

Analisis Kemampuan Literasi melalui Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN Pedurungan Kidul 02 Semarang

Aditya Febi Zelayoga¹, Ikha Listiyarini², Siti Nur Tsumniyati³

^{1,2} PGSD, Universitas PGRI Semarang

³ SDN Pedurungan Kidul 02

e-mail: adityafeby17@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterampilan literasi peserta didik kelas IV A di SDN Pedurungan Kidul 02 Semarang dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, yaitu Wordwall Game, dalam mata pelajaran IPAS. Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif dengan mengumpulkan data melalui observasi serta wawancara. Penelitian ini melibatkan 28 peserta didik yang berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan Wordwall Game. Penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media Wordwall Game dapat meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan dan terlibat aktif dalam diskusi di kelas.. Pembelajaran yang awalnya monoton dan membosankan berubah menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran Wordwall Game dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi, khususnya meningkatkan literasi serta keterlibatan peserta didik.

Kata kunci: *Wordwall Game, Pembelajaran Interaktif, IPAS*

Abstract

The purpose of this study was to analyze the literacy skills of grade IV A students at SDN Pedurungan Kidul 02 Semarang by utilizing interactive, technology-based learning media, specifically the Wordwall Game, in the subject of Science. This study employed a qualitative descriptive method, collecting data through observation and interviews. A total of 28 students actively participated in learning using the Wordwall Game. The findings indicate that the use of Wordwall Game media can increase student participation, enthusiasm, and engagement during lessons. Students became more confident in answering questions and were actively involved in class discussions. Learning, which was initially monotonous and boring, transformed into a more interactive and enjoyable experience. Therefore, Wordwall Game learning media can be an effective solution for improving the quality of technology-based learning, particularly in enhancing literacy and student involvement.

Keywords : *Wordwall Game, Interactive Learning, IPAS*

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan proses yang dilaksanakan oleh dalam mencapai tujuan pendidikan bagi peserta didik. Peran guru sangat penting dalam mencapai tujuan tersebut, karena guru tidak hanya sekedar menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai fasilitator untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan sikap, fisik, dan aspek psikologis mereka. Kegiatan pembelajaran dapat berjalan karena terciptanya rasa nyaman di kelas, salah satunya pemanfaatan teknologi. Dalam pemanfaatannya teknologi mempunyai banyak kelebihan, namun secanggihnya teknologi tidak menutup kemungkinan memiliki kekurangan (Suminar, 2019). Meskipun masih terdapat kekurangan, tidak menjadi sebuah penghalang bagi guru untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Teknologi sendiri mengajarkan bagi seorang guru agar dengan bijak dalam memilih dan memilah serta memanfaatkan teknologi yang tepat dalam pembelajaran

berdasarkan materi yang diajarkan. Guru dapat menyampaikan materi menggunakan cara yang lebih menarik juga interaktif, misalnya melalui video, quis, animasi dan sebagainya (Akbar, 2023). Kemajuan teknologi yang cepat membawa dampak besar pada kehidupan manusia di berbagai sektor, termasuk di bidang pendidikan.

Pendidikan merupakan kegiatan penting dalam mengembangkan potensi setiap individu secara menyeluruh, mencakup tiga aspek utama: kognitif, afektif (sikap), dan psikomotorik. Melalui proses pendidikan, individu tidak hanya diajarkan pengetahuan faktual dan keterampilan teknis, tetapi juga dibimbing untuk membangun karakter, nilai-nilai moral, serta sikap yang positif terhadap lingkungan sosial dan dunia sekitarnya. Naldi et al. (2023) menegaskan bahwa pendidikan bukan hanya sekedar proses transfer ilmu pengetahuan, melainkan merupakan suatu proses yang dirancang dengan cermat untuk memfasilitasi perkembangan integral dalam diri seseorang. Proses ini mencakup penanaman nilai-nilai etika, penguatan sikap mental, dan pembentukan kepribadian yang seimbang. Pendidikan yang efektif akan mendorong individu untuk berpikir kritis, memiliki sikap yang baik, serta mampu mengaplikasikan keterampilan yang mereka pelajari di kehidupan sehari-hari. Selain itu, pendidikan juga berperan penting dalam membekali individu dengan kemampuan adaptasi yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dunia yang terus berubah.

Perkembangan teknologi memberikan peluang baru dalam dunia pendidikan, terutama dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui media pembelajaran interaktif. Namun, banyak guru masih menghadapi tantangan dalam memanfaatkan teknologi ini, terutama karena kurangnya pengetahuan teknis dan kenyamanan menggunakan media berbasis teknologi (Nisa & Renoningtyas, 2021). Adapun media yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi masalah ini ialah Wordwall Game, sebuah platform interaktif yang menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif. Penggunaan Wordwall Game diharapkan mampu mendorong motivasi dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran, terutama pada mata pelajaran IPAS.

