

Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 249 Palembang

Fajar Sidik¹

¹SD Negeri 249 Palembang, Sumatra Selatan, Indonesia

Corresponding author e-mail: 11061982fajarsidik@gmail.com

Article History: Received on 2 September 2024, Revised on 25 November 2024,
Published on 9 December 2024

Abstrak: Tujuan penelitian ini meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 249 Palembang dengan menggunakan aplikasi wordwall pada mata pelajaran IPA. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Tahapan pengambilan data adalah observasi dan wawancara. Teknik analisis data pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian media pembelajaran wordwall merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA. Media pembelajaran wordwall dapat dijadikan sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran daring seperti saat ini. Selain penggunaan yang mudah dan murah, media ini juga memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal. Sehingga para pendidik dapat menggunakan pilihan alternatif lainnya sebagai variasi lain dalam mengemas materi pelajaran yang lain. Media yang menyenangkan dan bervariasi akan membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran daring.

Kata Kunci: Aplikasi Wordwall, Literasi Baca Tulis, Model Pembelajaran

Abstract: This study improved the learning outcomes of class IV students at SDN 249 Palembang by using the wordwall application in science subjects. This study used descriptive qualitative. The stages of data collection are observation and interviews. Data analysis techniques are data collection, data reduction, data presentation and conclusion drawing. The results of the research on wordwall learning media are one of the interactive media that is easy to use, and can increase student interest and motivation in learning science. Wordwall learning media can be used as one of the media in bold learning as it is today. In addition to being easy and inexpensive to use, this media also has many alternative choices in presenting material and questions. So that educators can use other alternative options as other variations in packaging other subject matter. Fun and varied media will make students more active and more interested in following the learning process boldly.

Keywords: Learning Model, Reading and Writing Literacy, Wordwall Application

A. Pendahuluan

Guru dan pendidik, sebagai elemen penting dalam proses mengajar, memerlukan perubahan besar yang belum pernah terjadi sebelumnya dari metode pendidikan langsung ke pembelajaran daring atau jarak jauh. Ini didorong oleh kemajuan teknologi yang melampaui revolusi industri 4.0 saat ini (Primayana, 2021). Pembelajaran daring mampu melaksanakan proses belajar dengan baik meskipun pendidik dan siswa berada di tempat yang berbeda. Ini dapat mengatasi tantangan keterlambatan siswa dalam mendapatkan pengetahuan (Sinaga et al., 2021).

Pembelajaran di sekolah dasar juga menggunakan pembelajaran online/jarak jauh melalui bimbingan orang tua. Pembelajaran online adalah penggunaan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran online, siswa memiliki fleksibilitas waktu belajar dan dapat belajar kapan saja, di mana saja. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan berbagai aplikasi, seperti kelas, konferensi video, telepon atau live chat, Zoom, atau melalui grup whatsapp (Aidah & Nurafni, 2022).

Pembelajaran ini adalah inovasi pendidikan untuk mengatasi tantangan ketersediaan berbagai sumber belajar. Keberhasilan suatu model atau media pembelajaran ditentukan oleh karakteristik siswa. Seperti yang dinyatakan oleh Nakayama et al., (2007), semua literatur e-learning menunjukkan bahwa tidak semua siswa sukses dalam e-learning. Ini disebabkan oleh karakteristik lingkungan belajar dan siswa. Pembelajaran online membutuhkan alternatif yang menciptakan pembelajaran yang beragam. Pembelajaran online adalah mengelola pembelajaran dengan menggunakan media elektronik. Pembelajaran online antara guru dan siswa berada dalam konteks dan lokasi yang berbeda, sehingga membutuhkan pembentukan pertukaran interaktif yang memerlukan dukungan berbagai pemangku kepentingan. Pembelajaran online memiliki kelemahan yaitu menurunkan motivasi siswa akibat kebosanan akibat siswa tidak berinteraksi dengan guru dan teman di sekolah (Darmayanti, 2007). Menurut pengamatan yang telah dilakukan di SDN 249 Palembang selama pembelajaran online di kelas IV, guru menggunakan video call untuk belajar melalui aplikasi whatsApp yang dibagi menjadi beberapa sesi. Pada kondisi ini siswa mengalami kesulitan dalam belajar, karena jika mereka hanya memberikan materi atau pertanyaan melalui grup whatsApp, para siswa di kelas IV tidak akan mengerti apa yang harus mereka lakukan. Untuk itu, para guru selain menggunakan panggilan video melalui whatsApp, guru juga menggunakan aplikasi *wordwall* untuk menilai pembelajaran (Rosida, 2018).

