



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPA Sub Tema Ekosistem pada Siswa Kelas 5 di SDN 19 Muara Telang

Aprilia Zahra¹, Yusni Arni Yusuf², Novita Citra Anggraini³, Suci Amelia⁴

^{1,2,3,4} Universitas PGRI Palembang, Indonesia

ABSTRACT

ARTICLE INFO

Article history:
Received
21 September 2024
Revised
25 October 2024
Accepted
20 November 2024

The aim of this research is to use Wordwall as a learning tool to improve students' understanding of Natural Sciences (IPA), with special emphasis on the ecosystem subtheme. Grade 5 students at SDN 19 Muara Telang use this media as an interactive learning alternative that is interesting and easy to use. This research uses research and development (R&D) methods using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). 30 students in grade 5 were research subjects. This research shows that the use of Wordwall media can increase students' understanding of ideas. ecosystem. The pretest and posttest results which increased by an average of 25% show this improvement. This media also received positive responses from students and teachers, who found it interesting, interactive and easy to understand. Therefore, the development of Wordwall-based learning media can be recommended as a way to improve the quality of science learning, especially the ecosystem sub-theme.

Keywords

Media Pembelajaran, Wordwall, Ilmu Pengetahuan Alam.

Corresponding

Author :

Zahrapril1904@gmail.com

PENDAHULUAN

Proses pendidikan memainkan peran penting dalam perkembangan seorang anak. Menurut Undang-undang Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan prosesnya sendiri. Upaya sadar artinya pendidikan itu harus dilaksanakan secara terencana matang dan sistematis dengan menggunakan alat atau prosedur tertentu untuk membantu proses pendidikan berjalan lancar. Pendidikan pada dasarnya adalah dasar dari membangun sebuah bangsa. Kemajuan atau kemunduran sebuah bangsa dapat dilihat dari kualitas pendidikannya (Nurkholis, 2013).

Pembelajaran IPA, terutama di sekolah dasar, membutuhkan banyak keterampilan. Dalam hal ini, peran utama yang dimainkan oleh guru adalah memfasilitasi pengembangan keterampilan siswa. IPA masih dianggap sulit karena penyampaian yang tidak konsisten dan metode pembelajaran yang sulit dipahami, yang berdampak pada siswa (Agusti & Nurafni, 2022).

Dalam konteks pembelajaran IPA khususnya subtema ekosistem, dengan penggunaan *Wordwall* dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa kelas 5. Media Animasi dapat membantu guru meningkatkan hasil belajar IPA siswa sebelumnya menjadi lebih tinggi. Hal ini disebabkan oleh kemampuan siswa dalam melihat dan mendengarkan materi pembelajaran dengan jelas. Menggunakan media animasi dalam pembelajaran IPA memiliki manfaat bagi guru dan siswa. Guru tidak perlu menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan materi, tetapi mereka dapat menarik perhatian siswa. dan membuat mereka ingin terus belajar. Dengan menggunakan media animasi, guru harus dapat menjelaskan materi pembelajaran secara menyeluruh sehingga siswa dapat memahaminya dan tidak bingung ketika melihat animasi (Khomaidah & Harjono, 2019).

Menurut Yusni dkk (2024) Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang digunakan guru untuk membantu siswa belajar. Mereka juga dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang membantu guru memahami siswa. Ini adalah pesan yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dan hal-hal yang berkaitan dengan proses tersebut. Guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa mereka dengan media pembelajaran, yang memungkinkan mereka untuk menggunakan berbagai model pembelajaran yang menarik. Tapi pendidikan harus mampu mengikuti kemajuan teknologi seiring berjalannya waktu agar tidak tertinggal oleh kemajuan zaman.

Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk membantu menjelaskan atau menyampaikan pelajaran dan membantu siswa memahami apa yang diajarkan oleh guru. Namun, guru harus memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. pembelajaran yang tepat untuk digunakan. *Wordwall* adalah salah satu aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran yang dimaksudkan untuk menjadi sumber pembelajaran, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Ini memungkinkan siswa melihat skor mereka setelah mereka belajar dan mengikuti quiz yang ada didalam permainan tersebut. *Wordwall* adalah aplikasi pembelajaran berbasis permainan digital yang memungkinkan guru menggunakan suara dan gambar bergerak untuk mengajar. Salah satu bidang pembelajaran IPA kerena pembelajaran IPA bukan sekedar IPA saja, untuk menghafal materi melainkan menghubungkan pembelajaran yang

berkaitan dengan fenomena kehidupan sehari-hari. *Wordwall* memudahkan pendidik untuk berkreasi dalam memberikan evaluasi materi kepada siswa mereka. (Nisa dan Susanto, 2022)

Pada tingkat SD, tujuan pengembangan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas atau kapasitas media pembelajaran internal untuk memperlancar proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap pembuatan model media pembelajaran yang tepat dan efektif yang membantu siswa dalam proses pembelajaran. Kemampuan guru untuk mengembangkan dan menggunakan berbagai media dan sumber belajar adalah komponen penting dalam bidang pendidikan. Guru harus memiliki pengetahuan yang luas dan mampu memilih dan menyesuaikan media dan sumber belajar dengan kebutuhan siswa. (Arni dkk, 2024)

Memahami ekosistem secara menyeluruh sangat penting untuk kurikulum sekolah dan kesadaran lingkungan siswa di masa depan . Oleh karena itu, untuk membuat siswa lebih terlibat dan memahami konsep dengan lebih baik, Ada kebutuhan untuk pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik. Setelah siswa memilih media pengajaran yang tepat, diharapkan hasil belajar mereka akan meningkat. Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diajarkan oleh guru atau pendidik. Dunia afektif, kognitif, dan psikomotorik adalah beberapa jenis pengalaman yang dialami siswa. Hasil pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran karena mereka memungkinkan guru untuk mengetahui bagaimana pengalaman atau pengetahuan yang diperoleh siswa berkembang selama proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya.

Ekosistem adalah sistem yang sangat kompleks ekosistem mencakup seluruh makhluk hidup dan tak hidup, serta interaksi mereka satu sama lain. Dalam pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), pemahaman tentang ekosistem sangat penting karena membantu siswa memahami struktur, fungsi, dan reaksi manusia terhadap ekosistem. Pemahaman tentang ekosistem sangat penting dalam pendidikan IPA karena memberikan wawasan tentang interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan. Pembelajaran berbasis lingkungan membantu siswa belajar tentang komponen biotik dan abiotik secara langsung dan tentang pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem. Kegiatan seperti proyek praktis dan observasi lapangan meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong pemikiran kritis, dan meningkatkan kesadaran lingkungan mereka. Dengan demikian, pendidikan IPA tidak hanya mengajarkan teori, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D), kami menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) di SDN 19 Muara Telang. Model ADDIE adalah model desain instruksional yang membantu proses pembuatan program pendidikan dan pelatihan. Model ini dapat digunakan untuk pengembangan materi pembelajaran yang mencakup aspek afektif, psikomotorik, dan intelektual. Digunakan pada individu, kelompok kecil, dan kelompok besar. Evaluasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti angket atau wawancara. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian di SDN 19 Muara Telang, peneliti mengembangkan media ajar berbasis wordwall pada materi Ekosistem sebagai media pembelajaran IPA di kelas 5.

