



Penerapan Metode Permainan Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV-B Di SDN 1 Bengkel

Intan Dzulkhairani¹, Izur Mizwar², Jezy Afriza³, Ike Trisnawati⁴, Indah Permatasari⁵, Ilham⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Mataram, Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i2.319>

Article Info

Received: 03 May 2024

Revised: 24 May 2024

Accepted: 29 May 2024

Correspondence:

Phone: +62 821-3044-7424

Abstrak: Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan permainan wordwall sebagai metode pembelajaran dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Subjek digunakan adalah 14 siswa kelas IV-B SDN 1 Bengkel. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar mata pelajaran IPS pada siklus I sebesar 68,57. Berdasarkan hasil siklus I yang masih dalam kategori rendah, maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus II. Pada siklus II rata-rata hasil belajar mata pelajaran IPS sebesar 83,57 yang berarti hasil tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall game dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV-B SDN 1 Bengkel.

Keywords: Metode Permainan Wordwall, Hasil Belajar, IPS

Citation: Dzulkhairani, I., Mizwar, I., Afriza, J., Trisnawati, I., Permatasari, I., & Intan, I. (2024). Penerapan Metode Permainan Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV-B Di SDN 1 Bengkel. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(2), 168-172 doi: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i2.319>

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi timbal balik yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik dalam lingkup pendidikan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran adalah proses pentransferan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan karakteristik serta kepercayaan pada peserta didik (Febriani, 2021). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 (Tilaar, 2006), menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Oleh karena itu selain pengetahuan, guru juga dituntut

untuk memiliki keterampilan dalam membuat sumber belajar seperti media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat elektronik maupun non elektronik yang mempunyai peranan sangat penting dalam proses belajar mengajar yang dapat menyampaikan informasi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memudahkan proses mengajar bagi guru dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi ajar (Nurpratiwiningsih & Mumpuni, 2019). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik (E. D. K. Sari et al., 2021). Sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses

Email: idezulkhairany@gmail.com

pembelajaran yang akan memberikan dampak positif pada hasil belajarnya.

Namun berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa guru kelas IV-B di SDN 1 Bengkel belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal terutama dalam pembelajaran IPS. Dalam proses pembelajaran menggunakan media buku paket dan slide power point yang ditampilkan menggunakan LCD, Pembelajaran yang dilakukan tidak menunjukkan interaksi dua arah karena peserta didik hanya membaca materi yang ditampilkan di layar ataupun yang ada pada buku paketnya, sementara guru hanya duduk dan menunggu peserta didik selesai membaca. Hal tersebut membuat peserta didik merasa bosan, jenuh dan pasif dalam proses pembelajaran. Beberapa peserta didik memilih untuk mengobrol sendiri selama kegiatan pembelajaran berlangsung, mengganggu temannya dan beberapa lainnya juga ditemukan sering keluar masuk kelas. Selain itu, pada setiap pertanyaan evaluasi yang dilakukan di akhir oleh guru juga menunjukkan respon yang pasif, dimana hanya sebagian kecil peserta didik yang antusias menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Ini menunjukkan bahwa ketertarikan dan pemahaman peserta didik terhadap IPS dalam materi Keberagaman Budaya masih kurang dan membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Media pembelajaran interaktif dapat menunjang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas (Aeni et al., 2022). Salah satu media pembelajaran interaktif adalah permainan. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran tepat untuk diterapkan pada jenjang pendidikan sekolah dasar, karena berdasarkan karakteristik peserta didik sekolah dasar pada hakikatnya senang bermain dan berkelompok (R. K. Sari et al., 2021). Afiani & Septiani, (2020) juga mengatakan bahwa karakteristik peserta didik kelas tinggi sekolah dasar yaitu adanya minat dengan kehidupan praktis, yang konkrit, ingin tahu dan ingin belajar, menyelesaikan tugas sendiri, juga gemar membentuk kelompok.

