



Efektifitas Penggunaan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 060913 Medan Tembung

Maria Magdalena Marpaung¹ Darmawati²

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Abstract

Received: 20 Maret 2025

Revised: 27 Maret 2025

Accepted: 04 April 2025

The problem discussed in this study is how to improve the learning outcomes of class V students of SDN 060913 Medan Tembung through wordwall educational games. The purpose of this study is to improve the learning outcomes of class V students of SDN 060913 Medan Tembung through wordwall educational games. The subjects of the study were 24 class V students of SDN 060913 Medan Tembung. This type of research is classroom action research. The research procedure consists of 4 stages, namely planning, action, observation, and reflection. The data collection techniques used in this study are: observation and testing. The results of the study showed that in cycle I the classical completeness criteria were 58,3% with an average student learning outcome score of 58,3, increasing in cycle II the classical completeness criteria were 100% with an average student learning outcome score of 83.125. So there is an increase in student learning outcomes from cycle I to cycle II. In cycle II, student learning outcomes have reached the minimum completion criteria (KKM) set, which is 70. So it can be concluded that there is an increase in the average value from cycle I to cycle II by using the wordwall educational game which makes students more enthusiastic and interested in paying attention to learning so that cycle III is not necessary. Based on the results of the research that has been conducted, it can be concluded that the use of the wordwall educational game can increase the average value of the social science learning outcomes of class V students of SDN 060913 Medan Tembung from 72.5 to 83.125.

Keywords: Educational Games, Learning Outcomes, IPASS, Wordwall

(*) Corresponding Author:

marpaungmagdalenamaria@gmail.com¹

darma_wati65@yahoo.com²

How to Cite: Marpaung, M., & Darmawati, D. (2025). Efektifitas Penggunaan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 060913 Medan Tembung. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(4.C), 103-109. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11838>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat krusial di era globalisasi saat ini. Pendidikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang, timbul kesadaran bahwa pendidikan merupakan aset masa depan yang harus dimiliki oleh setiap orang untuk menciptakan ilmu pengetahuan dan keterampilan dalam memahami disiplin ilmu agar dapat mengikuti perkembangan zaman di era teknologi yang semakin maju. Pendidikan memungkinkan seseorang untuk mencapai potensi yang dimilikinya. Guru merupakan unsur krusial dalam proses belajar mengajar yang harus memiliki kompetensi dalam segala aspek penyampaian pembelajaran di kelas.

Guru memegang peranan yang sangat penting sebagai pembimbing, membimbing peserta didik untuk menemukan berbagai potensi yang dimilikinya

sebagai bekal hidupnya, mengarahkan peserta didik untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangannya sehingga menjadi manusia idaman yang menjadi harapan setiap orang tua dan masyarakat. Peran guru juga bersifat memotivasi, guru harus kreatif agar dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, yaitu: (a) membangkitkan minat peserta didik; (b) menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan; (c) memberikan pujian yang pantas atas setiap keberhasilan peserta didik; (d) memberikan komentar tentang apa yang akan terjadi pada hasil kerja peserta didik. Guru juga menjadi evaluator, yakni mengumpulkan data atau informasi tentang keberhasilan pembelajaran yang telah berlangsung. seorang guru yang ideal akan mampu bertindak dan berpikir kritis dalam melaksanakan tugasnya secara profesional serta dapat memilih alternatif-alternatif yang harus ditempuh dalam proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran itu sendiri dapat tercapai.

Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang dapat mendorong kreativitas anak secara holistik, menghasilkan peserta didik yang aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi yang menyenangkan. Namun demikian, upaya peningkatan mutu pendidikan tidak semuanya bergantung pada faktor guru semata, meskipun pada hakikatnya guru merupakan salah satu unsur utama dalam sistem pendidikan yang sangat mempengaruhi pendidikan. Pendidikan juga merupakan suatu perjuangan yang dilakukan secara sadar dan berkesinambungan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya. Keberhasilan pendidikan erat kaitannya dengan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 060913 Medan Tembung tepatnya di kelas V peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu banyak peserta didik yang belum menguasai materi pembelajaran dan juga nilai yang diperoleh peserta didik masih dibawah standar. Rendahnya nilai peserta didik tidak hanya disebabkan oleh metode mengajar guru saja, banyak faktor yang mempengaruhi seperti ketersediaan sarana belajar, penggunaan media pembelajaran, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, materi pembelajaran, alokasi waktu pembelajaran dan kemampuan guru. Peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas V SDN 060913 Medan Tembung, guru tersebut mengatakan dalam proses pembelajaran peserta didik yang sibuk sendiri juga ribut di dalam kelas, bahkan peserta didik sering terlihat kurang aktif, guru sudah berusaha semaksimal mungkin dalam proses pembelajaran tetapi hasil belajar sebagian peserta didik masih tergolong rendah. Dalam pembelajaran guru sudah menggunakan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang menurutnya dapat menarik perhatian peserta didik tetapi ternyata hal tersebut belum sepenuhnya menyebabkan peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Pada era globalisasi saat ini, guru diharapkan mampu meningkatkan kreativitas sesuai dengan perkembangan zaman, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menempati kedudukan yang cukup penting dalam pembelajaran karena pada dasarnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang memerlukan media. Tanpa media, proses komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara optimal. Media pembelajaran merupakan komponen yang tidak terpisahkan dari sistem pembelajaran. Perkembangan teknologi saat ini mendorong terjadinya perubahan dalam segala bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Pendidikan dalam lingkup sempit mengacu pada proses pembelajaran di kelas yang diselenggarakan oleh pendidik. Pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan saat ini harus terintegrasi dengan

teknologi informasi dan komunikasi sehingga pendidik harus memiliki kemampuan dalam mengembangkan media berbasis teknologi. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar, yang disusun dan diciptakan oleh pendidik. Gagne dan Briggs mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar yang terdiri dari buku, tape recorder, gambar, televisi, komputer, dan lain-lain. “Media pembelajaran merupakan salah satu unsur terpenting dalam proses belajar mengajar yang dapat memuat pesan yang ingin disampaikan kepada peserta didik, baik berupa alat, orang, maupun bahan ajar. Selain itu, media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memotivasi dan berkomunikasi dengan peserta didik agar lebih efektif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan agar peserta didik aktif dalam pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis wordwall. Wordwall merupakan aplikasi berbasis permainan website yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Wordwall merupakan platform pembelajaran daring yang memungkinkan kreator konten edukasi untuk membuat berbagai aktivitas pembelajaran interaktif, meliputi kuis, permainan kata, dan aktivitas sejenisnya. Menurut Lesatari, (2021) wordwall bermanfaat sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik (Akbar, H. F., & Hadi, M. S., 2023).

Wordwall berfungsi sebagai sumber belajar, alat media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. Permainan ini dapat diakses melalui laptop atau smartphone. Aplikasi Wordwall menyajikan gambar, audio, animasi, dan permainan interaktif, yang dapat menarik minat peserta didik. Media pembelajaran Wordwall berpotensi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, memberikan dorongan positif dalam penguasaan konsep pembelajaran. Media Wordwall menunjukkan fleksibilitasnya dengan kemampuan untuk digunakan baik dalam konteks pembelajaran tatap muka (PTM) maupun dalam situasi pembelajaran daring. Wordwall memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkompetisi sehingga peserta didik akan lebih bersemangat dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Penelitian terdahulu dengan menggunakan media pembelajaran wordwall ini dilakukan oleh (Safitri M et al., 2022) dengan judul “Implementasi Media Web Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Peserta didik di SMP Negeri 2 Langsa” yang menyatakan bahwa media berbasis web ini dapat meningkatkan hasil belajar PAI. Penelitian lain juga menerapkan media pembelajaran wordwall yang dilakukan oleh (Akbar, H. F., & Hadi, M. S., 2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta didik” menyatakan bahwa media pembelajaran wordwall efektif mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul: Efektifitas Penggunaan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 060913 Medan Tembung

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari beberapa tahap antara lain: perencanaan, pelaksanaan penelitian, observasi dan refleksi secara berulang yang disebut siklus pembelajaran. Fokus penelitian ini adalah penerapan media berbasis wordwall dan hasil yang akan terjadi

pada pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 060913 Medan Tembung dalam pembelajaran IPAS. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 060913 Medan Tembung dengan menggunakan jumlah peserta didik sebanyak 24 orang. Tahapan penelitian yang digunakan adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Teknik mekanisme pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Tabel 1 Indikator Hasil Belajar Peserta didik

No	Nilai	Kategori
1.	85-100	Baik sekali
2.	78-84	Baik
3.	60-77	Cukup
4.	50-59	Kurang
5.	<50	Sangat Kurang

Tabel 2 Ketuntasan Hasil Belajar

Interval Nilai	Kategori
70-100	Tuntas
0-69	Tidak Tuntas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pemaparan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem dan rantai makanan di kelas V pada siklus I di peroleh bahwa peserta didik yang mengalami ketuntasan ada sekitar 10 orang dari 24 peserta didik yang ada, dengan rata-rata hasil belajar mereka secara keseluruhan yaitu 58,3 dengan persentase 58,3 % yang dinyatakan pada kategori kurang.

