

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI PERISTIWA MENGISI KEMERDEKAAN

Ine Yuliana¹, Ece Sukmana², Awaliyah Dahlani*³
Universitas Sebelas April, Sumedang, Indonesia^{1,2,3}

Article Info

Article history:

Received Oct 12, 2023

Revised Oct 20, 2023

Accepted Nov 30, 2023

Keywords:

Media Wordwall, Learning
Activitie, and Learning Outcomes

ABSTRAK

This research is motivated by the low activity and social studies learning outcomes on the subject matter of independence. These problems arise because they are less creative and innovative in using media when learning takes place and the methods used are still classical in nature. During the learning process students are not actively seen. Efforts have been made to overcome these problems by using one of the learning media which is thought to be able to increase student social studies activities and learning outcomes including Media Wordwall. The purpose of this study was to use the Classroom Action Research (CAR) method with the Kemmis and Mc design. Tanggart, namely a cycle model that is carried out repeatedly and continuously. The instrument used in this study was the activity observation sheet and student learning outcomes. After using the Wordwall learning media, students' abilities experienced an increase in the initial data, the number of students who were declared complete in learning was only 5 students or 25% out of 20 students. After the implementation of the first cycle, the number of students who were declared complete in learning increased to 8 students or 40% of 20 students. Furthermore, in cycle II the number of students who were declared complete increased to 100%. Thus, the use of wordwall media can increase the activity and learning outcomes of class V SDN Pangluyu, Cisitu District, Sumedang Regency in social studies subject material for events filling independence.



Copyright © 2023 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Awaliyah Dahlani,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD),
Universitas Sebelas April,
Jl. Angkrek Situ No, 19 Sumedang.
Email: mylovelyagisna@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang di ajarkan di SD. IPS merupakan ilmu yang mempelajari berbagai disiplin ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai agar dapat mengenali permasalahan sosial kemasyarakatan ada di sekitarnya. Pembelajaran IPS sangat penting di sekolah dasar karena akan membekali siswa dengan mengembangkan keterampilan sosial siswa, dengan mengembangkan keterampilan sosial diharapkan siswa dapat bertanggung jawab, menghasilkan keberhasilan dalam belajar dan mempunyai rasa toleransi, saling menghargai, saling percaya, dan gotong royong. Ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu

yang mempelajari berbagai disiplin ilmu yang terpadu berkaitan dengan manusia dan lingkungannya.

Menurut Siska (2016: 3) “Tujuan pendidikan IPS ialah untuk mendidik dan memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta sebagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi”. Berdasarkan data hasil pengamatan pada mata pelajaran IPS di SDN Pangluyu telah ditemukan beberapa permasalahan tentang aktivitas dan hasil belajar pada materi peristiwa mengisi kemerdekaan, yang terjadi pada siswa di kelas V SDN Pangluyu Kecamatan Cisitu Kabupaten Sumedang. Permasalahan tersebut diantaranya kurang kreatif dan inovatif guru menggunakan media pembelajaran sehingga, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, hanya sebagian kecil saja siswa yang terlihat aktif, rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS yang berakibat pada hasil belajar yang menurun. Selain siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, diperoleh juga data bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS ada yang masih belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini terjadi karena siswa kurang memahami materi pembelajarannya. Dengan kata lain, pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPS dikelas V SDN Pangluyu Kecamatan Cisitu Kabupaten Sumedang masih rendah.

Dampak yang akan terjadi apabila permasalahan ini tetap dibiarkan akan mengakibatkan siswa tidak akan menguasai materi selanjutnya dan sulit untuk menumbuhkan jiwa nasionalisme pada diri siswa. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif merupakan sebuah ide yang bagus apabila dapat diterapkan pada pembelajaran IPS di SD. Media pembelajaran berbasis wordwall merupakan web aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat games edukasi berbasis kuis yang menyenangkan dan tidak mudah bosan. Menurut Sari (Rindianika, 2022: 94) “Media berbasis wordwall merupakan salah satu aplikasi yang digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa”. Menurut Kasa et al (Anugrah, 2022: 214) juga menemukan hal yang serupa bahwa “Media pembelajaran berbasis wordwall sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS”.

Berdasarkan penelitian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan/judul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Mengisi Kemerdekaan (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SDN Pangluyu Kecamatan Cisitu Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2022/2023)”.