Maka dari itu peneliti memilih media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *wordwall* di karenakan media ini banyak fitur yang menarik sehingga dapat menarik pemahaman peserta didik dan dapat memudahkan guru dalam melakukan evaluasi kepada peserta didik . Media *Wordwall* ini kami kembangkan di SDN 19 Muara Telang sesuai dengan perkembangan pemahaman peserta didik. Banyak jenis permainan yang ada di media *wordwall* ini, termasuk *wheel random* (roda acak), *true or false* (benar atau salah), *random card* (kartu acak), *find the match* (mencari kecocokan), *missing words*, *match up*, *group short*, *whack a-mole*, *hangman*, *anagram*, *wordsearch* (cari kata), *open the box*, *ballon pop*, *unjumble*, *labelled diagram*, dan *game show quis*. Kami juga memilih permainan *open the box* karena membantu guru menilai siswa.

Pembahasan ini membahas beberapa hasil penelitian, termasuk:

1. Desain media *wordwall*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran IPA dapat dibuat dengan baik dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Kualifikasi media *wordwall*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *wordwall* dalam pembelajaran IPA adalah materi ekosistem yang disesuaikan sehingga dapat digunakan saat belajar.

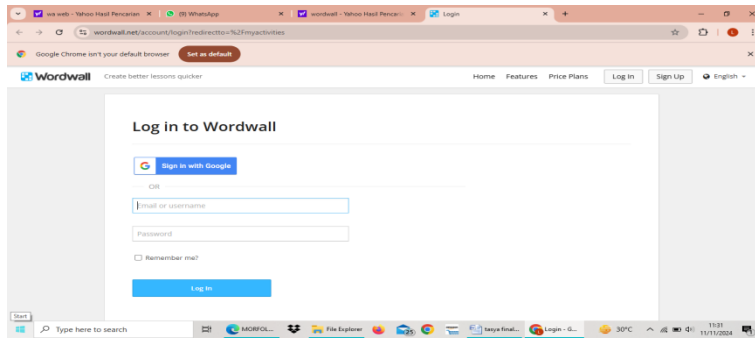
3. Keberhasilan media *wordwall*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *wordwall* untuk materi IPA tentang ekosistem dirancang dengan baik dan dapat digunakan dalam

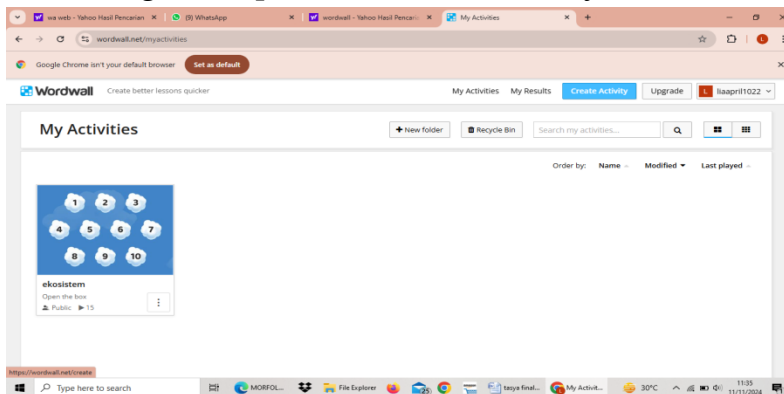
pembelajaran di SDN 19 Muara Telang. Media *wordwall* ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan pemahaman siswa di SDN 19 Muara Telang tentang proses evaluasi.

Proses pembuatan media ajar *wordwall* adalah sebagai berikut:

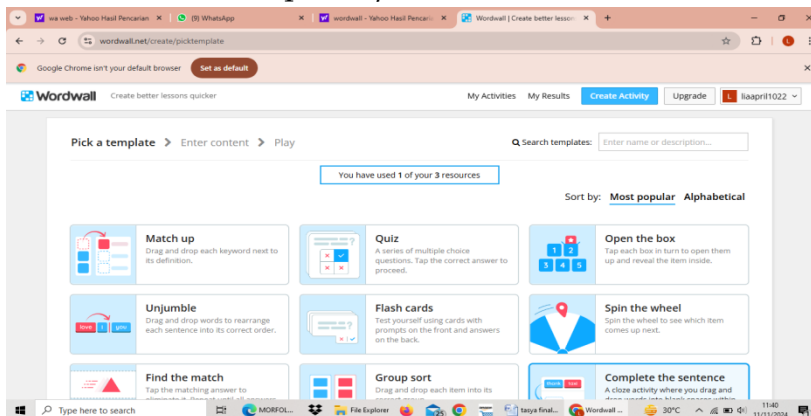
1. Sebelum menggunakan aplikasi, langkah awal yang harus di lakukan yaitu login di <https://wordwall.net/account/login>.



