

IMPLEMENTASI GAME PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDALL

**Indarti Rukmana Eko Saputri¹, Salma Endra Reykha Putri²,
Rahayu Wulandari³, Silvi Fitria Fajriani^{4*}, Kun Hisnan Hajron⁵**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Magelang
Email: silvifitria11@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa SD pada materi perubahan wujud benda melalui penggunaan media game wordwall. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Data diambil melalui pretest dan posttest yang disediakan dalam bentuk game interaktif melalui website wordwall. Penelitian dilakukan pada siswa kelas 5 di SD Negeri Danurejo 1 dengan jumlah responden sebanyak 20 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui angket dengan jenis tes. Hasil penelitian dari data pra siklus, persentase siswa yang sudah mencapai nilai ketuntasan sebesar 15%. Pada siklus I, persentase siswa yang mencapai nilai ketuntasan meningkat menjadi 40%. Sedangkan, pada siklus II, persentase siswa yang mencapai nilai ketuntasan meningkat kembali mencapai 80%. Dengan demikian, terjadi peningkatan 23,5% dari hasil siklus I ke siklus II. Maka, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan game pembelajaran interaktif wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas tinggi dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi perubahan wujud benda di kelas tinggi.

Kata Kunci: Game Wordwall, SDN Danurejo 1

Abstract

This study aims to determine the increase in learning outcomes of Natural Sciences (IPA) elementary school students in the matter of changes in the form of objects through the use of wordwall game media. The research uses a Classroom Action Research (CAR) approach. Data was taken through pretest and posttest provided in the form of interactive games through the wordwall website. The research was conducted on 5th grade students at SD Negeri Danurejo 1 with a total of 20 students. The data collection method used in this study is through a questionnaire with a type of test. The results of the research from pre-cycle data, the percentage of students who have achieved a completeness score of 15%. In cycle I, the percentage of students who achieved a completeness score increased to 40%. Meanwhile, in cycle II, the percentage of students who achieved a completeness score increased again to 80%. Thus, there was an increase of 23.5% from cycle I to cycle II. Thus, it can be concluded from this study that the use of wordwall interactive learning games to improve student learning outcomes in high grades can improve Natural Sciences (IPA) learning outcomes in material changes in the shape of objects in high grades.

Keywords: Wordwall games, Danurejo Elementary School 1

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya (Festiawan, 2020). Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global (Nurrita, 2018). Hal ini tidak bisa dipungkiri lagi bahwa pendidikan telah mewarnai kehidupan manusia dari awal hingga akhir melalui upaya pengajaran, latihan, proses perbuatan, dan cara mendidik, karena pendidikan merupakan sebuah kegiatan yang berurusan dengan manusia. Proses belajar mengajar biasanya terjadi di lingkungan sekolah guna meningkatkan mutu pendidikan. Kriteria keberhasilan secara keseluruhan proses interaksi belajar mengajar akan merupakan suatu rangkaian aktivitas yang hendaknya ditimbang atau dievaluasi pada tercapai tidaknya tujuan.

Pada abad 21, peran guru atau pendidik harus semakin optimal. Mereka dituntut untuk produktif, kreatif, inovatif, dan mandiri, serta bisa memanfaatkan kecanggihan teknologi yang sudah tersedia untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, agar tercipta suasana belajar yang menarik, kreatif, tidak membosankan, dan membuat para siswa menjadi lebih aktif dalam mengembangkan potensi dirinya dan lebih mudah dalam memahami setiap pelajaran yang diberikan, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran (Rochmania & Restian, 2022). Artinya, di abad ini siswa tidak hanya dituntut untuk mahir dalam ilmu pengetahuan, tetapi juga harus terampil dalam menggunakan teknologi, menjadi insan literat, serta berakhlak yang baik. Itulah mengapa kompetensi yang harus dimiliki di abad 21 ini disebut sebagai 4C yang mencakup *creativity and innovation, collaboration, communication, and critical thinking and problem solving*.