Tabel 1. Review Jurnal

| Sumber Rujukan | Sampel | Metode Penelitian | Intervensi | Hasil Temuan |
|--|---|---|---|---|
| Burhanudin Ata Gusman, et, al., (2021) | Subjek penelitian ini yaitu kepala sekolah, guru, dan siswa MAN 4 Kebumen | Penelitian ini menggunakan metode kombinasi yang merupakan salah satu bentuk penelitian di mana peneliti secara sistematis mengombinasikan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif | Aplikasi Wordwall | Hasil penelitian ini yaitu hasil belajar siswa dari pertemuan I sampai III telah menunjukkan hasil yang sangat baik, yang mana nilai ulangan Pendidikan Agama Islam siswa MAN 4 kebumen rata-rata nilainya yaitu 88,04 dengan persentase ketuntasan sebesar 80,35% yang terkategori sangat baik |
| Khusnul Maghfiroh (2019) | Siswa kelas IV MI Roudlotu I Huda Semarang tahun pelajaran 2016/2017. | Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan perencanaan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan media Word Wall | Aplikasi Wordwall | Media word wall dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran yang ditunjukkan dengan perolehan nilai keaktifan yang tinggi. Penggunaan media word wall dalam pembelajaran matematika terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada pembelajaran matematika |
| Pradani, T. G. (2022) | Sampel dari kegiatan ini adalah 20 orang siswa kelas IV. | Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif. | Aplikasi Wordwall | Hasil penelitian ini bahwa penggunaan media wordwall pada pembelajaran IPA kelas IV mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa |
| Afib Rulyansah, et, al., (2022) | Peserta dalam kegiatan ini adalah 11 orang guru | Metode penyampaian layanan yang paling umum adalah melalui pelatihan | Program Quizziz dan Wordwall <i>Wattpad</i> | Hasil penelitian mengungkapkan bahwa guru mengembangkan pengetahuan dan kemampuan dalam penggunaan program Quizziz dan Wordwall, yang merupakan hasil yang baik. Ketidakmampuan jaringan internet untuk berfungsi dengan baik menjadi kendala dalam upaya ini |

| | | | | |
|--------------------------------|--|--|-------------------|--|
| Juliana, et, al., (2021) | Sampel guru SD Inpres Maulafa, Nusa Tenggara Timur | Metode yang digunakan antara lain workshop (pemaparan materi, tanya jawab, dan diskusi), pelatihan, dan pendampingan | Aplikasi Wordwall | Hasil penelitian menambah wawasan dan kemampuan guru dalam mengimplementasikan media dalam kegiatan pembelajaran yaitu melalui pendampingan pembuatan desain pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall dan pendampingan dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media wordwall. |
| Gandasari, & Pramudiani (2021) | Total Sampel untuk penelitian ini yaitu 54 siswa. | Metode penelitian ini adalah eksperimen dengan bentuk desain Post-test Only Control Design | Aplikasi Wordwall | Hasil analisis uji-t untuk kedua kelas memperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 7,79 > 2,0084$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh aplikasi wordwall terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Bojong Rawalumbu VI. |
| Ihfanti Fidya, et, al., (2021) | Sampel siklus I, siklus II, dan siklus III serta melibatkan 31 siswa SD sebagai obyek. | Penelitian Yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas | Aplikasi Wordwall | Hasil dari penelitian ini dapat menunjukkan ternyata dengan menggunakan media game interaktif wordwall dapat meningkatkan hasil belajar IPS. hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang mengalami peningkatan pada setiap siklus. penelitian ini dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan disekolah dan meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran, selain itu Guru dapat menerapkan media game interaktif wordwall sebagai media yang inovatif dalam kegiatan belajar. |