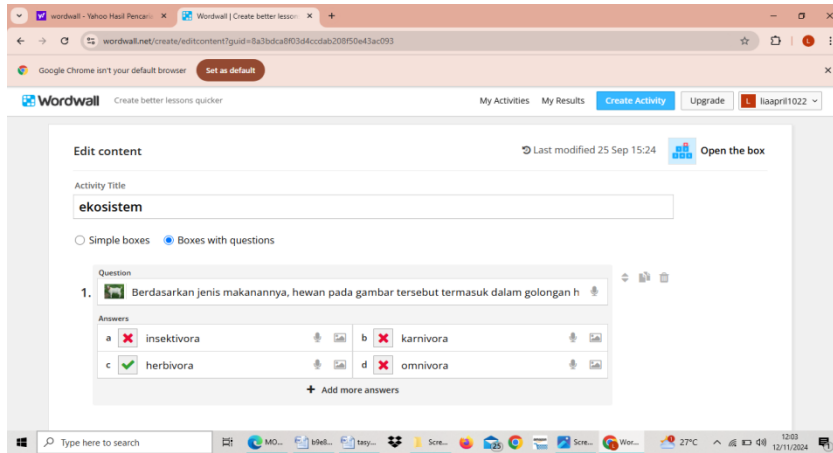
2. Setelah login lalu pilih menu *create activity*



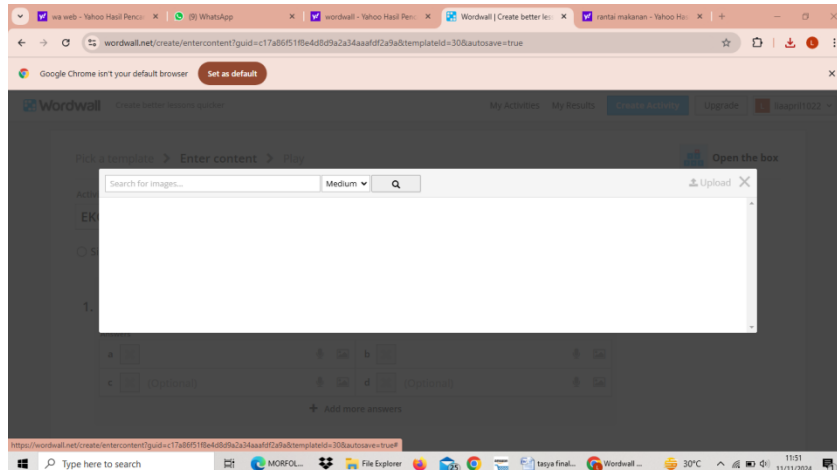
3. Setelah itu pilih salah satu template yang ada di menu. Disini peneliti memilih desain template *open the box*.