1.1. Aktivitas dan Hasil Belajar

Dalam kehidupan sehari-hari banyak sekali aktivitas, kegiatan, atau kesibukan yang dilakukan manusia. Menurut James O Wittaker (Firdaus, 2016: 96) “Aktivitas merupakan proses dimana tingkah laku di timbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman seseorang. Berarti atau tidaknya kegiatan tersebut tergantung pada individu itu sendiri”.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa baik secara fisik maupun non fisik. Dalam proses pembelajaran diharapkan keterlibatan siswa dalam bentuk

sikap, pokokan, perhatian sehingga dapat menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan dapat mengubah tingkah laku memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

menurut Paul B. Diedrich (Firdaus, 2016: 97) diantaranya:

- a. *Visual activities*, termasuk didalamnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.

- b. *Oral activities*, misalnya menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, intrupsi dan diskusi.
- c. *Listening activities*, misalnya mendengarkan uraian, percakapan, music, dan pidato.
- d. *Writing activities*, misalnya menulis, membuat karangan, laporan.
- e. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik.
- f. *Mental activities*, misalnya mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan dan mengambil keputusan.
- g. *Emotional activities*, menaruh minat, merasa bosan, berani, gembira, bersemangat, dan sebagainya.

Kegiatan pembelajaran bukan hanya proses penyimpanan materi kepada siswa saja, pembelajaran juga memerlukan keaktifan siswa. Hal ini karena aktivitas belajar siswa dapat terwujud apabila siswa konsisten mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir. Menurut Mirdanda (2019: 17) menjelaskan bahwa, “Indikator belajar meliputi: (1) Aktivitas mendengarkan penjelasan guru. (2) Aktivitas bertanya kepada guru, (3) Aktivitas menjawab pertanyaan guru, (4) Aktivitas ikut bekerjasama dalam diskusi kelompoknya, dan (5) Aktivitas menyelesaikan soal yang diberikan guru”. Kelima indikator yang tampak disaat kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas, akan diamati oleh observer dengan bantuan lembar observasi aktivitas siswa menggunakan kriteria penilaian.

Setelah melalui proses pembelajaran siswa dapat berubah perilakunya. Perubahan perilaku itulah yang disebut hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil maksimum yang telah dicapai oleh siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Menurut Sudjana (Kalsum, 2022: 6), “Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan akan dimiliki oleh siswa setelah dia menerima pengalaman belajarnya”. Sedangkan menurut Hamalik (Kalsum, 2022: 6) menyatakan bahwa, “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku subjek yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat pengalamannya berulang-ulang”.

Berdasarkan pendapat di atas hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Hasil belajar tampak dari perubahan tingkah laku siswa, yang diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan disini diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu.

1.2. Media Wordwall

Wordwall merupakan suatu aplikasi pembelajaran yang menarik pada browser sehingga mudah oleh siapapun dari berbagai latar belakang untuk mengakses dan menggunakannya. Aplikasi ini bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Wordwall disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei. Selain itu, aplikasi wordwall juga sangat cocok untuk merancang dan mereview sebuah pembelajaran.

Menurut Arimbawa (Purnamasari, 2022: 10) “Wordwall merupakan sebuah media pembelajaran berupa permainan kuis, dimana disajikan dengan beberapa pertanyaan dengan tampilan menarik dan bervariasi yang ditampilkan pada monitor kelas, dan bersamaan siswa menjawabnya sehingga terjadi pembelajaran yang menyenangkan”. Selain itu, ciri khusus dari wordwall ini yaitu menyenangkan, karena pembelajaran

didalamnya sangatlah menarik, seperti: kuis, menjodohkan atau memasangkan pasangan, pencarian kata, acak kata, dan lain sebagainya. Dengan demikian, *wordwall* tidak hanya meningkatkan pemahaman dalam diri siswa saja melainkan bisa membentuk sikap keilmuan dalam diri siswa.