| | | | | |
|--------------------------------|---|--|--------------------------------|---|
| Adelia Savitri, et al., (2022) | Sampel kegiatan ini adalah guru- guru dari MI As-Shibyan, Kecamatan Cerme, Gresik | Metode yang diaplikasikan dalam pengabdian pada masyarakat ini adalah pelatihan pemanfaatan game edukasi | Aplikasi Educandy dan Wordwall | Hasil dari pengabdian pada masyarakat ini adalah guru-guru dapat mengembangkan kreasi media pembelajaran menggunakan Educandy dan Wordwall dalam memberikan latihan soal kepada siswa untuk meningkatkan minat belajar dan mengurangi kejenuhan siswa, terutama pembelajaran di masa pandemi. Ke depannya, diharapkan para guru juga dapat mengaplikasikan pemanfaatan Educandy dan Wordwall secara berkelanjutan baik secara daring maupun luring di kelas |
| Miftah, et al., (2022) | Sampel penelitian ini sebanyak 45 siswa kelas VIII. | Metode penelitian ini menggunakan model Waterfall | Aplikasi Qugamee dan Wordwall | Hasil penelitian ini adalah penerapan Qugamee dengan menggunakan Wordwall membuat pembelajaran lebih berkualitas, lebih menyenangkan dan menarik, dapat menstimulasi perkembangan kognitif siswa, dan siswa memberikan respon baik terhadap penerapannya dalam pembelajaran IPA-fisika |

B. Metode Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin di capai dalam penulisan ini yaitu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV (Empat) di SDN 249 Palembang dengan menggunakan aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran IPA. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif (Syahrizal, & Jailani, 2023). Deskriptif kualitatif yaitu serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data yang bersifat apa adanya sesuai dengan fakta yang terjadi dilapangan. Tahapan pengambilan data adalah observasi dan wawancara. Sumber data untuk penelitian ini berasal dari data primer dan sekunder. Cara analisis data mencakup pengumpulan data, penyaringan data, presentasi data, dan penentuan kesimpulan

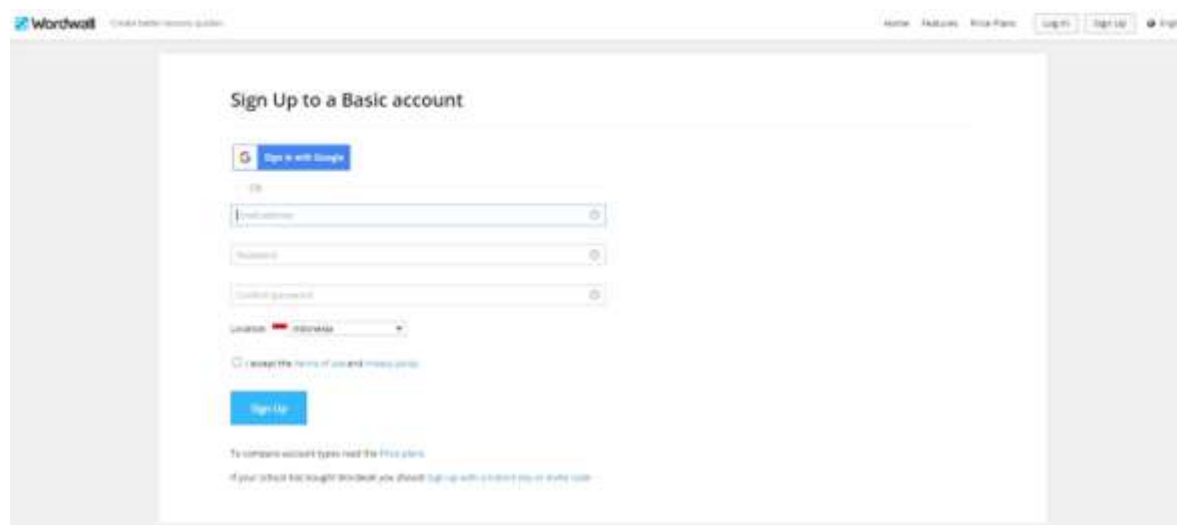
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Rasa bosan akan sesuatu yang monoton bisa saja terjadi kapanpun dan dimanapun. Oleh karena itu berkreasi dan berinovasi dalam media pembelajaran perlu dilakukan guna menumbuhkan minat dan motivasi pada diri siswa. Ketika siswa mulai terlihat