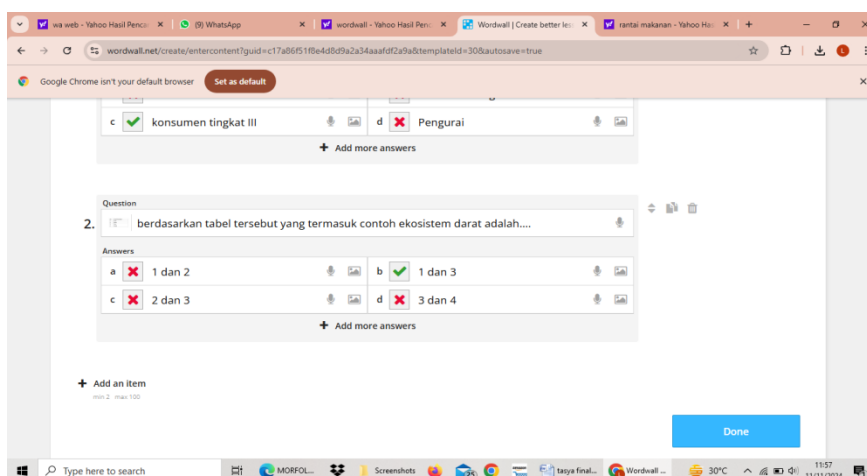
4. Isi judul pada kolom deskripsi yang sudah di sediakan, dan buatlah soal beserta jawabannya.



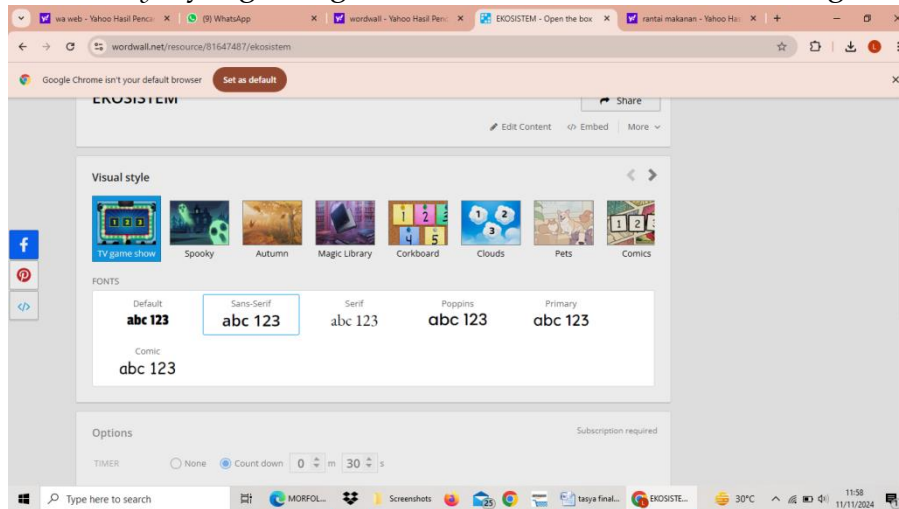
5. Jika ingin menambahkan gambar pada setiap soal pilih fitur gambar pada bagian samping soal setelah itu upload gambar yang di inginkan.



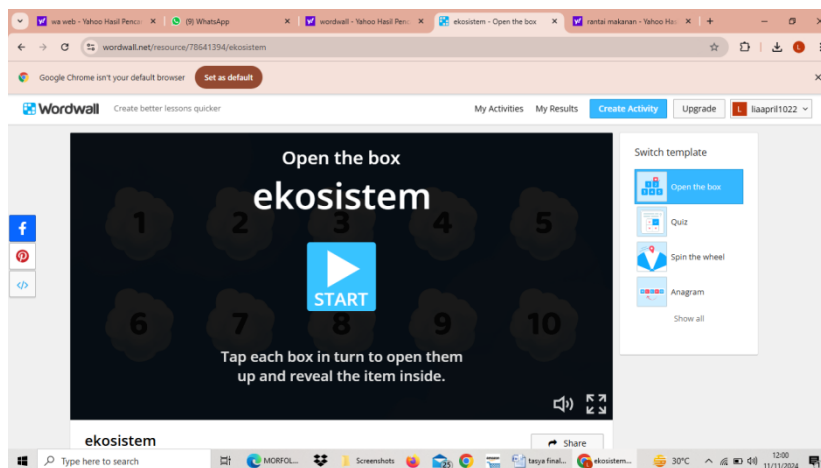
6. Pilih menu "Done" setelah semuanya terisi.