Menurut Mujahiddin (2021: 556) menjelaskan bahwa *wordwall* memiliki 18 fitur yang tersedia diantaranya yaitu:

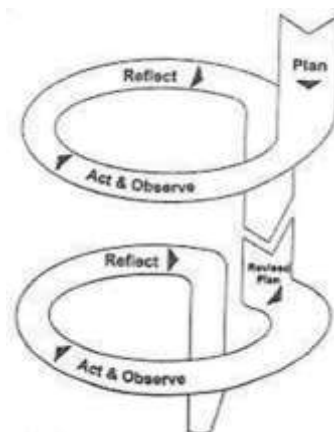
1. *Match Up* (Sesuai), merupakan game yang ditujukan untuk mencocokkan soal dan fungsi atau definisi.
2. *Open The Box* (Buka kotak itu), merupakan game yang ditujukan untuk menebak kotak dengan menuang kotak yang tersedia.
3. *Random Cards* (Kartu acak), merupakan game yang dilakukan untuk menebak kartu yang sudah dikocok secara otomatis.
4. *Anagram*, yaitu dengan cara meletakkan huruf-huruf sesuai dengan posisi susunannya.
5. *Labelled Diagram* (Diagram berlabel), merupakan game yang dilakukan dengan menyusun gambar melalui metode drag.
6. *Categorize* (Mengkategorikan), yaitu dengan mengkategorikan dikolom-kolom yang tersedia.
7. *Quiz* (kuis), yaitu game pilihan ganda.
8. *Fine The Match* (Temukan kecocokannya), game yang mencocokkan dengan gambar yang sudah tersedia.
9. *Matching Pairs* (Pasangan yang cocok), merupakan permainan dengan cara memasangkan ubin-ubin dengan mengetap sampai jawabannya sesuai.
10. *Missing Word* (Kata yang hilang), merupakan permainan seret dan lepas yang dipasangkan pada kotak kosong yang tersedia.
11. *Wordsearch* (Pencarian kata), merupakan permainan yang menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada grid (kotak-kotak).
12. *Rank Order* (Urutan peringkat), merupakan permainan dengan menyusun drag and drop sampai benar.
13. *Random Wheel* (Roda acak), yaitu permainan memutar bola.
14. *Group Sort* (Pengurutan kelompok), merupakan permainan drag and drop untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban.
15. *Unjumble* (Tidak campur aduk), merupakan permainan drag and drop kata-kata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar.
16. *Gameshow Quiz* (Kuis petunjuk game), merupakan permainan pilihan ganda dengan batas waktu, nyawa, dan bonus.
17. *Maze Chase* (Mengejar labirin), merupakan permainan berlari menuju kepada jawaban yang benar sambil berusaha menghindari musuh.
18. *Airplane* (Pesawat terbang), merupakan permainan dengan menggunakan panah pada keyboard untuk menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan desain penelitian yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemberian tindakan kepada siswa di dalam kelas. tindakan tersebut tidak akan diberikan begitu saja jika tidak ada permasalahan yang mendasarinya. Permasalahan tersebut dapat berupa perilaku belajar siswa maupun

perilaku mengajar guru dan tentunya akan menjadi suatu hambatan dalam keberhasilan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Pangluyu tahun pelajaran 2022/2023 dalam dua siklus. Dalam satu siklus, terdiri dari 1 pertemuan. Desain yang di gunakan dalam PTK ini yaitu Model Spiral Kemmis dan Mc. Taggart yang merupakan pengembangan dari model Lewin yang digunakan sebagai berikut.



Gambar 1. PTK Model Spiral Kemmis dan Mc. Tanggart (Sukardi, 2019: 271)

Dalam model spiral ini terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Merujuk kepada pendapat tersebut, maka disusunlah prosedur penelitian diantaranya sebagai berikut.

1. Tahap Perencanaan (*Plan*)

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi sebagai kegiatan awal. Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Selain itu dalam tahap perencanaan peneliti menelaah silabus pembelajaran, menyusun perangkat pembelajaran, membuat lembar observasi dan lembar kerja siswa (LKS).

2. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pelaksanaan belajar atau tindakan. Tindakan yang dilakukan adalah dengan cara melaksanakan yang sebelumnya telah direncanakan yaitu melakukan pembelajaran IPS materi peristiwa mengisi kemerdekaan. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan secara bersiklus, masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan. Jika minat dan hasil belajar matematika materi operasi perkalian bilangan cacah telah mencapai indikator keberhasilan, maka siklus diakhiri.

3. Tahap Pengamatan (*Observation*)

Tahap observasi gunanya untuk melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan yang dilakukan untuk mengetahui hasil dari sebuah tindakan. Observasi dilakukan dengan mengamati minat dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Peneliti menggunakan lembar observasi minat belajar siswa dan hasil belajar berupa tes formatif.

