



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 6 Tahun 2024 Page 6611-6619

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Salsabila Putri^{1✉}, Komang Nandayani², Ni Nyoman Sri Widiyanti³, Supriyadi⁴,

Jody Setya Hermawan⁵

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Lampung

Email: salsaanggun42806@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran merupakan hal yang penting. Rendahnya keaktifan belajar terkhususnya pembelajaran IPAS adalah permasalahan yang harus diperhatikan oleh pendidik. Kurangnya inovasi pendidik dalam menggunakan media pembelajaran menjadi salah satu faktor peserta didik tidak berpartisipasi aktif karena peserta didik merasa bosan karena pembelajaran terasa kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keaktifan belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi literatur. Proses penelitian dilakukan mengumpulkan beberapa referensi yang sesuai dengan topik yang berasal dari jurnal serta buku yang berkaitan dengan topik yang dibahas. Penulis melakukan analisa dari berbagai referensi tersebut untuk mengkaji penggunaan *wordwall* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam lingkup mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* berbasis permainan interaktif dapat menarik minat, meningkatkan motivasi, dan mendorong keterlibatan peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Wordwall, Keaktifan*

Abstract

The activeness of students during the learning process is important. Low learning activeness, especially IPAS learning, is a problem that must be considered by educators. The lack of innovation of educators in using learning media is one of the factors that students do not actively participate because students feel bored because learning feels less interesting. This study aims to analyze the learning activeness of students through the use of wordwall learning media in IPAS subjects in elementary schools. The research was conducted using qualitative research methods with the type of literature study research. The research process is carried out collecting several references that are in accordance with the topic that comes from journals and books related to the topic discussed. The author analyzes the various references to examine the use of wordwall in increasing the learning activeness of students in the scope of IPAS subjects in elementary schools. The results showed that the use of interactive game-based wordwall media can attract interest, increase motivation, and encourage the involvement of students to be more active in the learning process.

Keywords: *Learning Media, Wordwall, Activeness*

PENDAHULUAN

Keaktifan peserta didik dalam belajar sangat penting di dalam keberlangsungan proses pembelajaran di kelas. Keaktifan belajar adalah suatu keadaan atau kondisi di mana peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang ditandai dengan kegiatan seperti mengajukan pendapat, bertanya, menyelesaikan tugas, menjawab pertanyaan dari pendidik maupun antar peserta didik. Menurut Sadirman (2018), keaktifan belajar adalah aktivitas fisik dan mental yang berlangsung dalam satu kesatuan yang tak terpisahkan. Sementara itu, Nurseto (2015), menyatakan bahwa keaktifan belajar merupakan suatu kegiatan yang mampu mengarahkan individu menuju perubahan yang lebih baik. Dari kedua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah serangkaian aktivitas yang dirancang dengan baik, di mana kegiatan tersebut dapat membawa perubahan positif bagi setiap peserta didik yang terlibat.

Pembelajaran dianggap sukses apabila semua atau sebagian peserta didik mampu untuk berpartisipasi secara aktif dikelas. Peserta didik yang aktif mampu membuat suasana belajar menjadi lebih dinamis, karena pendidik maupun peserta didik saling berinteraksi antara satu dengan lainnya. Namun pada kenyataannya, sebagian atau seluruh peserta didik kurang aktif di dalam pembelajaran terkhususnya pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS adalah salah satu ilmu yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Faktor yang membuat peserta didik tidak berpartisipasi aktif karena peserta didik merasa bosan, pembelajaran yang kurang menarik, pendidik yang menyampaikan materi hanya dengan metode ceramah, dan lainnya. Rendahnya keaktifan belajar terkhususnya pembelajaran IPAS menjadikan suatu

permasalahan yang harus diperhatikan oleh pendidik. Upaya yang dapat dilakukan pendidik dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran seperti aplikasi *wordwall*.

Menurut Gagne (2020), media adalah ragam jenis komponen yang ada di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang kegiatan belajarnya. Media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu di dalam proses pembelajaran. Menurut Fatria (2018), alat yang digunakan seseorang dalam mengajar atau cara menyampaikan materi dengan semenarik mungkin. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau sarana pendidik dalam menyalurkan pesan atau informasi ke peserta didik.