Tabel 3 Data Deskriptif Frekuensi dan Persentase hasil Belajar IPAS Kelas V Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase %
85-100	Baik sekali	0	0%
78-84	Baik	1	4,16%
60-77	Cukup	14	58,3%
50-59	Kurang	2	8,3%
<50	Sangat kurang	7	29,16%
Jumlah		24	100%

Fokus materi pada siklus I adalah ekosistem dan rantai makanan. Adapun ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 060913 Medan Tembung pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 data Deskriptif Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
70-100	Tuntas	10	41,66%
0-69	Tidak Tuntas	14	58,3%

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat dinyatakan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 10 peserta didik dengan presentase 41,66% termasuk dalam kategori tuntas dan

14 peserta didik dengan presentase 58,3% termasuk dalam kategori tidak tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I ketuntasan yang akan terjadi pada pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran IPAS belum tercapai. Dimana dapat diketahui jumlah peserta didik yang tuntas hasil belajarnya kurang dari 80% karena pada indikator keberhasilan menyatakan apabila 80% dari jumlah peserta didik keseluruhan mencapai nilai KKM ≥ 70 pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan media berbasis wordwall maka dianggap tidak tuntas secara klasikal. Dengan demikian tujuan pembelajaran belum tercapai sehingga pembelajaran dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya. Hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem dan rantai makanan di kelas V siklus II diperoleh peserta didik yang mengalami ketuntasan sebanyak kurang lebih 24 dari 24 peserta didik dengan rata-rata hasil belajarnya sebesar 83,125 dengan presentase sebesar 83,125% dinyatakan dalam kategori baik.

Tabel 5 Data Deskriptif Frekuensi dan Persentase hasil Belajar IPAS Kelas V Siklus I

<u>Nilai</u>	<u>Kategori</u>	<u>Frekuensi</u>	<u>Persentase %</u>
85-100	<u>Baik sekali</u>	11	45,83%
78-84	<u>Baik</u>	10	41,66%
60-77	<u>Cukup</u>	3	12,5%
50-59	<u>Kurang</u>	0	0%
<50	<u>Sangat kurang</u>	0	0%
<u>Jumlah</u>		24	100%

Fokus materi pada siklus II adalah ekosistem dan rantai makanan. Adapun ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 060913 Medan Tembung pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6 Data Deskriptif Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Siklus I

<u>Nilai</u>	<u>Kategori</u>	<u>Frekuensi</u>	<u>Persentase</u>
70-100	<u>Tuntas</u>	24	100%
0-69	<u>Tidak Tuntas</u>	0	0%
<u>Jumlah</u>		24	100%

Berdasarkan data pada tabel di atas telah dinyatakan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 24 peserta didik termasuk dalam kategori tuntas dengan presentase 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa, pada siklus II ketuntasan hasil peserta didik pada mata pelajaran IPAS telah tercapai secara klasikal dengan jumlah peserta didik yang tuntas secara keseluruhan dan peserta didik yang telah mencapai nilai KKM yaitu ≥ 70 pada mata pelajaran IPAS melalui media berbasis wordwall dianggap tuntas secara klasikal.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan dua siklus. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui penerapan media berbasis wordwall pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 060913 Medan Tembung mengalami peningkatan karena guru telah melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Hasil belajar peserta didik kelas v pada siklus I berada pada kategori kurang dengan persentase 58,3%. Hasil tes akhir peserta didik pada siklus I, adapun hasil analisis deskriptif frekuensi dan presentase terhadap skor perolehan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS setelah diterapkannya media berbasis wordwall