4. Tahapan Refleksi (*Reflect*)

Tahap refleksi yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang terjadi ketika sudah selesai melakukan tindakan. Setelah pelaksanaan tindakan kelas, guru dan peneliti mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Jika hasil refleksi ada

tindakan yang harus diperbaiki atas tindakan yang dilakukan maka harus dilakukan perbaikan. Demikian seterusnya sampai masalah yang diteliti dapat dipecahkan secara optimal dalam beberapa siklus yang belum bisa ditentukan jumlahnya.

Intrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi untuk mengumpulkan data tentang keaktifan belajar siswa pada kegiatan pembelajaran IPS materi peristiwa mengisi kemerdekaan yang mengacu pada indikator aktivitas belajar menurut Miranda (2019: 17) sebanyak lima indikator, meliputi aktivitas mendengarkan penjelasan guru, aktivitas bertanya kepada guru, aktivitas menjawab pertanyaan guru, aktivitas ikut bekerjasama dalam diskusi kelompoknya, aktivitas menyelesaikan soal yang diberikan guru. Untuk mengukur hasil belajar siswa digunakan instrumen tes. Instrumen yang digunakan adalah lembar tes (post test) yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Lembar tes pada setiap siklus terdiri dari 10 soal berbentuk isian. Tes ini untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS khususnya materi peristiwa mengisi kemerdekaan setelah pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. Data yang dianalisis mengacu pada kategori persentase menurut Wardhani dan Wihardit (Silvi, 2016: 50) yaitu skor hasil observasi aktivitas dan hasil belajar siswa pada kondisi awal sampai kondisi setelah menggunakan media *wordwall* selanjutnya dibandingkan dengan kriteria hasil belajar yang telah ditentukan.

Table 1. Kategori Persentase Aktivitas siswa Menurut Wardhani dan Wihardit (Silvi, 2016: 50)

Persentase (%)	Kategori
100%	Sangat Baik (SB)
70% - 99%	Baik (B)
40% - 69%	Cukup (C)
10% - 39%	Kurang (K)

Teknik analisis data menggunakan deskripsi kuantitatif. Teknik deskripsi kuantitatif merupakan suatu teknik yang diperoleh melalui data hasil observasi aktivitas belajar dan hasil belajar siswa yang diperoleh melalui tes. Dalam menganalisis data observasi aktivitas belajar pada pembelajaran IPS materi peristiwa mengisi kemerdekaan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor ideal}} \times 100$$

Setelah mendapatkan jumlah dari keseluruhan tersebut, maka dilanjutkan dengan menghitung persentase aktivitas belajar IPS siswa dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Setelah mendapatkan persentase aktivitas belajar IPS siswa pada materi peristiwa mengisi kemerdekaan, selanjutnya menyesuaikan persentase pencapaian aktivitas belajar IPS siswa ke dalam kategori yang sudah ditetapkan. Sehingga akan diketahui termasuk dalam kategori manakah tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran yang sesuai

dengan acuan kategori dari tabel kategori persentase menurut Wardhani dan Wihardit (Silvi, 2016: 50).

Sementara dalam menganalisis data tes hasil belajar pada pembelajaran IPS materi peristiwa kemerdekaan menggunakan rumus menurut Sudjana (2017: 54) sebagai berikut.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor ideal}} \times 100$$

Untuk menghitung rata-rata nilai hasil belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah seluruh skor siswa}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh terdapat siswa yang sudah mencapai ketuntasan dalam belajarnya dan juga terdapat siswa yang belum mencapai ketuntasan yang ditetapkan. Kemudian dilakukan perhitungan dalam segi ketuntasan belajar klasikal yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam belajarnya. Setelah itu dimasukan ke dalam kategori persentase menurut Wardhani dan Wihardit (Silvi, 2016: 50). Untuk menghitung ketuntasan belajar klasikal menggunakan rumus berikut.

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Dapat disimpulkan bahwa siswa dikatakan tuntas sesuai dengan KKM mata pelajaran IPS kelas V SDN Pangluyu, dinyatakan ketuntasan individual dalam penelitian ini adalah ≥ 71 dan ketuntasan secara klasikal adalah 80%.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Pangluyu tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 20 siswa, terdiri dari 12 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki.