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran, karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya (Tasya & Abadi, 2019). Hasil belajar pada setiap siswa dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan secara bertahap selama proses pembelajaran berlangsung (Aini & Rulviana, 2023). Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah menerima pengalaman pembelajaran dari guru atau pendidik. Beberapa pengalaman yang diterima siswa mencakup ranah afektif, kognitif, serta psikomotorik (Hutapea, 2019). Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, salah satunya yaitu media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Namun demikian fakta yang ditemui di lapangan, diantaranya 1) Masih terdapat banyak siswa yang menganggap sulit pembelajaran IPA, 2) Kurangnya pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan. Berdasarkan hasil pengerjaan *pre test* pada siswa kelas V, disimpulkan bahwa hasil

belajar siswa kelas V masih tergolong rendah di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) seperti yang diharapkan. Adapun, nilai KKM yang ditetapkan yaitu 75.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa. Dengan berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru, maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018). Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan, metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya, hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran. Dalam penelitian kali ini, peneliti menggunakan website *wordwall* sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Game *wordwall* merupakan aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei (Purnamasari et al., n.d.). *Wordwall* merupakan suatu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa, karena siswa dapat melihat skor yang diperoleh setelah mengerjakan kuis yang terdapat pada game tersebut. Tidak hanya itu saja, *wordwall* dapat menjadi inovasi untuk menarik perhatian dan minat belajar siswa (Savira & Gunawan, 2022). Selain itu, Savira dan Gunawan mengemukakan bahwa *wordwall* dapat membantu siswa memahami materi (Purnama et al., 2023). Game ini dapat diakses melalui website *Wordwall.net* yang dibagikan di *classroom*, sehingga guru maupun siswa tidak perlu mendownload aplikasi tambahan di *playstore*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan pengaruh dari implementasi game interaktif *wordwall* terhadap hasil belajar siswa di SDN Danurejo 1. Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagi Peneliti
 - a. Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran maupun sebagai masukan bagi peneliti lain.
2. Bagi Guru
 - a. Bahan referensi bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
 - b. Menambah pengetahuan guru tentang game interaktif *wordwall*.
 - c. Informasi bagi guru agar mampu menentukan media interaktif dalam pembelajaran.
3. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan minat siswa dalam pelajaran IPA.
- b. Meningkatkan prestasi belajar IPA siswa melalui game interaktif *wordwall*.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Danurejo 1, Desa Mbrontokan, Danurejo, Mertoyudan, Magelang. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V dengan jumlah 20 anak yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Objek dari penelitian ini adalah hasil belajar dan penggunaan game interaktif *wordwall* dalam pembelajaran. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui angket dengan jenis tes. Terdapat dua tahap tes yang dilaksanakan yaitu *pre test* dan *post test*. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena berupaya untuk memecahkan permasalahan yang ada di dalam kelas dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas tinggi pada mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda. Penelitian ini menggunakan bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan MC Taggart serta dilakukan melalui 2 siklus. Pada setiap siklus, terdiri dari 3 tahap kegiatan penelitian, diantaranya yaitu:

1. Pertama (Tahap Perencanaan)

Kegiatan di tahap perencanaan, meliputi:

- 1) Peneliti melakukan observasi untuk mengetahui apa yang menjadi penyebab hasil belajar siswa rendah dan upaya yang akan dilakukan peneliti saat pembelajaran pada materi perubahan wujud benda menggunakan media game pembelajaran interaktif *wordwall*.
- 2) Merancang instrumen yang akan digunakan dalam penelitian.
- 3) Menyiapkan media game pembelajaran interaktif *wordwall*.
- 4) Soal evaluasi dan lembar observasi.

2. Kedua (Tahap Pelaksanaan)

Kegiatan di tahap pelaksanaan, meliputi:

- 1) Penjelasan materi pembelajaran yaitu mengenai perubahan wujud benda.
- 2) Peneliti menjelaskan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa pada *wordwall*.

3. Ketiga (Tahap Refleksi)

Pada tahap ketiga ini, peneliti melakukan pencatatan hasil observasi, mengevaluasi hasil observasi, menganalisis hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan, melakukan pencatatan terkait kelemahan-kelemahan yang nantinya dapat dijadikan sebagai bahan penyusunan rancangan siklus selanjutnya sampai tujuan dari PTK tercapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Sebelum masuk ke tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pra siklus. Hasil temuan siklus II menunjukkan terjadinya peningkatan sangat baik pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA yang mencapai 83,5% dari siklus I yang hanya 68% dan pra siklus 50,5%. Pada temuan siklus II hanya sebanyak 20% atau 4 siswa dari 20 siswa yang memperoleh hasil belajar rendah di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Pra Siklus

Pra siklus dilakukan bertujuan untuk mengetahui kondisi awal objek penelitian. Peneliti melakukan pengajaran pada materi perubahan wujud benda menggunakan media game interaktif *wordwall*.