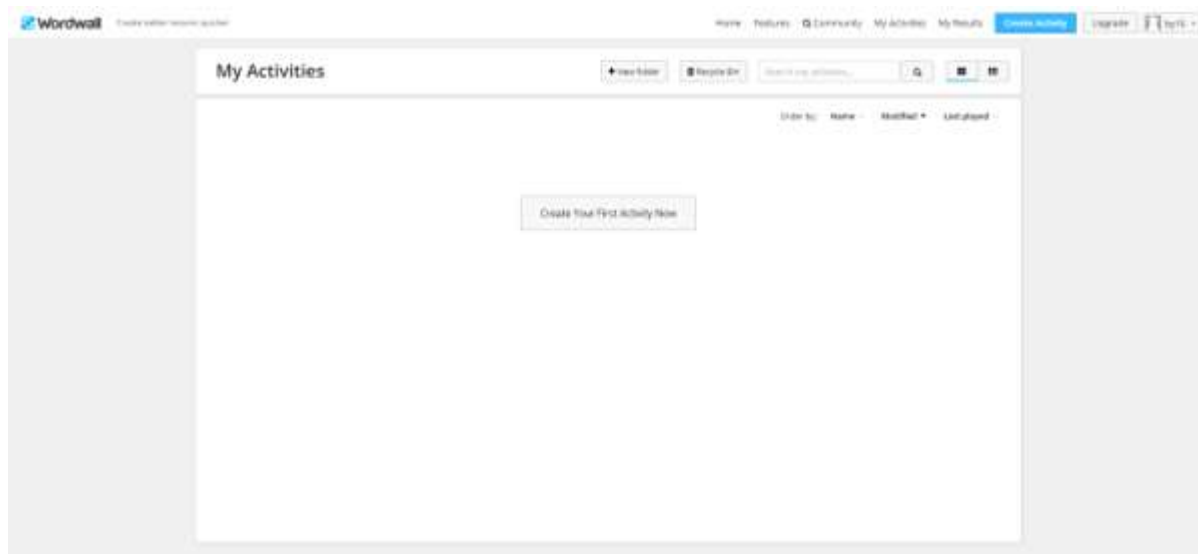
kehilangan semangat dan motivasinya dalam belajar apalagi pada masa pandemi seperti ini, maka tugas pendidik harus mampu mengembalikan minat dan motivasi anak didik. Salah satu yang bisa kita lakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Hasil peneliti media yang digunakan oleh guru Kelas IV di SDN 249 Palembang pada pembelajaran IPA dimasa pandemi yaitu menggunakan *wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa. *Wordwall* juga menyediakan beberapa contoh hasil kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi. Media pembelajaran ini juga dapat diartikan web aplikasi yang digunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, *wordwall* juga dapat digunakan untuk merancang serta *mereview* penilain dalam pembelajaran.

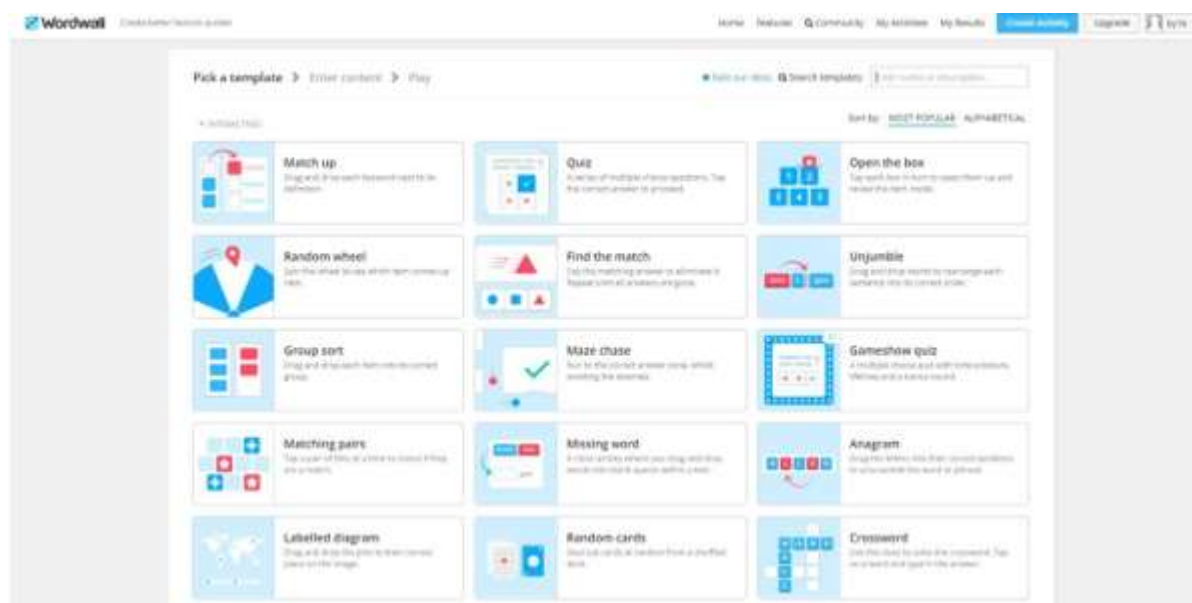
Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan untuk dapat menggunakan aplikasi *Wordwall* yaitu: Tentunya agar kita dapat menggunakan aplikasi ini sebagai salah satu media dalam pembelajaran tematik, langkah awal yang harus kita lakukan adalah membuat atau mendaftarkan akun di <https://wordwall.net> kemudian lengkapilah data yang tertera di dalamnya.