7. Pilihlah *style* yang di inginkan dan di buat semenarik mungkin.

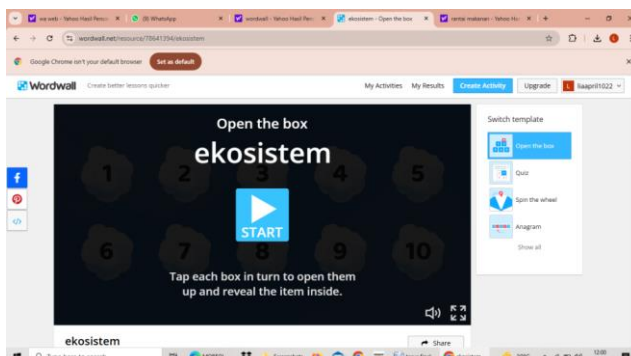


8. Setelah itu media *wordwall* sudah siap untuk di gunakan.

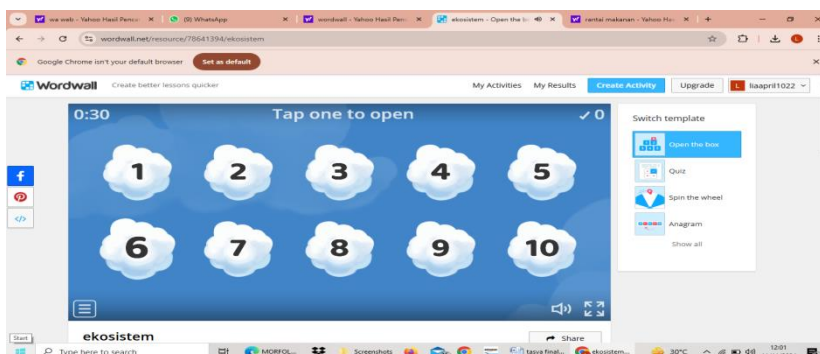


Berikut adalah salah satu contoh hasil dari pembuatan media ajar *wordwall* untuk materi ekosistem dalam pembelajaran IPA kelas 5. Proses penggunaan media ajar berbasis *wordwall* adalah sebagai berikut:

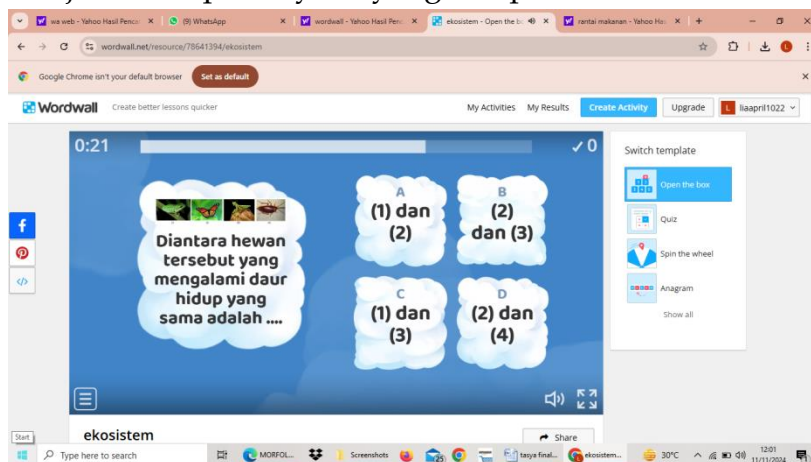
1. Guru dapat mengakses link yang sudah peneliti sediakan <https://wordwall.net/play/78641/394/932>
2. Setelah itu klik *start* untuk memulainya.



3. Guru dapat memulai pembelajaran dengan membagikan layar media pembelajaran yang sudah di siapkan.



4. Minta peserta didik untuk maju dan memilih nomor yang di inginkan, dan jawablah pertanyaan yang ada pada soal tersebut.