Tabel 1. Hasil belajar siswa pada pra siklus

No.	Nilai	F	Jumlah Nilai	%	Keterangan
1.	NA >75	3	240	15%	Tuntas
2.	NA < 75	17	770	85%	Tidak Tuntas
Total		20	1.010	100%	-
Rata-Rata			50,5	50,5%	Rendah

Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I di SD Negeri Danurejo 1, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang. Mata pelajaran yang akan ditingkatkan, yaitu mata pelajaran IPA pada materi perubahan wujud benda. Sasaran penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 20 siswa, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Peneliti menggunakan empat tahap dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara sistematis sesuai dengan model Kemmis dan MC Taggart. Hasil pelaksanaan siklus I secara terperinci adalah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti memulainya dengan menyusun beberapa instrumen penelitian yang akan digunakan dalam tindakan dengan penggunaan media game interaktif *wordwall* pada materi perubahan wujud benda. Perangkat pembelajaran dan instrumen yang dipersiapkan, yaitu peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), peneliti menyiapkan game di website *wordwall* yang dirancang semenarik mungkin, dan terakhir peneliti membuat soal evaluasi.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada pelaksanaan tindakan, yaitu peneliti menyampaikan materi tentang perubahan wujud benda. Siklus I dilaksanakan pada 23 Mei 2023. Tahap pelaksanaan, yaitu diawali dengan peneliti mengucapkan salam, mengajak siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai, mempresensi siswa, menyiapkan alat-alat pembelajaran yang diperlukan dalam pembelajaran, dan mengkondisikan siswa untuk siap dalam pembelajaran, serta melakukan apersepsi mengenai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada hari itu. Pada tahap kegiatan inti, peneliti menjelaskan materi pembelajaran, yaitu perubahan wujud benda. Kemudian, peneliti melakukan tanya jawab kepada siswa, lalu peneliti menjelaskan tugas yang harus dikerjakan setiap siswa. Pada kegiatan akhir, siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami dan peneliti bersama siswa memberikan kesimpulan.

3. Tahap Observasi

Pada kegiatan observasi, yang diamati adalah keaktifan siswa dan peneliti dalam proses pembelajaran dan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada waktu pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan, proses pembelajaran sudah cukup baik. Siswa cukup antusias dalam mengikuti pembelajaran. Didukung pula dengan penggunaan media game interaktif *wordwall* yang membuat siswa cukup aktif dan merasa senang. Hanya saja masih terdapat beberapa siswa yang kurang memperhatikan. Kemudian, peneliti melakukan tanya jawab kepada siswa dan terdapat beberapa siswa yang cukup aktif bertanya kepada peneliti apabila ada materi yang belum dipahami.

4. Tahap Refleksi

Pada tahap ini, yang dilakukan peneliti adalah mengadakan evaluasi dan refleksi dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan observasi. Diadakannya refleksi ini diharapkan dapat menemukan kekurangan dan kelebihan selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran selanjutnya. Pada pembelajaran siklus I, masih terdapat beberapa kekurangan, sehingga pembelajaran belum sepenuhnya optimal. Hal itu mengakibatkan hasil belajar siswa masih belum mencapai indikator keberhasilan 80%. Siswa yang tuntas hanya 8 siswa dengan persentase 40%, sedangkan yang belum tuntas sebanyak 12 siswa dengan persentase 60%.

Tabel 2. Hasil belajar siswa pada siklus I

No.	Nilai	F	Jumlah Nilai	%	Keterangan
1.	NA > 75	8	640	40%	Tuntas
2.	NA < 75	12	720	60%	Tidak Tuntas
	Total	20	1.360	100%	-
	Rata-Rata		68	68%	Rendah

Berdasarkan tabel 2 di atas, maka hasil yang didapat pada siklus I adalah dari 20 siswa hanya 8 siswa yang mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan persentase 40%, sedangkan 12 siswa lainnya mendapat nilai rendah di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan persentase 60%. Jumlah nilai yang didapat adalah 1.360 dan nilai rata-ratanya adalah sebesar 68.