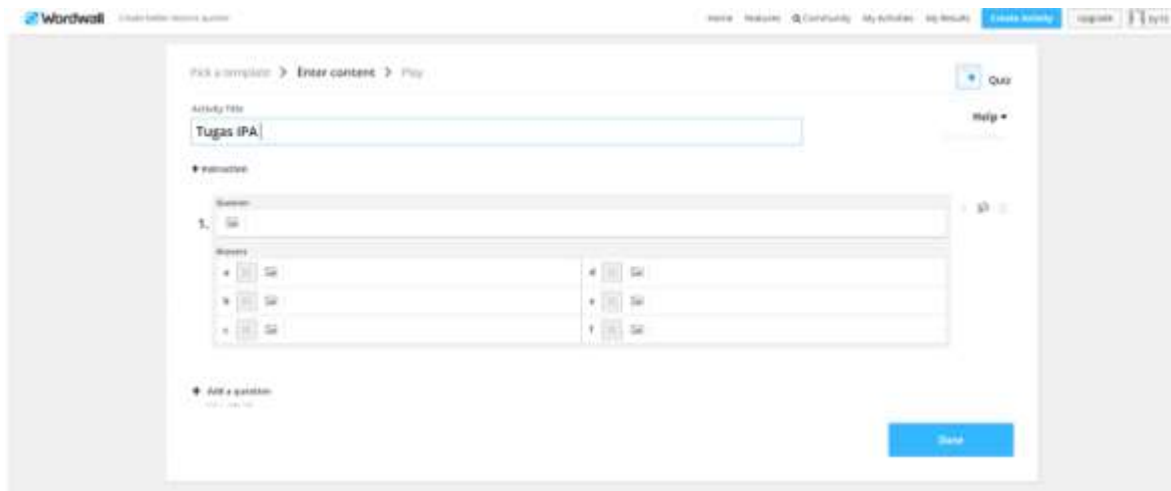
Gambar 1. Pilihlah *create activity*



Gambar 2. Lalu pilihlah salah satu template yang ada

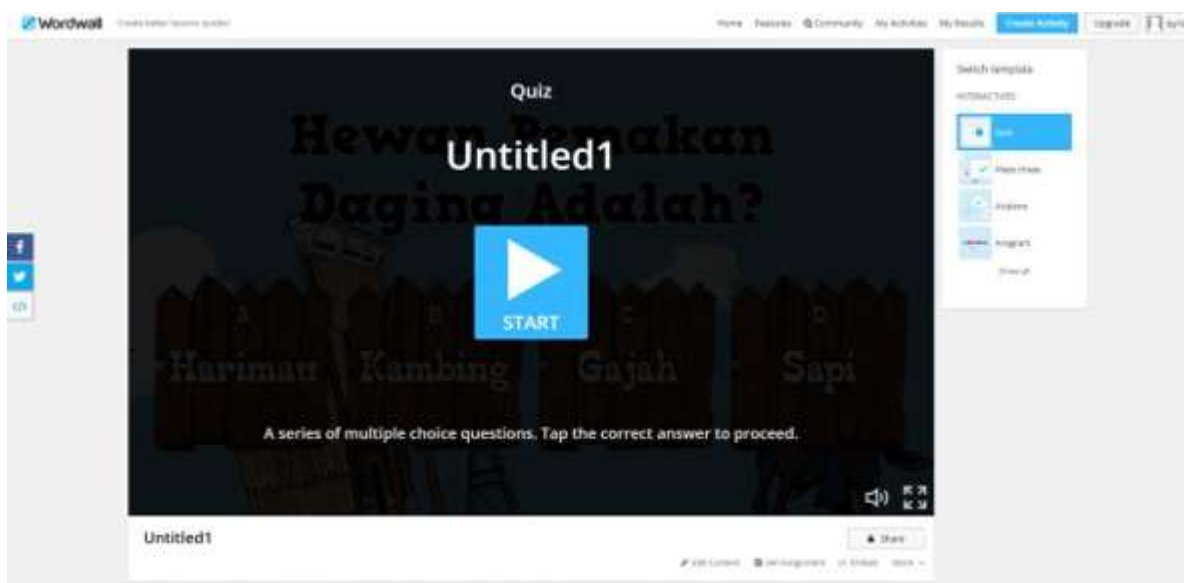


Gambar 3. Tuliskanlah Judul dan Deskripsi Permainan



Gambar 4. Pilih *Done*, Sebagai Langkah Akhir Jika Kita Sudah Selesai Membuatnya

Berikut merupakan salah satu contoh penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran IPA Kelas IV di SDN 249 Palembang, yang di gunakan pada saat pembelajaran. Dimana guru kelas IV menyiapkan bahan ajar yang kemudian diterapkan dalam sebuah media pembelajaran dan kemudian disebar dan digunakan untuk pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut: Setelah guru menyapa dan mengawali pembelajaran pada WA grup, kemudian guru menyampaikan tujuan dan mengarahkan pembelajaran yang akan dilakukan. Setelah itu guru meminta siswa untuk membuka link yang sudah dibuat, dengan menuliskan nama kemudian start.



Lalu akan keluar soal berupa pertanyaan di bawah ini:



Jika masih banyak yang salah dalam mengerjakannya bisa dicoba ulang dengan klik start again



Untuk melihat rekapan peserta didik yang mengerjakan berikut score dan waktunya kita bisa buka wordwallnya, klik di *my result*. Disana akan terlihat siapa saja yang mengerjakan dan nilai/score serta waktu dalam mengerjakannya.

Pembahasan dari penggunaan media ini yaitu, bahwa media *wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa, kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator, antara lain yaitu: (a) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara daring (*online*) dibuktikan dengan pengisian absen, (b) Keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, (c) Bertanya terhadap materi yang belum dipahami. Keadaan