Media pembelajaran *wordwall* adalah sebuah aplikasi platform digital yang menawarkan berbagai fitur game, seperti kuis, teka-teki, dan permainan interaktif lainnya yang dapat digunakan pendidik di dalam proses pembelajaran. Media *wordwall* ini dibuat dengan seinteraktif mungkin, agar peserta didik dapat belajar dengan senang, dan lebih aktif dalam belajar. Selain itu, media *wordwall* mampu menumbuhkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran IPAS, penggunaan media *Wordwall* memberikan banyak keuntungan. Misalnya, dalam pembelajaran tentang ekosistem, pendidik dapat membuat permainan mencocokkan gambar hewan dengan habitatnya, atau dalam pembelajaran tentang siklus air, pendidik dapat membuat permainan seperti teka-teki silang ataupun fitur *wordwall* lainnya yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik. Dalam pembelajaran tersebut peserta didik tidak hanya dituntut untuk aktif tetapi diajak juga untuk berpikir kritis sambil bersenang-senang dalam permainan tersebut.

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan yakni hasil penelitian oleh Putriani & Gunawan (2023), menjelaskan bahwa penggunaan media permainan interaktif *wordwall* dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam belajar. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Syahyadi dkk (2024), menjelaskan penggunaan media *wordwall* efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik, pemahaman konsep, dan motivasi belajar. Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Wijaya & Haryanto (2024), penggunaan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran bahasa Indonesia terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik.

Dari hasil studi pustaka yang peneliti lakukan, penggunaan media *wordwall* memiliki banyak sekali manfaat, untuk peserta didik sendiri penggunaan media *wordwall* mampu mendorong peserta didik giat belajar, berpartisipasi aktif dikelas, menumbuhkan sikap disiplin, memberikan pembelajaran yang interaktif, melibatkan peserta didik dalam proses berfikir, berkomunikasi dengan teman sekelas, bekerjasama dalam menyelesaikan tugas, serta mencari solusi kreatif dalam menghadapi masalah yang diberikan.

Lebih jauh lagi, *wordwall* membantu pendidik dalam mengelola kelas yang heterogen. Sering kali, dalam satu kelas terdapat peserta didik yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda baik dari segi budaya, pengetahuan, maupun jenis kelamin. Dengan adanya *wordwall* memungkinkan pendidik untuk lebih mudah dalam menyusun dan membuat permainan sesuai dengan karakteristik dari peserta didik, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efisien. Selain itu, *wordwall* ini juga mendukung evaluasi pembelajaran yang lebih efisien, karena pendidik dapat dengan mudah melihat dan mencatat hasil kerja peserta didik secara otomatis.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* memiliki potensi besar dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan fleksibel, *wordwall* dapat menjadi alat yang efektif bagi pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan bermakna. Dengan meningkatnya keaktifan peserta didik dalam belajar, diharapkan hasil pembelajaran pun akan semakin optimal. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar".

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan teknik analisis deskriptif melalui studi literatur. Metode ini merupakan suatu pendekatan yang lebih terfokus pada pemahaman mengenai fenomena sosial atau budaya dengan cara menggali informasi melalui sumber literatur yang relevan dengan judul penelitian. Anggito & Setiawan (2018) menyebutkan bahwa penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif mengharuskan penulis untuk mendeskripsikan rangkaian kejadian sosial, fenomena, dan juga obyek yang disusun dalam sebuah tulisan yang sifatnya naratif.

Proses penelitian dilakukan dengan mengumpulkan, menganalisis, dan mendeskripsikan informasi dari berbagai referensi yang sesuai dengan topik yang dibahas. Referensi yang digunakan berasal dari buku, jurnal, dan artikel yang relevan dengan topik yang diangkat peneliti. Penulis melakukan analisis dari berbagai bahan pustaka yang kemudian dianalisis dan ditarik kesimpulan agar dapat mendukung penelitian yang sedang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengertian Media Pembelajaran *Wordwall*

Kata "media" berasal dari bahasa Latin "*medius*", yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media berperan sebagai sarana dalam menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Media berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi belajar. Sementara itu, media pembelajaran merupakan sarana fisik yang digunakan dalam kegiatan mengajar untuk menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi, sehingga materi dapat diterima dengan lebih mudah oleh peserta didik.

Wordwall merupakan sebuah aplikasi interaktif berbasis permainan yang dirancang untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas, dan memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif di dalamnya. Dalam penggunaannya, *wordwall* memudahkan pendidik dalam merancang aktivitas belajar yang interaktif seperti kuis, *match up* dan permainan edukasi lainnya. Dengan pembelajaran interaktif, suasana kelas akan berjalan secara dinamis, dan mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik, Karena peserta didik tidak hanya menyimak materi yang diberikan pendidik tetapi mereka juga terlibat langsung dalam sebuah permainan, sehingga memungkinkan partisipasi aktif peserta didik.