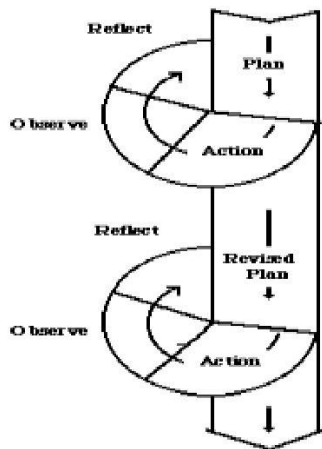
Berdasarkan literatur peneliti, banyak penelitian yang menggunakan permainan sebagai media pembelajaran, seperti penelitian yang dilakukan oleh Supriatna & Hadi, (2023) dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat", Penelitian oleh Tiara & Hamidah, (2023) dengan judul "Monopoli Learning: Efektivitas Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia", Meishinta et al., (2023) juga melakukan penelitian dengan judul "Permainan Rujak-Rujak Sebagai Media Pembelajaran Konsep Perkalian", selanjutnya penelitian oleh Yudiyanto et al., (2022)

dengan judul "Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA", dan penelitian yang dilakukan oleh Budiarti & Yunaini (2022) dengan judul "Implementasi Permainan Ball Relay Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar". Oleh karena melihat hasil dari beberapa penelitian terdahulu mengenai penggunaan permainan sebagai media pembelajaran diatas, peneliti ingin menerapkan metode permainan dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS peserta didik kelas IV B di SDN 1 Bengkel yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Adapun permainan yang akan peneliti gunakan yaitu permainan wordwall.

Wordwall merupakan aplikasi berbasis website yang digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lain sebagainya. Wordwall merupakan salah satu aplikasi yang kegunaannya tidak hanya menjadi media pembelajaran, tetapi juga dapat digunakan sebagai alat penilaian yang menarik bagi guru maupun peserta didik dalam pembelajaran daring maupun luring (P. M. Sari & Yarza, 2021). Wordwall menyediakan 8 template penyajian soal yang berbeda dengan pilihan gaya visual dan background sebanyak 22 pilihan, yang dapat diakses secara gratis serta dapat digunakan dengan mudah. Hal tersebut memberikan kemudahan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran (Aeni et al., 2022). Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS peserta didik kelas IV-B SDN 1 Bengkel dengan menggunakan metode permainan Wordwall.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Wallace (1998), penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian kelas yang dilakukan oleh guru dalam rangka memecahkan masalah atau menemukan jawaban atas permasalahan yang konteksnya spesifik. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart dalam Burns (2005), Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan menyelenggarakan dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat langkah; perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.



Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan peneliti adalah membuat modul ajar yang menggunakan wordwall sebagai media pembelajaran, serta menyiapkan instrumen pengumpulan data. Pada tahap pelaksanaan peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan wordwall sesuai dengan modul ajar yang telah disusun untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, disetiap siklus dilakukan observasi oleh guru dan teman sejawat peneliti untuk mengetahui berhasil atau tidaknya penggunaan wordwall dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Sedangkan untuk mengetahui peningkatan atau tidaknya hasil belajar peserta didik menggunakan wordwall, maka dilakukan tes di akhir setiap siklus. Tahap terakhir dalam PTK yaitu refleksi yang mana dilakukan peneliti untuk mengulas data dan informasi yang telah dikumpulkan selama pemberian tindakan dan hasil refleksi digunakan untuk menentukan langkah selanjutnya dalam upaya mencapai tujuan penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Bengkel dengan subjek penelitiannya adalah 14 orang peserta didik kelas IV-B yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Penelitian ini menggunakan instrumen yaitu tes yang dilakukan di akhir siklus saat pemberian tindakan. Analisis kuantitatif dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari tes dengan jumlah 10 soal dengan rentang nilai 0-100, jawaban yang benar akan dinilai 10, sedangkan yang jawaban salah diberi nilai 0. Pertama peneliti akan mengukur nilai rata-rata hasil tes peserta didik dengan menggunakan rumus ($\mu = \frac{\sum x}{n}$). Setelah itu peneliti akan mengukur persentase kelas dengan rumus ($\frac{dx}{n} \times 100\%$) untuk mengetahui jumlah peserta didik yang mendapatkan hasil belajar yang meningkat.