Permasalahan yang ditemukan, peserta didik yang sulit dikondisikan dan tidak kondusif karena aktivitas pembelajaran yang tidak bervariasi. Hal tersebut terjadi karena guru merasa lebih nyaman dan mudah apabila dalam penyampaian materi tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Nisa & Renoningtyas (2021) kesulitan yang dihadapi guru disebabkan kurangnya pengetahuan terkait pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga mereka hanya berpegang pada buku cetak sebagai sumber utama pengajaran. Penggunaan media pembelajaran yang monoton ini secara tidak langsung membuat peserta didik merasa jenuh, yang berdampak pada rendahnya aktivitas belajar mereka. Oleh karena itu, seorang guru perlu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah dioperasikan dan tidak memakan waktu lama dalam proses pembuatan maupun penggunaannya selama kegiatan pembelajaran.

Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti berusaha mencari solusi melalui penelitian dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah digunakan dan dapat menciptakan pembelajaran yang melibatkan aktivitas peserta didik. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media Wordwall Game. Wordwall Game menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut pendapat Haliza et al (2024) wordwall game sendiri adalah suatu website yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar saja namun bisa menjadi media, dan alat penilaian dengan template yang bervariasi, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Sedangkan menurut Jannah et al (2024) wordwall game merupakan sebuah platform atau perangkat lunak berbasis game edukasi yang menyediakan fitur-fitur permainan dan quis. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Arimbawa (2021) yang mengungkapkan bahwa wordwall game merupakan aplikasi berbasis website yang mengintegrasikan antara game dengan konten edukasi materi berupa quis serta dapat disajikan sebagai media, sumber belajar serta dapat digunakan secara online. Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa wordwall game merupakan platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai macam permainan edukatif yang menarik dan interaktif guna melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Disamping itu, media wordwall game memiliki keunggulan dalam penggunaannya yaitu memungkinkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi para peserta didik, proses pembelajaran tidak membosankan, mempunyai beragam pilihan template untuk membuat berbagai jenis soal dan aktivitas edukatif lain yang menarik (Zahroh et al., 2024). Selain kelebihan, wordwall game tidak menutup kemungkinan memiliki kekurangan, yakni memerlukan waktu pelaksanaan pembelajaran cukup lama, jaringan internet yang stabil, dan karena peserta didik berantusias untuk terlibat aktif mungkin guru akan kesulitan dalam menertibkan peserta didik (Rohmatin, 2023). Penggunaan media wordwall game ini memiliki kebermanfaatan yang baik terhadap pembelajaran sebagaimana yang telah dilakukan peneliti terdahulu oleh Jauhar et al (2022), dalam penelitian ini menjelaskan bahwa terdapat manfaat yang signifikan dalam menggunakan media pembelajaran wordwall serta dengan menggunakannya membuat peserta didik dapat berpikir lebih kritis. Hal ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan tentang penggunaan media Wordwall Game dalam pembelajaran bagi peserta didik di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti tertarik melakukan penelitian dalam memaksimalkan pembelajaran dengan berupaya mengatasi permasalahan pembelajaran IPAS kelas IV A SDN Pedurungan Kidul 02 menggunakan media pembelajaran wordwall game.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggunakan observasi dan wawancara sebagai teknik pengumpulan data. Observasi dilakukan selama satu sesi pada tanggal 23 April 2024, yang melibatkan 28 peserta didik kelas IV A di SDN Pedurungan Kidul 02 Semarang. Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2022).

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk memantau secara langsung aktivitas pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan media Wordwall Game dalam pembelajaran IPAS. Di sisi lain, wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam mengenai penggunaan media Wordwall Game dalam konteks pembelajaran IPAS. Subjek penelitian ini ialah peserta didik kelas IV A di SDN Pedurungan Kidul 02, yang terdiri dari 28 peserta didik, dengan 18 peserta didik laki-laki dan 10 peserta didik perempuan. Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara tersebut kemudian dinarasikan untuk memberikan gambaran umum tentang penggunaan media Wordwall Game dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan model analisis data kualitatif yang mencakup pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peserta didik cenderung cepat merasa jenuh dan tidak bersemangat dalam mengikuti aktivitas pembelajaran, bahkan sesekali tidak mendengarkan penjelasan guru dengan asik berbicara sendiri atau bersama temannya. Hal inilah yang berpengaruh dalam aktivitas belajar peserta didik. Tampilan wordwall game penuh dengan warna, terdapat gambar dan versi disetiap game yang berbeda sehingga membuat peserta didik berantusias untuk belajar. Selain itu, wordwall game memiliki berbagai macam variasi game, terdapat audio atau suara pengiring, serta tampilan warna yang menarik sehingga pembelajaran tidak membosankan. Dari segi tampilan inilah peserta didik beranggapan soal yang ada di game tersebut seolah seperti quis teka – teki di game pada umumnya sehingga peserta didik berani serta percaya diri untuk mencoba menjawab quis didalam permainan tersebut.



