

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* BERBASIS GAME EDUKASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS III DI SDN 07 TIUMANG

Estuhono¹, Zumrotun Lutfiah², Orien Zikra Gefasya³

¹²³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia

e-mail. ¹estuhono023@gmail.com ²zumrotunlutfiah13@gmail.com,

³orienzikra731@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh peserta didik kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, dikatakan bahwa minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tersebut rendah. Hal ini disebabkan karena materi pembelajaran yang disampaikan kurang menarik, karena guru kelas menyampaikan materi dengan metode ceramah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall berbasis game edukasi terhadap hasil belajar IPAS kelas III di SDN 07 Tiumang. Metode penelitian ini *pre-experimental designs (non-designs)* dengan menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi seluruh siswa kelas III SDN 07 Tiumang. Sampel pada penelitian ini adalah 14 orang terdiri 7 laki-laki, 7 perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes berupa soal objektif. Berdasarkan uji Hipotesis *Paired Sampel Test* diperoleh hasilnya $0,000 < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima atau penggunaan media pembelajaran wordwall berbasis game edukasi berpengaruh terhadap hasil pembelajaran IPAS peserta didik kelas III di SDN 07 Tiumang.

Kata Kunci: Media Wordwall Berbasis Game Edukasi, Hasil Belajar, IPAS, Sekolah Dasar

ABSTRACT

This research is motivated by students' lack of focus in participating in learning, it is said that students' interest in participating in the learning is low. This is caused by the learning material delivered being less interesting, because the class teacher delivers the material using the lecture method. This study aims to determine whether or not there is an effect of the use of educational game-based wordwall learning media on the learning outcomes of third-grade students in SDN 07 Tiumang. This research method is pre-experimental designs (non-designs) using the One-Group Pretest-Posttest Design. The population is all third-grade students of SDN 07 Tiumang. The sample in this study was 14 people consisting of 7 boys, 7 girls. The data collection technique in this study was a test in the form of objective questions. Based on the Paired Sample Test Hypothesis test, the results were $0.000 < 0.05$. It can be concluded that H_0 is rejected H_a is accepted or the use of educational game-based wordwall learning media has an effect on the learning outcomes of third-grade students in SDN 07 Tiumang.

Keywords: Educational Game-Based Wordwall Media, Learning Outcomes, Science, Elementary School

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu hal yang penting dalam kehidupan manusia, mulai dari kalangan individu hingga kalangan masyarakat seorang dapat hidup dan melangsungkan kehidupannya melalui pendidikan

sehingga menjadi orang yang terdidik bagi kehidupan di masyarakat dan berguna bagi nusa dan bangsa. Dalam pasal 9 UU No 35 Tahun 14 disebutkan bahwa "Setiap anak berhak untuk memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka

pengembangan kepribadian dan tingkat kecerdasan sesuai dengan minat bakatnya". Dari tingkat dasar hingga menengah atas, salah satu pendidikan yang harus diajarkan adalah pendidikan pancasila dari tingkat dasar hingga menengah atas, salah satu pendidikan yang harus diajarkan adalah pendidikan (Sa'diyah et al., 2023).

Pendidikan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan kurikulum merdeka. Hal tersebut sebagaimana dikemukakan oleh Wahira et al. (2023) Kurikulum merdeka dalam kegiatan pembelajaran guru harus sebagai fasilitator dan peserta didik yang aktif, guru sebagai fasilitator tentunya harus berperan agar pembelajaran menjadi menyenangkan, pembelajaran yang menarik kepada peserta didik.

IPAS merupakan program studi terpadu yang dirancang untuk membantu siswa menjadi lebih mampu berpikir kritis dan analitis. Tujuan pembelajaran menggunakan pendekatan IPAS adalah untuk meningkatkan keterampilan dan menawarkan pengalaman. IPAS itu kandungan sains sejalan dengan pengalaman yang terhubung dengan kehidupan sehari-hari, ada minat yang kuat untuk belajar sains, belajar akan terasa lebih menyenangkan, dan siswa mencapai hasil belajar yang diinginkan, sains sebenarnya dilihat oleh siswa sekolah dasar sebagai mata pelajaran yang menyenangkan dan sederhana (Hasanah, 2022).