Tindakan dapat dikatakan berhasil jika tercapai skor dengan taraf keberhasilan lebih dari 75% peserta

didik mencapai kriteria baik atau sangat baik. Setelah itu hasil penelitian pada siklus I dibandingkan dengan hasil siklus II sehingga dapat diketahui apakah terjadi peningkatan antara siklus I dan II, jika belum terjadi peningkatan maka akan dilanjutkan dan dibandingkan dengan siklus berikutnya. Jika hal tersebut telah tercapai, maka penerapan pembelajaran dengan media wordwall dapat dikatakan berhasil sehingga siklus dapat dihentikan.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Pelaksanaan penelitian menerapkan metode permainan wordwall telah dilaksanakan sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Berikut disajikan data rekapitulasi peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) peserta didik dari siklus I sampai dengan pelaksanaan siklus II disajikan dalam tabel 01 sebagai berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil belajar siklus I dan siklus II

No	Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah siswa	14	14	14
2	Jumlah nilai	470	960	1170
3	KKM	70	70	70
4	Nilai rata-rata	33.57	68.57	83.57
5	Nilai tertinggi	80	80	100
6	Nilai terendah	10	40	70
7	Jumlah siswa tuntas	1	11	14
8	Jumlah siswa belum tuntas	13	3	0
9	Presentase ketuntasan	7.1%	78.57%	100%
10	Presentase rata-rata	33.57%	68.57%	83.57%
11	Kategori	Rendah	rendah	Tinggi

2. Pembahasan

Berdasarkan tabel 1 di atas, menunjukkan rata-rata hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) peserta didik yaitu 33.57% termasuk kategori rendah. Kemudian, dilakukan perbaikan dengan penerapan metode permainan wordwall pada kegiatan siklus I, diperoleh peningkatan nilai rata-

rata hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu 68.57 dengan presentase rata-rata sebesar 68.57% dikonversikan ke tabel pedoman konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima termasuk dalam kategori rendah. Sehingga indikator keberhasilan dalam penelitian ini belum tercapai dan penelitian dilanjutkan ke siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan dan temuan selama pemberian tindakan pada siklus I terdapat beberapa kendala yang dialami oleh peserta didik maupun guru. Kendala tersebut yaitu pembelajaran belum berjalan secara optimal sesuai rencana, hal ini dikarenakan peserta didik masih terbiasa dengan pola metode pembelajaran lama, peserta didik masih terbilang malu, motivasi belajar mereka masih rendah, serta kurang percaya diri untuk bertanya ketika belum mengerti mengenai pembelajaran yang dilaksanakan. Kendala tersebut sebagai refleksi untuk memperbaiki kegiatan pada siklus II. Hasil penelitian yang dicapai setelah pelaksanaan tindakan siklus II yaitu hasil belajar pada materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengalami peningkatan. Kendala pada siklus I dapat diatasi pada siklus II. Dari analisis data hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu 83.57 dengan presentase rata-rata 83.57%. Jika dikonversikan ke tabel pedoman konversi PAP skala lima termasuk dalam kategori tinggi. Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan penerapan metode permainan wordwall. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pertwi, 2024); (Arifah et al., 2023); (Yuliana et al., 2023); (Astuti et al., n.d.); (Nurdin & Dewi, 2023) yang menemukan bahwa penerapan metode permainan wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Langkah-langkah metode permainan wordwall sebagai berikut: peserta didik ditampilkan tugas melalui media LCD yaitu metode permainan wordwall, secara acak masing-masing peserta didik (individu) dipersilahkan untuk maju ke depan menjawab tugas yang ditampilkan melalui permainan wordwall, semua peserta didik memiliki kesempatan untuk maju dan menjawab tugas yang ditampilkan pada permainan wordwall, peserta didik yang telah maju menjawab pertanyaan pada permainan wordwall akan langsung ditampilkan perolehan skornya. Rata-rata peningkatan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam penelitian ini

disajikan pada tabel 01 pada pra siklus, siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa metode permainan wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) peserta didik.