Peneliti sebagai model yang mengajar melakukan penelitian berdasarkan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan. Tindakan dalam penelitian ini adalah penggunaan media *wordwall* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 HASIL

Setelah dilakukan proses pembelajaran IPS materi peristiwa mengisi kemerdekaan menggunakan media *wordwall* diperoleh hasil analisis sebagai berikut.

Tabel 2. Aktivitas Belajar Siswa

Indikator	Pra-Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Aktivitas mendengarkan penjelasan guru	51.6%	71.6%	81.6%
Aktivitas bertanya kepada guru	43.3%	53.4%	66.6%

Aktivitas menjawab pertanyaan guru	46.6%	48.4%	73.4%
Aktivitas ikut bekerjasama dalam diskusi kelompoknya	40%	41.6%	71.6%
Aktivitas menyelesaikan soal yang diberikan guru	50%	66.6%	71.6%
Keseluruhan	46%	57%	71.4%

Dari table 2 diketahui aktivitas belajar siswa dari setiap aspek yang diobservasi mengalami peningkatan signifikan pada setiap siklusnya. Maka, persentase keseluruhan aktivitas siswa pada pra-siklus sebesar 46% yang diinterpretasikan cukup. Pada siklus I persentase keseluruhan aktivitas siswa meningkat menjadi 57% yang diinterpretasikan baik. Sementara pada siklus II persentase keseluruhan aktivitas siswa kembali meningkat menjadi 71.4% yang diinterpretasikan baik.

Adapun hasil siswa pada pembelajaran IPS materi peristiwa mengisi kemerdekaan dengan menggunakan media *wordwall* sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa

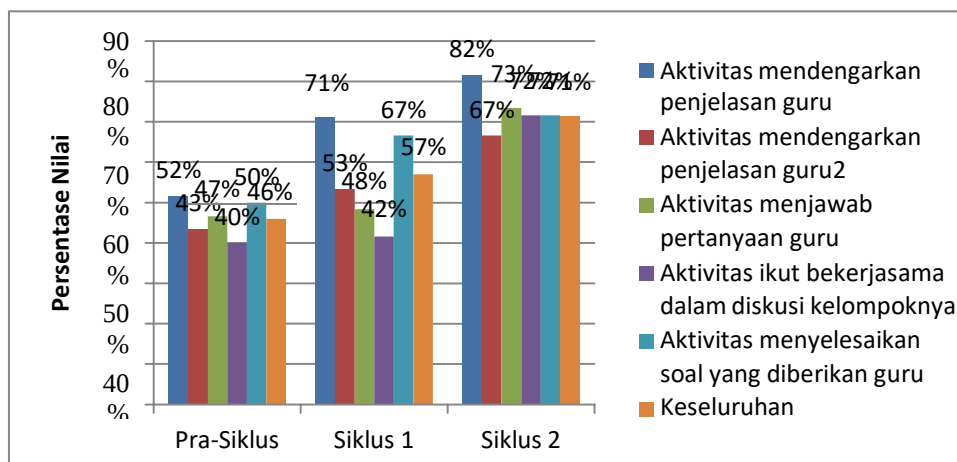
Ketuntasan	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas	25%	40%	100%
Belum Tuntas	75%	60%	-
Keseluruhan	59%	78%	94%

Berdasarkan tabel 3 diketahui persentase ketuntasan belajar siswa pada pra-siklus 59% yang diinterpretasikan cukup. Pada siklus I persentase meningkat menjadi 78% yang diinterpretasikan baik. Pada siklus II persentasenya meningkat kembali menjadi 100% dengan persentase keseluruhan 94% yang diinterpretasikan baik.

3.2 PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dipaparkan di atas, diketahui bahwa penggunaan media *wordwall* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi peristiwa mengisi kemerdekaan di kelas V SDN Pangluyu, penjabarannya sebagai berikut.