Menurut Chairini, Ibrahim, & Kamza (2023) hasil belajar adalah hasil yang akan diberikan kepada siswa sebagai wujud penilaian setelah selesai melakukan pembelajaran. Dari peserta didik, hasil belajar yang dimaksud adalah apa yang telah dicapai oleh peserta didik setelah

melakukan kegiatan belajar (Rahman, 2021)

Hasil belajar yang diperoleh siswa SDN 07 Tiumang pada semester ganjil

No	Keterangan	Jumlah	Presentasi
1.	Tuntas	5	35.71%
2.	Tidak Tuntas	9	64.28%
Jumlah peserta didik 14			

Tabel 1 Nilai Siswa Kelas III

Didapatkan data dari rendahnya hasil belajar siswa tersebut disebabkan karena masalah yang sering ditemui dalam proses belajar di kelas yaitu; peserta didik kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, dikatakan bahwa minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tersebut rendah. Hal ini dilihat saat pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung tidak memperhatikan guru dan berbicara dengan teman sebelah atau melakukan aktifitas lain dan kurang memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini disebabkan karena materi pembelajaran yang disampaikan kurang menarik, karena guru kelas menyampaikan materi dengan metode ceramah.

Berdasarkan hasil wawancara bersama salah satu wali kelas III, pendidik belum pernah melakukan pengaruh game edukasi wordwall hanya menggunakan media seadanya dan menggunakan buku LKS dan buku paket saja. Berdasarkan uraian tersebut perlu adanya perbaikan atau penyempurnaan dalam proses pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang ada di SDN 07 Tiumang. Maka dari dalam pelaksanaan pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang

kreatif yang membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media game edukasi wordwall.

Media pembelajaran adalah elemen sangat penting untuk proses belajar media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru menyampaikan materi agar peserta didik bisa memiliki minat dan ketertarikan pada materi yang disampaikan (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran tidak hanya bertanggung jawab atas sampainya pesan atas informasi kepada peserta didik, tetapi juga memastikan bahwa pesan atau informasi yang disampaikan tidak terjadi penyimpangan makna (Estuhono, 2023). Media menjadi salah satu alat yang dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat tertarik dan berminat terhadap materi yang diajarkan dan juga harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik (Wulandari et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan bagian sangat penting diproses pengajaran (Malinda, Hilmiyati, & Mastoah, 2022). Pemakaian media pembelajaran bisa menaikkan kualitas pembelajaran.

Wordwall merupakan permainan yang memanfaatkan website yang dipadukan dengan materi pembelajaran. Wordwall adalah sebuah website yang menyediakan berbagai template untuk kuis yang berbentuk permainan (Khairunisa, 2021). Game wordwall ini bisa diakses melalui gadget maupun laptop. Wordwall ini sangat cocok untuk guru yang ingin mengkreasikan evaluasi pembelajarannya menjadi lebih menarik.

Alur pembelajaran dengan menggunakan wordwall sebagai berikut:

Langkah-langkah Menggunakan Aplikasi Word Wall.

1. Membuka browser kemudian membuka
2. Klik sign in up dengan menggunakan dan memilih akun google atau menggunakan facebook atau juga dengan mengisi berbagai data yang diperlukan di halaman tersebut.
3. Pilih buat aktivasi (create Activity) dan cari template sesuai keinginan
4. Kemudian pilih template yang diinginkan

Langkah-

Langkah Mengakses Aplikasi Word wall untuk Siswa:

1. Lihat link yang dikirimkan oleh guru baik dari wa, email, classroom dan sebagainya
2. Selanjutnya, buka link tersebut, lalu klik start
3. Langkah berikutnya, mulai melakukan game pembelajaran *wordwall*
4. Setelah menyelesaikan games, lihat skor dan klik
5. Setelah klik *leaderboard*, isi menggunakan nama siswa
6. Langkah selanjutnya, klik enter dan lihat rangking
7. Sebagai guru, carilah rekapan score dan waktunya dalam mengerjakan wordwall, dengan langkah berikut, klik website wordwall, kemudian klik My result. Setelah itu akan terlihat siapa saja yang mengerjakan dan nilai serta score waktu dalam mengerjakannya

