Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. <https://wordwall.net/>
- Nur Azizah Qodiriyah Zahro, A. R. Pratama. P. P. dan K. F. K. dan I. P. (2023). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2.
- Nurkholisha, R., Nurmalia, L., & Hayun, M. (2024). *Penerapan Media Wordwall dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4A MIS Al-Hidayah*.
- Okta Nadia, D. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
- Putri Fajri Ma'wa, & Panca Dewi Purwati. (2024). Penerapan Media Wordwall Kuis Wordsearch untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keaktifan Siswa pada Materi Sistem Tata Surya Siswa Kelas VI. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 201–211. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2945>
- Ramli, M. R., Muis, A., Sartika, ;, Baso, T. A., Profesi, P., & Prodi, G. P. (2024). Penerapan Model Pjbl (Project Based Learning) untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

- Dipadukan dengan Media Ajar Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas VII. In *Rezki Ramli* (Vol. 6, Issue 2). Mei-Agustus.
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayitno, M., & Prasetyawati, C. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25–31. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8885>
- Shofiya Launin, W. N. A. S. (2022). Pengaruh media Game online Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1.
- Sugiani, W. (2023). Aplikasi Berbasis Word Wall pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Guru Indonesia*, 2(2), 82–87. <https://doi.org/10.51817/jgi.v2i2.273>
- Sugiyono. (19 C.E.). *Metode Penelitian kualitatif dan kuantitatif*.
- Tasta Galuh Pradani. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *jurnal ilmiah pendidikan*, 1(6).
- Wulandari, D., Ratnasari, D. R., Damayanti, M. I., Sulistriyaniva, R., Fkip, P., Surabaya, U. N., & Sugihwaras, S. (2024). PENERAPAN MEDIA WORDWALL SEBAGAI ALAT PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Wulandari, P., Pgri, S., Citra, S., Lia, A., & Arianti, E. (2024). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(3), 791–803. <https://doi.org/10.61722/jmia.v1i3.1737>