tersebut jelas berbeda dengan proses pembelajaran daring jika guru hanya memberikan perintah kepada anak untuk membaca. Ataupun guru hanya menyuruh anak untuk mencatat ulang materi yang ada pada buku tema.

Berdasarkan hal tersebut, dapat terlihat bahwa setelah menggunakan media *wordwall* minat dan motivasi anak meningkat (Pradani 2022; Usman, 2023), terlihat dari sikap anak yang mau bertanya di grup *whatsap* jika mengalami kesulitan dalam menjawab soal, aktifnya anak dalam mengisi presensi harian dan juga terlihat keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas. Senada dengan Azizah, dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa penguunaan media *wordwall* mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap kosa kata pada mata pelajaran. Selain itu, dalam penelitian Bachry juga menyatakan bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan tegak bersambung pada siswa tunarungu. Penelitian ini terbatas pada materi yang digunakan serta media yang dipakai untuk mengolah materi. Penelitian ini dapat menjadi tolak ukur dan menjadi salah satu sumber pengetahuan terkait media yang dapat digunakan oleh pendidik lain dalam mengajarkan. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi bagi peneliti yang akan datang.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran *wordwall* merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA Kelas IV di SDN 249 Palembang. Media pembelajaran *wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran daring seperti saat ini. Selain penggunaan yang mudah dan murah, media ini juga memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal. Sehingga para pendidik dapat menggunakan pilihan alternatif lainnya sebagai variasi lain dalam mengemas materi pelajaran yang lain. media yang menyenangkan dan bervariasi akan membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran daring.