Siklus II

1. Tahap Perencanaan

Perencanaan pada siklus II ini sebenarnya hanya merupakan penyempurnaan dari perencanaan siklus I. Berdasarkan analisis dan hasil refleksi kekurangan pada tahap pelaksanaan siklus I. Di perencanaan tindakan siklus II, peneliti mengadakan perbaikan agar proses pembelajaran lebih optimal dan hasil belajar siswa serta ketuntasan belajar siswa dapat ditingkatkan. Perbaikan-perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II, yaitu peneliti memberi motivasi dan perhatian khusus kepada siswa yang kurang aktif, siswa diberi motivasi supaya berani bertanya apabila ada materi yang belum dipahami, memperbaiki Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan soal evaluasi.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan implementasi dari perencanaan yang telah diperbaiki yang dilaksanakan pada 23 Mei 2023 mengenai penggunaan website game interaktif *wordwall*. Pembelajaran tindakan siklus II ini merupakan kelanjutan dari tindakan siklus I. Dalam kegiatan belajar, langkah-langkah pembelajarannya sesuai dengan pelaksanaan tindakan siklus I, tetapi lebih memperhatikan hasil refleksi I dan juga sesuai dengan rencana tindakan II. Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan rencana yang sudah dibuat, yaitu diawali dengan peneliti mengucapkan salam, mengajak siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai, mempresensi siswa, menyiapkan alat-alat pembelajaran yang diperlukan dalam pembelajaran, melakukan *ice breaking* untuk meningkatkan semangat siswa, menyampaikan materi yang akan dipelajari, memotivasi siswa untuk lebih giat lagi belajar terutama pada muatan pelajaran IPA materi perubahan wujud benda, karena belajar memiliki banyak manfaat untuk kehidupan sehari-hari siswa dan juga sebagai bekal untuk masa depan. Setelah siswa dalam kondisi siap belajar, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada kegiatan inti, peneliti menjelaskan materi pembelajaran mengenai perubahan wujud benda. Kemudian, peneliti melakukan tanya jawab kepada siswa, lalu peneliti menjelaskan tugas yang harus dikerjakan setiap siswa dan membagikan link untuk mengerjakan di website *wordwall* yang sudah dipersiapkan. Pada kegiatan akhir, siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami dan peneliti bersama siswa memberikan kesimpulan.

3. Tahap Observasi

Pada tahap observasi di siklus II ini, pengamatan dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan pengamatan, proses pembelajaran pada siklus II ini lebih baik daripada proses pembelajaran pada siklus I. Game interaktif *wordwall* yang disiapkan peneliti sudah disempurnakan sesuai dengan materi. Kegiatan pembelajaran sangat lancar dan tertib, siswa dapat menjelaskan materi tentang perubahan wujud benda. Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran, siswa mengerjakan soal evaluasi melalui website *wordwall*. Semua kegiatan dapat dilaksanakan tepat waktu.

4. Tahap Refleksi

Setelah tahapan perencanaan hingga observasi dilakukan, peneliti kembali melakukan analisis dan refleksi terhadap hasil atau temuan yang telah tercatat dalam lembar observasi. Tujuan dari analisis dan refleksi siklus II ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dan ketuntasan belajar siswa dalam menguasai materi yang dipelajari. Pada akhir kegiatan pembelajaran siklus II, diadakan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa tentang perubahan wujud benda. Berdasarkan hasil belajar siswa pada pelaksanaan siklus II, terlihat sudah maksimal dengan tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu sebesar 80%, dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 16 siswa dan yang belum tuntas hanya 4 siswa. Perbaikan pada siklus II ini telah berhasil, sehingga peneliti tidak perlu lagi melakukan penelitian ke siklus berikutnya.

Tabel 3. Hasil belajar siswa pada siklus II

No.	Nilai	F	Jumlah Nilai	%	Keterangan
1	NA > 75	16	1.390	80%	Tuntas
2	NA < 75	4	280	20%	Tidak Tuntas
Total		20	1.670	100%	-
Rata-Rata			83,5	83,5%	Tinggi

Berdasarkan tabel 3 di atas, maka hasil yang didapat pada siklus II adalah dari 20 siswa hanya 16 siswa yang mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan persentase 80%, sedangkan 4 siswa lain mendapat nilai rendah di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan persentase 20%. Jumlah nilainya adalah 1.670 dan nilai rata-ratanya adalah sebesar 83,5.