menunjukkan bahwa pada siklus I hanya 10 peserta didik yang mencapai KKM dengan persentase 41,66% sedangkan peserta didik yang tidak mencapai KKM sebanyak 14 orang. Hasil ini menunjukkan bahwa siklus I pada ketuntasan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS belum tercapai. Dimana dapat dilihat dari jumlah peserta didik yang hasil belajarnya tuntas kurang dari 80%, karena indikator keberhasilan mengisyaratkan bahwa apabila 80% dari keseluruhan jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM yaitu ≥ 70 pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan media berbasis wordwall dianggap tuntas secara klasikal. Dengan demikian telah ditetapkan akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan dengan prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan 2 siklus. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui penerapan media berbasis wordwall pada pembelajaran IPAS dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 060913 Medan Tembung mengalami peningkatan karena guru telah melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Hasil belajar peserta didik kelas V pada siklus I berada pada kategori kurang dengan presentase 58,3%. Hasil tes akhir peserta didik siklus I hasil analisis deskriptif frekuensi dan presentase nilai hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS sesudah penerapan media berbasis wordwall menunjukkan pada siklus I hanya 10 orang peserta didik yang mencapai KKM dengan presentase 41,66% sedangkan peserta didik yang tidak mencapai KKM sebanyak 14 orang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siklus I pada ketuntasan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS belum tercapai. Dimana hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya peserta didik yang hasil belajarnya kurang dari 80% tuntas, karena indikator keberhasilan menunjukkan apabila 80% dari jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM ≥ 70 pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan media berbasis wordwall dianggap tuntas secara klasikal. Dengan demikian telah ditetapkan untuk dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Dari hasil observasi dari siklus I akan dilanjutkan ke siklus II karena pada saat proses pembelajaran peserta didik kurang baik dalam menggunakan media wordwall karena baru pertama kali menggunakan wordwall peserta didik masih malu untuk bertanya kepada guru. Hal ini sejalan dengan pendapat (Fidya, I., Romdanih, R., & Oktaviana, E. (2021)) dimana media permainan wordwall interaktif tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan. Hasil belajar peserta didik kelas V pada siklus II berada pada kategori baik dengan persentase sebesar 83,125%. Hasil tes akhir peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan dimana pada siklus I hanya 10 peserta didik yang mengalami tuntas sedangkan pada siklus II semua peserta didik mengalami tuntas 100%. Hal ini telah menunjukkan bahwa tuntas belajar pada siklus II telah tercapai secara klasikal karena jumlah peserta didik yang telah tuntas telah lebih dari 80% peserta didik yang memperoleh nilai sesuai KKM sekolah yaitu ≥ 70 pada mata pelajaran IPS melalui penerapan media berbasis wordwall dianggap tuntas secara klasikal. Berdasarkan hasil observasi aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar peserta didik, dan peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II pada uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan media berbasis wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 060913 Medan Tembung dinyatakan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga tidak perlu dilakukan tindakan penelitian pada siklus berikutnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Hasil menunjukkan bahwa peserta didik di kelas V SD Negeri 060913 di kecamatan Medan Tembung mengalami peningkatan yang signifikan dalam belajar mereka dengan menggunakan pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran IPAS materi Ekosistem dan Rantai Makanan. Pembelajaran berdiferensiasi memungkinkan penerapan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, termasuk gaya belajar (visual, auditori, dan kinestetik), minat dan kesiapan peserta didik untuk belajar, strategi yang disesuaikan dengan perbedaan proses dan konten (misalnya, video, gambar, presentasi, dan kuis interaktif), dan penggunaan berbagai media untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

SARAN

Saran yang dapat saya berikan sebagai penulis yaitu guru diharapkan dapat menggunakan media berbasis wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Selain itu kepala sekolah hendaknya selalu memberikan pembinaan dan pengawasan terhadap pelaksanaan tugas mengajar guru termasuk pada media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan, dan terakhir bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian media berbasis wordwall hendaknya dapat memberikan inovasi baru dan memiliki referensi yang lebih luas sehingga dapat berkreasi dari penelitian yang sudah ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta didik. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653-1660.
- Fidya, I., Romdanih, R., & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 219-227).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Pamungkas, D., Mawardi, M., & Astuti, S. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta didik Kelas 4 Melalui Penerapan Model Problem Based Learning. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 212. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17774>
- Sobron, A. N., Bayu, B., Rani, R., & Meidawati, M. (2019, October). Pengaruh daring learning terhadap hasil belajar IPAS peserta didik Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship* (Vol. 1, No. 1)
- Rochiatmai Wiriadmadja, 2007. *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya