ISSN: 2614-6754 (print)
ISSN: 2614-3097(online)

Halaman 34271-34275
Volume 8 Nomor 1 Tahun 2024

Penerapan Media Word Wall terhadap Minat Belajar pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar

Indah Anggraeni[1], Dina Prasetyowati[2], Angela Astrid Stelladiba Cindy Ayu[3]
[1,2] PGSD, Universitas PGRI Semarang
[3] SDN Tandang 01 Semarang
e-mail: indahanggraeni028@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan implementasi dari media pembelajaran Word Wall dalam pelajaran IPAS untuk siswa kelas 5 di SDN Tandang 01 Semarang. Penelitian ini dilakukan karena kurangnya minat belajar siswa kelas 5, yang terlihat dari kurangnya keaktifan selama pembelajaran dan teknik pengajaran yang monoton. Guru kelas di sana hanya menggunakan Youtube dan PPT sebagai media pengajaran. Penelitian ini menerapkan metode kualitatif, dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi dan dokumentasi. Penelitian dilaksanakan di kelas 5 SDN Tandang 01 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa bervariasi. Siswa dengan minat belajar tinggi lebih mudah memahami materi. Siswa dengan minat belajar sedang menunjukkan ketertarikan saat pembelajaran IPAS menggunakan media Word Wall, tetapi kadang merasa bosan. Selain itu, siswa dengan minat belajar rendah cenderung lebih cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Kata kunci: *Media Word Wall, Minat Belajar, IPAS*

Abstract

This research aimed to describe the implementation of the Word Wall learning media in IPAS lessons for 5th-grade students at SDN Tandang 01 Semarang. The study was conducted due to the lack of interest in learning among 5th-grade students, as evidenced by their inactivity during lessons and the monotonous teaching techniquees. The class teacher there only used YouTube and PowerPoint as teaching media This study uses a qualitative methode with a descriptiv approach. The data collection techniques used include observation and documentation. This study was conducted in class 5 SDN Tandang 01 Semarang. The results of the study showed that students' learning interests vary. High learning interests will have a good effect on understanding the material that is easily absorbed by students. Students with moderate learning interests show interest during science learning using Word Wall media but sometimes feel bored. Apart from that, students with low interest in learning tend to get bored more quickly during study.

Keywords : *Word Wall Media, Learning Interest, IPAS*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupanan suatu upaya dirancang secara terencana untuk menciptakan lingkungan, proses belajar yang diharapkam mampu menuntun siswa secara aktif mngembangkan kemampuan atau bakat yang dimiliki. Hal tersebut bertujuan agar mereka mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, dan kemampuan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan bangsa. Menurut Mulyasa (2019), pendidikan adalah sarana untuk mempersiapkan generasi masa kini sekaligus masa depan. Artinya, pendidikan perlu menyasar generasi sekarang dan mendatang. Sejalan dengan hal tersebut, Purwant (2014) berpendapat bahwa pendidikan merupakan media untuk mentransfer kecakapan hidup dan kecakapan yang berada di satu generasi dapat dipertahankan dan dikembangkan oleh generasi berikutnya dalam menghadapi tantangan kehidupan yang dinamis. Proses pendidikan

harus dilaksanakan secara maksimal agar peserta didik mampu mengembangkan kemampuan, bakat mapun potensi yang ada pada diri mereka.

Belajar tentang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berarti kita mencermati dengan lebih teliti berbagai kejadian di sekitar kita setiap hari. Buku ini berisi berbagai kegiatan yang mengajak kita untuk memperluas pengetahuan serta gali secara mendalam informasi personal kita, masyarakat yang ada disekitar, serta alam beserta flora dan faunanya(ff). Selain sekedar mengetahui, kita juga diingatkan untuk selalu menjaga hal-hal tersebut dengan berbagai cara. Tantangan dalam mempelajari bidang IPAS terus berkembang seiring waktu, yang menjadi faktor penentu cara belajar peserta didik. Buku panduan siswa ini menjelaskan pemahaman dasar melalui berbagai kegiatan yang dirancang untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap topik-topik yang berkaitan dengan fenomena alam maupaun fenomena sosial di sekitar mereka, sehingga mereka terus belajar secara mandiri (Kemendikbud, 2021).

Lingkungan belajar merupakan salah satu unsur utama dalam keberhasilan pembelajaran, karena mendukung aktivitas belajar mengajar, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman, serta membantu mencapai tujuan pembelajaran. Sekolah yang mampu menciptakan lingkungan yang nyaman serta mampu meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang nyaman amat penting dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan fasilitas yang nyaman mampu meningkatkan kefokusan peserta didik sehinga mereka akan berkonsentrasi dalam semua proses pembelajaran yang dilakukan. (Pemba dkk, 2022)..