Pembahasan

Sebelum dilakukannya tindakan atau pra siklus dan sesudah dilakukannya tindakan siklus I terdapat kenaikan sebesar 17,5% dengan cara menghitung siswa yang mendapatkan persentase nilai ketuntasan KKM pada pra siklus dengan siswa yang mendapatkan persentase nilai ketuntasan KKM pada siklus I ($68\% - 50,5\% = 17,5\%$ tingkat kenaikan. Nilai ketuntasan dari siklus I ke siklus

II yaitu $(83,5\% - 68\%) = 15,5\%$ tingkat kenaikan. Sehingga, jumlah seluruh kenaikan sebelum dilakukannya siklus sampai dilakukannya siklus II yakni sebesar $(17,5\% + 15,5\%) = 33\%$. Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan Khofifah Indra Sukma dan Trisni Handayani mengenai pengerjaan kuis menggunakan media *wordwall* di SD, disimpulkan bahwa media *wordwall* memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa (Sukma & Handayani, 2022).

Pembahasan Siklus I

Penggunaan game pembelajaran interaktif *wordwall* pada pelaksanaan siklus I belum sepenuhnya berjalan dengan baik dan masih terdapat kekurangan. Hal tersebut menyebabkan masih ada beberapa siswa yang mendapat nilai di bawah KKM yang ditetapkan yakni 75. Siswa yang hasil belajarnya tuntas atau yang mencapai KKM pada siklus I hanya sebanyak 8 orang siswa dengan persentase 40%. Sedangkan, siswa yang hasil belajarnya belum tuntas atau belum mencapai KKM sebanyak 12 orang siswa dengan persentase 60%. Pencapaian yang telah dilakukan pada siklus I hanya sebesar 40% siswa yang mendapat nilai di atas KKM. Artinya siswa tersebut belum mencapai kriteria ketuntasan keberhasilan yang peneliti tetapkan sebesar 80%. Maka dari itu, perlu untuk dilakukannya perbaikan pembelajaran pada siklus II.

Pembahasan Siklus II

Pada siklus II, hasil ketuntasan belajar siswa kelas V mengalami peningkatan. Artinya siswa tersebut sudah paham dan mengerti mengenai materi perubahan wujud benda pada mata pelajaran IPA. Perolehan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II yaitu sebanyak 16 orang siswa yang mencapai KKM dengan persentase sebesar 80%. Sedangkan, siswa yang belum mencapai KKM yaitu sebanyak 4 orang siswa dengan persentase 20%.

Pada siklus I dan siklus II, hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan dengan menggunakan game pembelajaran interaktif *wordwall* pada mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda. Pembelajaran IPA yaitu pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran secara langsung dan nyata. Oleh sebab itu, sebagai seorang guru harus mampu menciptakan atau menggunakan media pembelajaran yang dapat mengajak siswa mengamati sesuatu secara langsung. Pada dasarnya, IPA adalah mata pelajaran yang banyak menyampaikan terkait konsep dan teori yang sifatnya abstrak.

Anak SD pada usia 6-12 tahun memiliki tahapan perkembangan kognitif pada tahap periode operasi konkrit. Anak pada periode tersebut untuk berpikir sesuatu yang sifatnya abstrak masih perlu bantuan melalui pengalaman yang dialaminya secara langsung. Maka dari itu, perlulah untuk menggunakan media dalam pembelajaran. Media sering diartikan sebagai suatu perantara (Hidayati dkk., 2019). Media merupakan suatu komponen yang berfungsi sebagai sarana komunikasi non-

verbal. Karena sebagai suatu komponen, maka media harus dimanfaatkan pada saat pembelajaran berlangsung (Magdalena et al., 2021).

Costikyan mengatakan bahwa game merupakan karya seni yang dimana peserta disebut sebagai pemain dan dapat membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimiliki melalui benda yang ada di dalam game untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan, menurut Maryani, interaktif adalah interaksi secara dua arah atau lebih yang dilakukan oleh pengguna media dengan media itu sendiri. Game interaktif sering digunakan sebagai media pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah (Candra & Rahayu, 2021). Maka, dapat dikatakan bahwa game interaktif merupakan permainan yang melibatkan peserta pada proses permainannya (Sudarsono & Mulyani, 2021). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa game pembelajaran interaktif merupakan permainan memuat terkait materi pembelajaran yang melibatkan peserta pada proses permainannya.