Hasil penggunaan media ini ditunjukkan oleh guru bahwa dalam pelajaran IPA kelas 5 di SDN 19 Muara Telang secara aktif menjadi lebih baik dengan menggunakan media ajar berbasis *Wordwall*. Dengan menggunakan media *Wordwall*, peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar lebih banyak. pelajari cara berinteraksi dengan berbagai permainan dan aktivitas yang disediakan oleh media tersebut. Jika digunakan dengan benar oleh guru, media ini dapat menghasilkan. *Wordwall* digunakan sebagai alat untuk membuat lingkungan belajar yang efektif, yang membantu menyampaikan materi IPA dengan cara yang menarik dan interaktif. Ini dapat membantu peserta didik memahami konsep IPA dengan berbagai cara. Aktivitas dan permainan yang disediakan. Faktor tambahan yang mempengaruhi tingkat pembelajaran peserta siswa yang berkembang setelah menggunakan media *wordwall* adalah sifat interaktif dimiliki olehnya.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari artikel ini adalah bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan minat mereka, dan mendorong mereka untuk belajar mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Wordwall* adalah platform pendidikan multimedia interaktif yang mendukung pembelajaran berbasis proyek dan mendorong siswa untuk lebih terlibat. Penggunaan teknologi dalam pendidikan diharapkan dapat mempersiapkan generasi yang lebih siap untuk menghadapi tantangan masa depan, meskipun ada kendala seperti akses terbatas ke teknologi dan kurangnya pelatihan guru. Artikel ini juga menekankan betapa pentingnya penggunaan model ADDIE dan pendekatan pengajaran inovatif dalam membuat media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa, terutama tentang materi ekosistem yang dipelajari siswa kelas lima.

Pengembangan media berbasis *wordwall* untuk pembelajaran IPA tentang ekosistem di kelas 5 SD dapat membantu guru menilai pembelajaran siswa dan menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Meskipun media *wordwall* belum diuji secara langsung di lapangan, kami berharap dapat melakukan pengujian langsung dengan siswa untuk mengetahui apakah hasil evaluasi positif atau negatif dan apakah siswa tertarik untuk belajar menggunakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar ipa siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-5800.
- Amanda, S., Zulkim, S. N., Adrias, A., & Alwi, N. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(4), 304-313.
- Amril, A., Darniyanti, Y., & Sapitri, D. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9593-9607.
- Arni, Y., Anista, P., Luthfia, I. A., Septiani, R., & Asyauki, E. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Terhadap Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 17 Makarti Jaya. *ALACRITY: Journal of Education*, 27-37.
- Arni, Y., Alhadi, A. M., Anggraini, S., & Isnaini, G. L. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bilangan Pada Materi Satuan Waktu Untuk

- Meningkatkan Keberhasilan Belajar Siswa Kelas 3 MI. *ALACRITY: Journal of Education*, 12-26.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi wordwall terhadap Motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696.
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(2), 466-473.
- Hartutik, H., & Aprilia, R. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525-1540.
- Hasanah, K. U., Makmun, M. N. Z., & Aisyah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 69-78.
- Khomaidah, S., & Harjono, N. (2019). Meta-analisis efektivitas penggunaan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar ipa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(2), 143-148.
- Nadia, D. O. (2022). Pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924-1933.
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 1(4), 747-750.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal kependidikan*, 1(1), 24-44.
- Oktari, S. T., & Desyandri, D. (2023). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 726-730.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(11), 806-811.
- Putri, I. L., Amril, A., & Hader, A. E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten

- Dharmasraya. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 10090-10097.
- Purnama, R. P., & Pranoto, D. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Tahunan Baru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1737-1746.
- Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021, December). Penggunaan media wordwall sebagai media pembelajaran sistem pernafasan manusia. In *PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar* (Vol. 1, No. 1, pp. 95-105).
- Yasa, P., & Trimurtini, T. (2024). Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Peran Teknologi Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(10), 252-257.