Penelitian yang dilakukan oleh Nurida Herta et.al. (2023) berjudul "Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar" diperoleh hasil bahwa penggunaan aplikasi game Wordwall dalam proses pembelajaran mampu membantu minat belajar siswa di kelas meningkat, membuat mereka lebih antusias dan bersemangat dalam belajar. Guru dapat memanfaatkan aplikasi game Wordwall untuk menciptakan inovasi dari fitur-fitur yang tersedia, mendukung keberhasilan pembelajaran.

Peneliti memanfaatkan media Wordwall sebagai upaya peningkatan minat belajar siswa. Wordwall adalah aplikasi berbasis web dengan basis permainan untuk mencipatkan pembelajaran yang interaktif dan mengajak siswa aktif, hal ini juga serupa dengan teka-teki silang, puzzle kata, kartu kata, menjodohkan, mencocokkan, pencarian kata, roda putar, dan lainnya. Penggunaan Wordwall bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan sumber belajar yang menarik, sehingga diharapkan mereka dapat lebih memahami dan mengingat materi. Selain sebagai alat bantu mengajar, Wordwall juga dapat dianggap sebagai game online berbasis penilaian.

Wordwall menjadi salah satu media yang efektif dalam pembelajaran IPAS. Hasil observasi yang telah dilakukan di kelas I SDN Tandang 01 Semarang, diketahui bahwa minat belajar peserta didik kelas 5 masih kurang. Hal ini tampak dari siswa kelas 5 yang kurang aktif dan kesulitan memahami materi IPAS tentang karakteristik negara maritim dan agraris. Selain itu, beberapa siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru dan lebih sibuk bermain dengan teman-temannya serta teknik pengajaran yang monoton. Guru kelas di sana hanya menggunakan Youtube dan PPT sebagai media pengajaran.

Peneliti menemukan bahwa kurangnya minat belajar siswa memerlukan penerapan media Wordwall untuk materi karakteristik negara maritim dan agraris dalam pembelajaran IPAS. Berdasarkan rumusan masalah ini, penelitian bertujuan untuk untuk menganalisis pengarh penggunan media Wordwall trhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas 5 SDN Tandang 01 Semarang.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN Tandang 01, yang berlokasi di Jl. Kedungmundu No.115, Sendangguwo, Kec. Tembalang, Kota Semarang. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kualitatif dengan teknik analisis data secara deskriptif. Menurut Sukmadinata (2011), penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk merinci dan menjelaskan fenomena, atau permasalahan yang ditemui, baik yang secara alami maupun buatan, dengan memusatkan perhatian pada karakteristiksiswa yang peserta didik yang beragam, kualitas, serta aktivitas yang

ada. Metode ini membantu peneliti menganalisis dan menggambarkan objek sesuai dengan kondisi nyata, menghubungkan teori dan praktik penerapan media pembelajaran Wordwall dalam pelajaran IPAS untuk siswa kelas 5 di SDN Tandang 01 Semarang

Sumber data adalah subjek yang menyediakan data penelitian. Ada dua jenis sumber data yang digunakan, berupa primr maupun sekunderr. Sugiyono (2013) menyatakan bahwa data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya kemudian arti data sekunder adalah sebaliknya yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung. Sumber data yang terkait dengan penerapan media pembelajaran Wordwall dalam pelajaran IPAS untuk siswa kelas 5 di SDN Tandang 01 diperoleh dari guru kelas 5 dan siswa kelas 5 yang memberikan informasi langsung.

Data pada penelitian ini dikumpulkan menggunakan lembar intrrumen observasi dan dokumentasi. Proses analisis data meliputi serangkaian tahaapan sebagai berikut: pengumpula data, mereduksi data, penyajian data, dan menariik hasil

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media dalam pembelajaran menjadi hal utama yang penting. Media akan memudahkan siswa dalam mengerti serta memahami materi dalam pembelajaran. Selaras dengan penelitian Maritsa et al. (2021), teknologi dapat menjadi sarana yang dapat membantu maupun mempermudah guru dalam mengajar hingga membantu siswa mendapatkan hasiil belajar yang diinginkan Salah satu alat yang perlu ditrapkan untuk menerapkan atau mengimplementasikan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan adalah permainan edukatif. Wordwall merupkan salah satu aplikasi merap banyak perhatian didunia pendidikan. Aplikasi ini dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran, asemen penilaian dalam jaringan (online), serta bahan ajar berupa materi bagi siswa (Sari P & Yarza H, 2021).

Gambar 1. Media Wordwall Karkteristik Negara Maritim dan Agraris

Penerapan media Wordwall dengan fitur "Open the Box" dalam pembelajaran IPAS kelas 5 dapat meningkatkan mint belajar siswa dengan cara yang interaktif dan menarik. peneliti memulai dengan memperkenalkan materi yang akan dipelajari, yaitu materi karakteristik negara maritim dan agraris, sambil menjelaskan tujuan pembelajaran dan manfaat penggunaan Wordwall. Selanjutnya, peneliti menyiapkan konten permainan "Open the Box" di media Wordwall, yang berisi pertanyaan, fakta, gambar, atau video terkait materi IPAS. Setiap kotak dalam permainan berisi elemen konten yang relevan dengan topik yang diajarkan.