Pembelajaran dengan aplikasi *wordwall* dapat dilaksanakan apabila didukung dengan koneksi internet yang memadai. Maka dari itu sebelum melaksanakan pembelajaran dengan aplikasi *wordwall* disarankan memastikan tersedianya koneksi internet terlebih dahulu. Disarankan kepada guru untuk mengarahkan siswa agar berlatih dan tekun dalam pembiasaan membaca sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Salah-satunya dengan membiasakan siswa mengerjakan soal-soal yang menuntut adanya kemampuan tersebut.

E. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami ucapkan kepada Kepala SD Negeri 249 Palembang atas dukungannya, dan terima kasih juga pada pengelola *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*.

Daftar Pustaka

- Adelia, S., Ilmatus, S., Salsa, F. G. W., Falih, W., Al, D. R. W. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Game Edukasi melalui Wordwall dan Educandy sebagai Kreasi Media Pembelajaran pada Guru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(1).
- Afif, R., Rizqi, P., Nourma, B., Emy, Y. R. P., Sri, H., Pance, M., & Jauharotur, R. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Wordwall dan Quizizz untuk Pembelajaran IPA: Pemberdayaan Guru SDN Tambelang 1 Kabupaten Probolinggo. *Indonesia Berdaya*, 3(2) 309-314. <https://doi.org/10.47679/ib.2022223>
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2). <http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Burhanudin Ata Gusman, Unik Hanifah Salsabila, Hoerotunnisa, Lesta Yahsa Giardi, & Viki Fadhila. (2022). Efektivitas Platform Wordwall pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 11(3), 203-221. <https://doi.org/10.33367/ji.v11i3.2080>
- Darmayanti, T., Setiani, M. Y., & Oetojo, B. (2007). E-learning pada pendidikan jarak jauh: konsep yang mengubah metode pembelajaran di perguruan tinggi di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 8(2), 99-113. <https://jurnal.ut.ac.id/index.php/jptj/article/view/538>
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6) 3689 - 3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Ihfanti, F., Romdanih, E. O. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.
- Juliana M. H., Nenohai, S. S., Garak, C. K. Ekowati., & Patrisius, A. U. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.47747/jnpm.v2i2.574>
- Khusnul, M. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *JPK* 4(1): 64-70. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/13742>
- Miftah., Chairunnisa., & Ar Lamasitudju. (2022). Penerapan Qugamee (Quiz dan Game Edukasi) Interaktif pada Pembelajaran IPA-Fisika Menjadi Lebih Menyenangkan dengan Menggunakan Wordwall. *Jurnal Kreatif Online (JKO)*. Vol 10, No.1, pp. 75-84. <https://jko.or.id/index.php/jko/article/view/6>
- Nakayama, M., & Yamamoto, H., & Santiago, R. (2007). The Impact of Learner Characteristics on Learning Performance in Hybrid Courses among Japanese Students. *Electronic Journal E-Learning*, 5(3). <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1098825.pdf>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di

- Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(11), 806-811.
<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i11.162>
- Primayana, K. H. (2021). Implementasi Manajemen Pembelajaran Daring Berbantuan Platform Kahoot Terhadap Kepuasan Mahasiswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 51-62.
- Rosida, V. T. (2018). Hubungan Penggunaan Whatsapp dalam Pembelajaran IPS Terhadap Kedisiplinan Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Social Studies*, 3(2).
- Sinaga, J., Sagala, R. W., Ferinia, R., & Hutagalung, S. (2021). Peran Fundamental Gembala Bagi Guru Saat Pandemi Dalam Pembelajaran Online Berbasis Karakter: Tantangan Dan Sistem Pendukung. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen (JUPAK)*, 2(1), 13-35. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/social-studies/article/view/18294>
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 13-23.
<https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>
- Usman, K. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 SD Negeri 3 Kendari pada Pembelajaran Tematik. *Darul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 65-70.
<https://jurnal-kanwilsultra.id/index.php/DIJPAI/article/view/16>