Sebagai media pembelajaran, fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi *wordwall* memudahkan pendidik dalam merancang proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Pendidik dapat merancang pembelajaran berbentuk permainan yang bervariasi, seperti roda putar, mencocokkan pasangan, atau teka-teki silang, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara menyenangkan dan tidak monoton. Selain berfungsi sebagai media pembelajaran, *wordwall* juga dapat dimanfaatkan pendidik sebagai alat penilaian. Seperti yang disampaikan oleh Purnamasari et al. (2022), *wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai sumber dan media belajar, atau alat penilaian *online* yang menarik bagi peserta didik. Sebagai alat penilaian, *wordwall* mempermudah pendidik dalam menilai tingkat pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah disampaikan. Pendidik secara langsung dapat menilai sejauh mana tingkat pemahaman materi yang dikuasai oleh peserta didik. Selain itu, dengan adanya *wordwall* memudahkan peserta didik mengakses kapan saja, sehingga evaluasi tidak terbatas pada waktu dan tempat.

Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Wordwall*

Kelebihan dari aplikasi *wordwall*, yakni: (1) dapat menarik perhatian peserta didik karena bersifat game, (2) menumbuhkan sikap kreativitas pada diri peserta didik, (3) menumbuhkan minat dan motivasi belajar, (4) meningkatkan keaktifan belajar, dan (5) dapat menumbuhkan kerjasama antar peserta didik. Sedangkan kelemahan dari aplikasi *wordwall*, yakni: (1) dalam pembuatannya, pendidik membutuhkan waktu yang lama, dan (2) kendala akan jaringan atau internet, dan (3) pendidik kewalahan dalam mengontrol kelas agar tetap kondusif.

Keaktifan sebagai Aspek Penting dalam Pembelajaran

Keefektifan pembelajaran di kelas ikut dipengaruhi oleh suasana belajar. Suasana belajar yang baik akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, rasa bosan terhadap suasana belajar yang monoton akan ikut mempengaruhi pembelajaran di kelas, terutama dalam hal keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Pada hakekatnya, pembelajaran dilaksanakan untuk mengembangkan keaktifan peserta didik melalui bermacam-macam pengalaman belajar dan akan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Selaras dengan hal tersebut, Keaktifan belajar peserta didik merupakan proses yang lebih memberatkan pada keaktifan mental, emosional, dan keaktifan fisik untuk memperoleh hasil belajar dari segala aspek baik afektif, kognitif dan psikomotor.

Pendidikan modern memfokuskan pada pembelajaran aktif, yaitu peserta didik belajar dari pengalamannya sendiri. Keaktifan peserta didik dapat diukur melalui beberapa aktifitas sebagai indikator. Aktivitas-aktivitas itu sangat beragam dan bukan hanya terbatas pada mencatat dan mendengarkan saja. Seperti yang telah disampaikan oleh Paul D. Deirich dalam Widiyanti (2018) bahwa indikator keaktifan belajar peserta didik jika dilihat dari macam-macam aktivitasnya dalam proses pembelajaran terdiri dari: 1) *Visual activities*, misalnya memperhatikan gambar. 2) *Oral activities*, seperti kemampuan menyatakan opini dan mengemukakan pertanyaan. 3) *Listening activities*, seperti mendengarkan penjelasan dan mendengarkan percakapan. 4) *Writing activities*, seperti menulis narasi dan mengerjakan soal. 5) *Emotional activities*, seperti keinginan/ minat, memiliki kesukaan, dan bersikap berani. 7) *Motor activities*, seperti kegiatan percobaan.

Penggunaan Media *Wordwall* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik

Pengembangan kemampuan mengajar yang dimiliki pendidik melalui inovasi-inovasi terbaru dalam memberikan pembelajaran di kelas merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran yang inovatif dapat berpengaruh terhadap semangat belajar dan keaktifan

peserta didik. Salah satu media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi terkini yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik adalah *wordwall*.

Penggunaan media *wordwall* mampu menarik perhatian dan semangat belajar peserta didik. Dengan memanfaatkan sistem bermain dalam belajar, hal ini mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dibandingkan dengan menggunakan cara belajar yang konvensional. Tingkat keaktifan belajar anak dengan cara memberikan perintah untuk membaca atau meminta mereka untuk menuliskan kembali materi yang ada pada buku akan berbeda dengan tingkat keaktifan belajar peserta didik yang menggunakan cara pembelajaran aktif berbantuan media *wordwall*. Hal ini senada dengan pendapat dari Hidayah dan Karma (2024), menyebutkan bahwa *wordwall* adalah media yang dapat memfasilitasi pembelajaran agar menjadi lebih menarik. Untuk membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, *wordwall* menyediakan fitur kuis interaktif yang dikemas dalam bentuk papan teka-teki silang, mencocokkan kata, mencari kata, diagram lingkaran pertanyaan dan permainan kartu pertanyaan benar/salah. Penggunaan media *wordwall* merupakan strategi pengajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik di kelas salah satunya dalam pelajaran IPAS di sekolah dasar.

Pendapat senada juga dikemukakan oleh Sukma dan Handayani (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan kuis *wordwall* dalam proses pembelajaran akan berpengaruh positif dalam meningkatkan rasa ingin tahu dan meningkatkan keaktifan peserta didik untuk belajar sains di SDN Ciracas 05 Pagi. Pradani (2022) juga menyebutkan bahwa terdapat hubungan positif antara minat dan motivasi peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran IPA.

Hasil pembelajaran di kelas ilmiah dapat ditingkatkan dengan menciptakan suasana kelas yang menarik melalui penggunaan media *wordwall*. Suasana kelas yang menarik selama pembelajaran ini mampu meningkatkan kemampuan *scientific* untuk memecahkan masalah. Jenis media pembelajaran seperti fitur interaktif pada *wordwall* akan meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan peserta dalam memahami materi yang akan berpengaruh terhadap kemampuan belajar (Zulkifli. et al., 2019). Selain itu, penelitian (Nufus et al., 2023) menunjukkan hasil serupa, yaitu hasil belajar IPA pada materi siklus air mengalami peningkatan melalui bantuan penggunaan media pembelajaran yaitu *wordwall*. Dalam hal ini, peningkatan hasil belajar meningkat pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Penelitian Hidayah dan Karma (2004) juga mendukung hasil penelitian ini dengan meunjukkan hasil bahwa pemahaman peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS dapat

ditingkatkan dengan menggunakan media berbasis *wordwall*. Walaupun penggunaan subjek dan materi dalam penelitiannya berbeda, namun hasilnya mereka sama yaitu penggunaan *wordwall* memiliki pengaruh signifikan terhadap keaktifan peserta didik yang ditandai dengan peningkatan antusias dan juga hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, dapat terlihat bahwa setelah menggunakan media *wordwall* keaktifan peserta meningkat, terlihat dari beberapa perubahan positif yang signifikan serta sikap peserta didik yang antusias dalam menyelesaikan masalah yang diberikan.

SIMPULAN

Wordwall adalah salah satu media pembelajaran berbasis IT yang menawarkan berbagai fitur game, seperti kuis, teka-teki, dan permainan interaktif lainnya. Penggunaan media *wordwall* berperan penting dalam mendorong partisipasi aktif peserta didik. Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan melalui studi literatur, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Media *wordwall* berbasis permainan interaktif memiliki banyak sekali manfaat, seperti dapat menarik perhatian peserta didik karena bersifat game, menumbuhkan sikap kreativitas pada diri peserta didik, menumbuhkan minat dan motivasi belajar, meningkatkan keaktifan belajar, dan dapat menumbuhkan kerjasama antar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito Albi & Setiawan Johan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: Jejak Publisher.
- Djamarah & Zain (2013) *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Ribeka Cipta.
- Fatria, F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138–144.
<https://doi.org/10.32696/ojs.v2i1.158>
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (2020). Principles of Instructional Design (4th Edition). In Japan's High Schools
- Hidayah, Z. I., & Karma, I. W. (2024). Peningkatan Prestasi Belajar dan Pemecahan Masalah Siswa pada Mata Pelajaran IPA melalui Media Wordwall. *Jurnal Basicedu*, 8(3).
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/7538/3349>
- Nufus, K., Asyah, N., Prajabatan Gelombang, P., Muhammadiyah Cirebon, U., Negeri, S., & Wetan, P. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Wordwall

untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Siklus Air Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 3 Panguragan Wetan.

- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5).
- Putriani, N., & Gunawan, R. (2023). Media Games Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar pada Muatan IPAS. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 409–415. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66527>
- Sukma, I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/Jcp.V8i2.2767>
- Syahyadi, D., Dwi Fajariyanto, S., & Rifqy Ash-Shiddiqy, A. (2024). Penggunaan Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar: Literature Review. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, 2(1), 67–72. <https://doi.org/10.33830/jciee.v2i1.8207>
- Widiyanti, K. (2018). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Materi Cahaya dan Alat Optik melalui Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Peserta Didik Kelas VIII C Semester 2 SMP Negeri 1 Ungaran. *Jurnal Kreatif*, 9(1).
- Wijaya, H., & Haryanto, E. (2024). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di kelas 2 di SD Negeri 28/IV Kota Jambi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3801-3815.
- Zulkifli., Enung., M., & Ulum, F. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall (Jidaru Al Kalmah) dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Pangkep.