Penggunaan media Wordwall dengan fitur "Open the Box" yang interaktif ini membuaat siswa lebih aktif mengikuti segala proses pembelajaran, dengan rasa ingin tahu yang meningkat karena kejutan di dalam kotak. Permainan ini juga mendorong kerja sama dan diskusi antar siswa dalam kelompok, meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi mereka. Penggunaan gambar, video, dan fakta menarik membant siswa lebih mudah mengingat, memahami konsep sains dengan lebih mudah. . Pendekatan gamifikasi, mampu meningkatkan motivasi belajar peseta didik dengan menjadikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, menarikan

membosankan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, Wordwall "Open the Box" merupakan alat yang efisien terbukti untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPAS di kelas 5

Gambar 2 Keaktifan dan Antusias Menggunakan Media Word Wall

Berdasarkan penerapan penggunaan media pembelajaran Word Wall pada pelajaran IPAS untuk siswa kelas 5 di SDN Tandang 01 Semarang, terlihat bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa dengan tingkat yang bervariasi. Hasil observasi yng dilakukan diketahui bahwa siswa kelas 5 memiliki minat belajar yang beragam dengan tiga kriteria yaknii rendah hingga tingkat tinggi. Siswa denga minat belajar tinggi cenderung menunjukkan ketertarikan dan partisipasi aktif selama pembelajaran dengan media Word Wall. Mereka juga lebih mudah memahami materi tentang karakteristik negara maritim dan agraris dengan menggunakan media digital ini. Siswa dengan minat belajar sedang menunjukkan ketertarikan pada materi yang diajarkan dengan Word Wall, meskipun kadang merasa bosan. Sementara itu, siswa dengan minat belajar rendah cenderung mudah merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Namun, implementasi media digital Word Wall mampu memperbaiki minat belajar mereka dalam mata pelajaran IPAS.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Nurinda (2023), dimana penggunaan aplikasi game Wordwall dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, membuat mereka lebih senang dan bersemangat dalam belajar. Hilmi Fadhillah (2023) juga menyimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall dalam kelas eksperimen memiliki pengaruh besar terhadp minat belajarr siswa. Dari perhitungan effect size, minat belajar memperoleh nilai sebesar 1.1, yang terrmasuk dalam kategori tinggi dengan dampak pengaruh sebesar 58.9%. berdasarkan hal tersebut diketahui jika, penggunaan media Wordwall memiliki pengaruh yang sngat signifikan terhadap hasil dan minat belajar siswa di kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dari data utama dan data pendukung yang ditemukan oleh peneliti, diketahui jika penerapan media Word Walll dalam pembelajaran IPAS untuk kelas 5 di SDN Tandang 01 Semarang menunjukkan variasi minat belajar bagi peserta didik yang berbeda. Siswaa dengan minat belajaar tinggi cenderung lebih mudah memahami materi tentang karakteristik negara maritim dan agraris saat menggunakan media Word Wall. Siswa dengan minat belajar sedang menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang diajarkan dengan media ini, meskipun kadang merasa bosan. Sebaliknya, siswa dengan minat belajar rendah lebih mudah merasa bosan selama proses pembelajaran. Namun, penerapan media digital Word Wall dapat menumbuhkan minat belajar mereka dalam pelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

Achru, P. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran. **Jurnal Idaarah**, 3(2), 205-215.

Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 5794-5800. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053.

Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. Community Development Journal, 4(2), 1653-1660.

Diyah. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. Jurnal Sinektik, 6(1), 25-31.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shun, M. A. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan, 18(2), 91-100.

Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, 1(2), 95-105.

Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H. Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. Innovative: Journal of Social Science Research, 552, 552-560

Mulyasa. (2019) Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Natasya, D. A. (2024). Penerapan Media Visual Papan Keranjang Pengurangan Terhadap Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 SDN Pedurungan Kidul 01. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(2).

Nissa, S. F., & Kusuma, N. R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1(5), 452-457. https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162

Nurinda, H. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pemba, Y., Darmawang, D., & Kusuma, N. R. (2022). Peran Lingkungan Belajar Terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik di SMK Katolik Muktyaca. Jurnal Pendidikan dan Profesi Keguruan, 2(1), 12. https://doi.org/10.59562/progresif.v2i1.29859

Purwanto. (2014). Evaluasi Hasil Belajar. Surakarta: Pustaka Belajar.

Regita, J.P.C. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Karangrejo 02 Semarang. **Jurnal** Pendidikan Tambusai, 8(1), 17438-17446 .

Sari, P., & Yarza, H (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.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N. S. (2011). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Syahroni, & Nurfitriyanti, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika. Jurnal Formatif**,** 7(3), 262-271.

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini**,** 1(1), 81-96.