Kelebihan dari game word wall memiliki berbagai fitur dan sangat

flaksibel, dapat menarik perhatian peserta didik karena bersifat permainan, dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, membuat peserta didik berkeaktivitas, membangun karakter bekerja sama dengan teman, dan pelaksanaan yang sederhana. Sedangkan kekurangan dari game word wall yaitu membuat permainan dalam word wall membutuhkan waktu yang cukup lama, karena antusiasnya siswa maka guru mungkin akan kewalahan dalam menertibkan peserta didik, dan jika menggunakan aplikasi word wall membutuhkan media yang sulit dibawa kemana-mana (Putri, Saleh, & Jufri, 2021).

Maka penulis ini tertarik melakukan penelitian di SDN 07 Tiumang yang terletak di Jr S. Langkok, Kec Tiumang, Kab Dharmasraya dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall Berbasis Game Edukasi Hasil Belajar IPAS Kelas III Di SD N 07 Tiumang".

METODE

Pada penelitian ini penulis menggunakan One-Group Pretest-Posttest Design. Pada penelitian One-Group Pretest-Posttest Design terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan.

Skema *one group pretest-post test design* di tunjukkan sebagai berikut:

Gambar 1. Skema One Group pretest-posttest

Keterangan:

O_1 = *pre-test* (sebelum diberikan perlakuan)

X = Perlakuan

O_2 = *post-test* (setelah diberikan perlakuan)

Jenis desain yang digunakan peneliti yaitu *one group-rites-posttest-desiigns*. Untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan setelah di berikan treatment (Perlakuan) menggunakan media pembelajaran wordwall. Pada hari pertama sebelum dilakukan treatment (perlakuan), terlebih dahulu peserta didik diberikan soal tes awal (*pretest*). Setelah diberikan soal tes awal pretest peneliti melihat hasil dari pretest siswa tersebut, selanjutnya setelah mengetahui hasilnya, pada hari kedua dan ketiga peserta didik diberikan treatmen (perlakuan) menggunakan media pembelajaran wordwall. Setelah di berikan treatmen (perlakuan) sebanyak 2 kali peserta didik diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, setelah diberikan *pretest* dan *posttest* nilai peserta didik dapat di sajikan menurut nilai tertinggi dan terendah dan nilai rata-rata peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini di lakukan di SDN 07 Tiumang pada 4 kali pertmuan yang pertemuan pertama pemberian pretes untuk mengetahui hasil siswa sebelum di terapkan perlakuan, pertemyan ke dua dan tiga siswa di berikan perlakuan dengan menggunakan media word wall dan pertemuan ke empat siswa di berikan soal posttest untuk

$O_1 \times O_2$

melihat hasil belajar siswa

setalah di berikan perlakuan.

Tabel 2 Rata-rata Pretest-Posttes

<i>Pretest</i>	<i>Posttes</i>
Rata-rata=52,142	Rata-rata=84,642

Hasil *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media word wall berbasis edukasi.

Hasil tersebut kemudian dihitung dengan menggunakan teknik analisis data, berupa pengujian persyaratan analisis dengan menggunakan uji normalitas *pretes-posttes*, dan pengujian hipotesis dengan menggunakan *Paired Samples Test*.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan pengujian *one sample Kolmogorov-Smirnov*. Peneliti menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan SPSS versi 25.

Tabel 3 Uji Normalitas

Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.
.894	14	.092
.905	14	.132

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi data *pretest* yang diperoleh yaitu 0,092, sesuai dengan kriteria pengujian di mana hal ini $0,092 > 0,05$ maka dapat dinyatakan data hasil *pretest* berdistribusi normal. Nilai signifikansi data *posttest* adalah 0,132 sesuai dengan kriteria pengujian di mana hal ini $0,132 > 0,05$ maka dapat dinyatakan data hasil *posttest* berdistribusi normal. Maka artinya data *pretest* dan *posttest* berasal dari populasi siswa kelas III SDN 07 Tiumang berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis menggunakan *paired sampel test* dengan bantuan SPSS 25. Data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah nilai *pretest* dan *posttest*.