Menurut Sari dan Yarza, *wordwall* adalah suatu website yang dapat digunakan untuk sumber belajar, media pembelajaran, maupun alat penilaian berbasis online yang menarik untuk siswa (Ningtia & Rahmawati, 2022). *Wordwall* digunakan sebagai salah satu media dalam pembelajaran karena penggunaannya yang terbilang cukup mudah untuk diakses oleh siswa (Sudarsono & Mulyani, 2021). Pada *wordwall*, terdiri dari berbagai macam template yang sifatnya interaktif. Nantinya, hasil akhir dari template yang dipadukan dengan suatu materi akan berbentuk menjadi sebuah game interaktif (Ningtia & Rahmawati, 2022).

Game interaktif *wordwall* selain sebagai media pembelajaran, juga dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan. Selain itu, juga dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar yang nantinya hal tersebut akan berpengaruh pada kemampuan memahami siswa terkait suatu materi pembelajaran. Melalui bentuknya yang berbasis website, penggunaannya begitu mudah dan sesuai untuk usia anak SD sebab tidak memerlukan proses penginstalan aplikasi yang dikhawatirkan nanti menjadi suatu kendala karena terbatasnya pengetahuan siswa maupun tidak tersedianya ruang pada *handphone* yang dimilikinya (Ningtia & Rahmawati, 2022).

Rata-rata hasil belajar siswa pada aspek kognitif yang menggunakan game interaktif sebagai mediana meningkat di setiap siklus. Hal tersebut dibuktikan dengan menggunakan game interaktif sebagai media dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda pada kelas V SD Negeri Danurejo 1 Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2022/2023. Oleh karena itu, penelitian dengan menggunakan game interaktif *wordwall* sebagai media pada siswa kelas V di SD Negeri Danurejo 1, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang dinyatakan berhasil, sehingga penelitian ini dapat diakhiri dan tidak perlu untuk dilanjutkan pada siklus berikutnya sebab sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan refleksi tindakan yang telah dilakukan selama pelaksanaan penelitian 2 siklus pada kelas tinggi, dapat diketahui bahwa penggunaan media game interaktif *wordwall*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. Peningkatan hasil belajar tersebut, dapat dibuktikan dengan ketuntasan hasil belajar siswa. Dalam hasil penelitian dinyatakan bahwa sebelum diadakannya tindakan pra siklus dimana siswa yang mencapai nilai ketuntasan hanya sebanyak 3 siswa dari 20 siswa dengan persentase 15%. Dalam siklus 1 hanya sebanyak 8 orang siswa dengan persentase 40%. Sedangkan, di siklus 2 yaitu sebanyak 16 orang siswa yang mencapai KKM dengan persentase sebesar 80%. Sedangkan, siswa yang belum mencapai KKM yaitu sebanyak 4 orang siswa dengan persentase 20%. Dengan begitu, penelitian ini telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti sebesar 80%.

SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran bagi para guru maupun mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan sebagai guru untuk dapat lebih inovatif dalam menggunakan media sebagai penunjang proses pembelajaran. Karena dengan adanya media tersebut, dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran yang sedang diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A. N., & Rulviana, V. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep IPS Siswa Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 1038–1048.
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(4), 2311–2321.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Hidayati, A. S., Adi, E. P., & Praherdhiono, H. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV Di SD N Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*, 6(1), 45–50. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>
- Hutapea, R. H. (2019). *Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik*. 2(2), 151–165.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.
- Ningtia, M. W., & Rahmawati, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD. *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6),

1304–1318.

- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Purnama, R. P., Sumani, & Pranoto, D. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tahunan Baru. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 1737–1746.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., Afriliani, F., & Online, G. (n.d.). *Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall*. 3, 70–77.
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3435–3444. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2578>
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- Sudarsono, S., & Mulyani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Aplikasi Web Wordwall Pada Pelajaran Matematika Materi Bilangan Ganjil Genap Kelas II SD. *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 09(08), 3059–3068. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/42148>
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Tasya, N., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika*, 660–662.