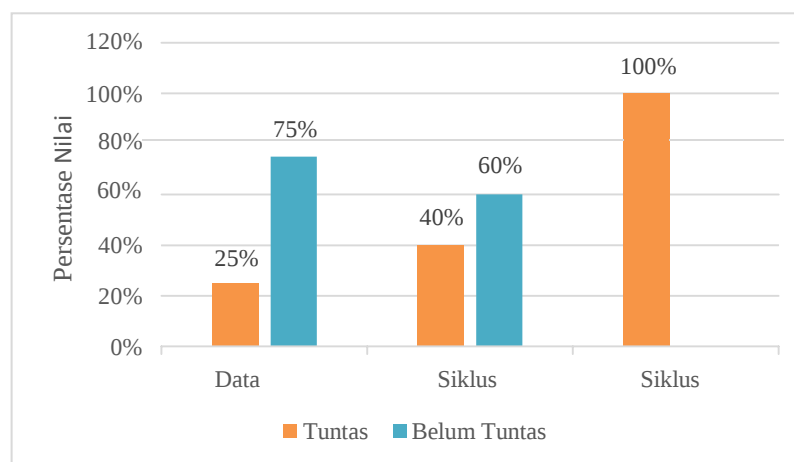
a. Aktivitas Belajar Siswa



Gambar 2. Persentase Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Penggunaan media *wordwall* telah berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS materi peristiwa mengisi kemerdekaan yang terdiri dari lima indikator. Hal ini sejalan dengan pendapat Tafonao (Nurfadillah, 2021: 14) yang mengemukakan, “Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar” Sehingga media pembelajaran menjadi sumber penting untuk menunjang proses pembelajaran.

b. Hasil Belajar Siswa



Gambar 3. Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data di atas, meningkatnya hasil belajar siswa dari data awal sampai siklus II, yaitu karena menggunakan media *wordwall* yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih menguasai materi pembelajaran, sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang meningkat. Hal ini sejalan dengan pendapat pendapat Arimbawa (Purnamasari, 2021: 10) “Wordwall merupakan sebuah media pembelajaran

berupa permainan kuis, dimana disajikan dengan beberapa pertanyaan dengan tampilan menarik dan bervariasi yang ditampilkan pada monitor kelas, dan bersamaan siswa menjawab sehingga terjadi pembelajaran yang menyenangkan”. Selain itu, kelebihan dari wordwall menurut Agus (Anugrah,2022:142) “Kelebihan penggunaan media pembelajaran berbasis wordwall yaitu siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan mudah baik kelas tinggi dasar maupun tinggi. Selain itu siswa dapat melatih kreativitasnya dengan bermain dambil belajar denga individu maupun kelompok”.

KESIMPULAN

Penggunaan media wordwall dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi peristiwa mengisi kemerdekaan siswa kelas V SDN Pangluyu Kecamatan Cisu Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2022/2023. Hal ini dapat dilihat dari hasil data peningkatan aktivitas siswa secara persentase keseluruhan pra siklus sebesar 46% yang diinterpretasikan cukup. Pada siklus I persentase keseluruhan aktivitas siswa meningkat menjadi 57% yang diinterpretasikan baik. Sementara pada siklus II persentase keseluruhan aktivitas siswa kembali meningkat menjadi 71.4% yang diinterpretasikan baik. Sementara persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus sebesar 59% yang diinterpretasikan cukup. Pada siklus I persentase meningkat menjadi 78% yang diinterpretasikan baik. Pada siklus II persentasenya meningkat kembali menjadi 100% dengan persentase keseluruhan 94% yang diinterpretasikan baik.

REFERENSI

- Anugrah, A. dkk. Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Game Edukasi* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 2, (3). [Online]. Tersedia: <https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia/article/view/81>
- Firdaus, M. (2016). Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT)* Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. Vol. 6, (2). [Online]. Tersedia: <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/942>
- Kalsum, U. (2022). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Subtema Bekerja Sama Mencapai Tujuan Dengan Menggunakan Metode Problem Based Learning Di SDN 002 Bengkulu Tahun Pelajaran 2020/2021*. Jember: RFM Jember.
- Mirdanda, A. (2019). *Mengelola Aktivitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kalbar: PGRI Provinsi Kalbar.
- Mujahidin, A.A. dkk. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall)* Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Jurnal Of Social Scince*

- Researh.* Vol. 2, (2). [Online]. Tersedia:
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/Innovative/article/view/3109>
- Nurfadillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Rindiantika. Y. (2022). Motivasi Belajar Siswa Dan Pemanfaatan Media Wordwall. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* . Vol. 7, (2). [Online]. Tersedia :
<http://intelegensia.web.id/index.php/intelegensia/article/view/119>
- Silvi. (2016). *Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Sifat-Sifat Bangun Datar Melalui Penggunaan Alat Peraga Tangram*. Skripsi STKIP PGSD: tidak di terbitkan.
- Sukardi. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Garudhawaca.