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode permainan wordwall dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) peserta didik kelas IV-B SDN 1 Bengkel. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan data hasil belajar peserta didik pada pra siklus dengan nilai terendah 10, nilai tertinggi 80 dengan nilai rata-rata 33.57 dan persentase ketuntasan 7.1%. Pada pelaksanaan tindakan kelas siklus 1 diperoleh data dengan nilai terendah 40, nilai tertinggi 80 dengan nilai rata-rata 68.57 dan presentase ketuntasan mencapai 78.57%. Pada pelaksanaan tindakan kelas siklus 2 diperoleh data dengan nilai terendah 70 dengan nilai rata-rata 83.57 dan persentase ketuntasan 100%.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada semua pihak yang terlibat terutama kepada dosen pembimbing lapangan PPL 1 program PPG Prajabatan dan sekaligus kepada sekolah yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.

Daftar Pustaka

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Word Wall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835.
- Afiani, R., & Septiani, N. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2, 7-17.
- Arifah, A. N., Rahma, A. L., Savon, I. M., Mutiara, K., Sekarningrum, S. A., & Marini, A. (2023). Pembelajaran IPS Sekolah Dasar dengan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 115-122.
- Astuti, W. W., Yahya, M., Mustansir, M., Santrianti, I., & Syamsinar, S. (n.d.). Efektivitas Aplikasi pada Hasil Belajar IPS Siswa. *EduNaturalia: Jurnal Biologi Dan Kependidikan Biologi*, 4(1), 23-28.
- Budiarti, Y., & Yunaini, N. (2022). Implementasi Permainan Ball Relay dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Bagimu Negeri: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 157-162.

- Burns, A. (2005). Action research. In *Handbook of research in second language teaching and learning* (pp. 241–256). Routledge.
- Febriani, M. (2021). IPS dalam Pendekatan Konstruktivisme (studi kasus budaya melayu jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 61–66.
- Meishinta, M., Farisma, S., Perdana, F. P., Munawwar, M. Z., & Apriani, F. (2023). Permainan Rujak-Rujak sebagai Media Pembelajaran Konsep Perkalian Bilangan Bulat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 658–667.
- Nurdin, M., & Dewi, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall terhadap hasil Belajar IPS: Studi Eksperimen Siswa Kelas V SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Global Journal Basic Education*, 2 (1), 69–78.
- Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019). Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 1(01), 1–6.
- Pertiwi, D. M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Wordwall pada Pelajaran IPS Kelas IV di UPT SDN 16 Supayang, Seهران (*Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kewarganegaraan*), 3 (1), 36–43.
- Sari, E. D. K., Zamakhsari, A., Pujianti, Y., Mursidi, W., & Nadar, W. (2021). Pendampingan Pembelajaran bagi Guru PAUDQU dan Guru TPQ Al-Ikhlās: Bermain dan Belajar Yang Menyenangkan Parenting Untuk Orang Tua Urban. *Almufi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–7.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall pada Pembelajaran IPA bagi Guru-guru SDIT Al-Kahfi. Selaparang: *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199.
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593–5600.
- Supriatna, H., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2337–2345.
- Tiara, M. S. W., & Hamidah, D. N. (2023). Monopoli Learning: Efektivitas Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *LOA: Jurnal Ketatabahasaan Dan Kesusastraan*, 18(1).
- Wallace, M. J. (1998). Action Research for Language Teachers. *Cambridge Teacher Training and Development*, 273.
- Yudiyanto, M., Arifillah, M. J., Ramdani, P., & Masripah, I. (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *MURABBI*, 1(1), 1–13.
- Yuliana, I., Sukmana, E., & Dahlani, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Mengisi Kemerdekaan. *Sebelas April Elementary Education*, 2(3), 285–296.