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Error Mean	95% Confidence				
					Lower				Upper
Pair 1	pretest - posttest	-32.500	12.672	3.387	-39.817	-25.183	-9.596	13	.000

Uji *paired sampel test* diperoleh hasil signifikansi sebesar 0,000 karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka uji *paired sample test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima atau penggunaan Media word Wall berbasis game edukasi berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas III di SDN 07 Tiumang.

Pemahaman permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan social (IPAS) materi energi di sekitar kita dikelas III SDN 07 Tiumang adalah keterbatasan media pembelajaran disekolah, dan peserta didik tidak memperhatikan guru saat menjelaskan maka terjadilah kurangnya minat dan akan menimbulkan rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik yang pasif saat diberikan pertanyaan oleh guru yang akan berdampak pada turunnya hasil belajar peserta didik, asik dengan dirinya sendiri serta mengobrol dengan teman sekelasnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran inovatif dan efektif, selain guru, sekolah juga harus mampu memberikan fasilitas berupa beberapa media pembelajaran yang menarik untuk menunjang meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uji hipotesis yang di dapat nilainya $0,000 < 0,05$ maka dari itu H_a di terima dan H_0 di tolak dan hasilnya penggunaan media word wall

ini terdapat pengaruh sebelum dan sesudah di terapkan media word wall ini, dengan media ini siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatnya hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan data penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan dengan menggunakan media word wall berbasis game edukasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas III SDN 07 Tiumang ini lebih baik dan meningkatnya hasil belajar siswa yaitu dari rata-rata nilai pretest 52,142 dan posttest 84,642 data tersebut menunjukkan bahwa setelah di berikan perlakuan dengan menggunakan media word wall berbasis game edukasi terhadap hasil belajar siswa lebih meningkat.

Pengolahan data dengan menggunakan uji *paired sampel t test* dengan hasil uji *paired sample t test* memperoleh signifikansi $0.000 < 0,05$ maka terdapat pengaruh media word wall terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 07 Tiumang. Jadi penelitian ini terdapat pengaruh media word wall terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 07 Tiumang.

DAFTAR PUSTAKA

Chairini, P., Ibrahim, H., & Kamza, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Historical Dominoes (HD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i1.22270>

Estuhono, E., Friska, S. Y., & Paradila, I. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Research Based

Learning Berbantuan Aplikasi Book Creator Pada Pembelajaran IPAS Untuk Mendukung Merdeka Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 13(1), 112–126. <https://doi.org/10.36841/pgsdunar.s.v13i1.3045>

Hasanah, M. (2022). *Penggunaan Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPA Kelas V MI Darul Huda Banjarmasin*

Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan fitur gamifikasi daring Maze Chase–Wordwall sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan Probabilitas. *Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>

Malinda, D., Hilmiyati, F., & Mastoah, I. (2022). Pengembangan Media Komik Berbasis Comic Life untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(2), 165–176. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i2.7149>

Putri, E. E., Saleh, N., & Jufri, J. (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Phonologie: Journal of Language and Literature*, 2(1), 53–61. <https://doi.org/10.26858/phonologie.v2i1.25687>

Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 289–302. Gorontalo: Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri

Gorontalo.

- Sa'diyah, S. H., Sholihah, I. R., Zulfa, R. F., Albahri, M. H., Sulthoniyah, S., & Luluk. (2023). Analisis Peran Media Pembelajaran Audio Visual Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 7(1), 38–44. <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v7i1.63921>
- Wahira, W., Hamid, A., & HB, L. (2023). *Pelatihan Pemahaman Kurikulum Merdeka Belajar Pada Guru Sekolah Dasar*. *EJOIN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1 (2), 43–47. <https://doi.org/10.55681/ejoin.v1i2.572>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>