Gambar 1 Media Pembelajaran Wordwall Game

Peserta didik secara bergantian mencoba menjawab soal-soal quis yang ada di wordwall game. Dalam memulai pembelajaran, guru mencoba membuka quis di wordwall game dengan mengklik tombol start dan permainan di mulai, kemudian peserta didik menunjukkan keaktifannya serta sangat berantusias dalam menjawab soal. Penggunaan media Wordwall Game ini dapat mendukung aktivitas belajar peserta didik karena media tersebut membuat anak lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, seperti mengajukan pertanyaan ketika mengalami kesulitan dalam menjawab soal dan menunjukkan antusiasme saat bermain game.

Pembelajaran dikelas yang semula peserta didik merasa jenuh dan kurang antusias kini berubah menjadi menyenangkan dan menarik sebab tampilan wordwall game yang memikat dengan variasi templatanya yang beragam. Peserta didik juga terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan dengan penuh antusias. Metode game dalam pembelajaran ini memungkinkan peserta didik menjawab pertanyaan dengan cepat berdasarkan waktu yang ditentukan sehingga melatih kefokusn peserta didik, peserta didik dapat mengulanginya berkali-kali dengan percaya diri. Selain itu, wordwall game melatih keberanian, kefokusn, kepercayaan diri dan kecepatan dalam berpikir bagi peserta didik dalam menjawab setiap pertanyaan yang ada, dan secara tidak langsung peserta didik dapat belajar sambil bermain. Dengan adanya aktivitas belajar menggunakan permainan berbasis teknologi ini, peserta didik merasa senang serta antusias untuk belajar dengan mencoba bermain menggunakan media berbasis teknologi. Hal ini menjadi penting bagi guru sebab secara tidak langsung dapat memperkenalkan teknologi kepada peserta didik. Pembelajaran menggunakan wordwall game dapat melatih mental peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar berupa keberanian menjawab soal dengan mengingat materi yang telah diajarkan, memecahkan jawaban dari suatu pertanyaan.



Gambar 2 Peserta didik berantusias terhadap media Wordwall Game saat pembelajaran

Berdasarkan gambar 2, setelah menggunakan media Wordwall Game, peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keaktifan, semangat, dan antusiasme selama proses pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih berani dalam menyampaikan pendapat dan mengajukan pertanyaan. Peserta didik lebih berani dalam mengemukakan pendapat dan bertanya. Perubahan ini membawa dampak positif pada suasana kelas secara keseluruhan. Pembelajaran yang sebelumnya cenderung pasif kini berubah menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan penuh partisipasi. Suasana kelas menjadi lebih hidup sehingga kondisi kelas menjadi lebih kondusif untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan media Wordwall Game yang telah dilakukan di kelas IV A SDN Pedurungan Kidul 02, dapat disimpulkan bahwa Wordwall Game merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis website dengan berbagai jenis tampilan kuis sebagai fitur templatnya. Wordwall Game memiliki keunggulan karena mudah diakses oleh guru sebagai alat pembelajaran, sehingga menjadi solusi untuk pembelajaran berbasis teknologi. Dengan adanya beragam fitur template desain, Wordwall Game tidak hanya berfungsi sebagai media untuk bermain, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Peserta didik tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran dan menjadi lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan atau bertanya tentang materi yang sedang diajarkan. Dengan demikian Penggunaan Wordwall Game sebagai media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan literasi peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Untuk pengembangan lebih lanjut, penelitian ini merekomendasikan penggunaan Wordwall Game pada mata pelajaran lain serta evaluasi lebih mendalam terkait efektivitasnya dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA.

- Akbar, J. Saddam. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Era Digital. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 16195–16221.
- Jannah, M., Isnaniah, & Effendi, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat Belajar Matematika Kelas XI di MAN. *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, 4(1), 86–92.
- Jauhar, S., Nur, N., & Sudirman. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Global Journal Teaching Professional*, 1(3), 371–378.
- Naldi, W., Suryadi, S., R, G. A., Herman, T., & Dwiana, R. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Rancangan Understanding by Design (UbD) terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 5224–5231. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2374>
- Nisa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Rohmatin. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 774–783.

Zahroh, P. N., Yusuf, W. F., & Yusuf, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran. *Tadbir Muwahhid*, 8(1), 123–139. <https://doi.org/10.30997/jtm.v8i1.12805>