

## ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* PADA PEMBELAJARAN IPA

Wina Lai<sup>1\*</sup>, Mandi<sup>1\*</sup>, Ike Yuli Kurniawati<sup>2</sup>, Muhammad Ilyas<sup>3</sup>, Sarniaty<sup>4</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mulawarman

<sup>4</sup>SDN 008 Samarinda Kota

\*Email Penulis Korespondensi: [ppg.winamandi92@program.belajar.id](mailto:ppg.winamandi92@program.belajar.id)

Info Artikel	Abstrak
<p><b>Kata kunci:</b> Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Pembelajaran IPA</p>	<p>Penggunaan media pembelajaran dan integrasi teknologi dalam guruan Revolusi Industri 4.0 memberikan keuntungan signifikan. Media interaktif dan teknologi membuat pembelajaran lebih menarik, memberikan akses luas terhadap informasi, dan mengembangkan keterampilan digital. Fleksibilitas belajar, pemahaman yang mendalam melalui visualisasi, dan kemungkinan kolaborasi memperkaya pengalaman belajar. Teknologi juga mendukung penilaian yang lebih baik dan membantu guru dan peserta didik tetap terhubung dengan perkembangan terkini. Oleh karena itu, guru perlu menguasai keterampilan ini untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran <i>wordwall</i> pada pembelajaran IPA di SDN 008 Samarinda Kota. Pada penelitian ini menggunakan variabel tunggal, yaitu penggunaan media pembelajaran <i>wordwall</i>. Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas V dan guru kelas V. Temuan penelitian ini penggunaan <i>platform wordwall</i> dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas V SDN 008 Samarinda Kota sangat bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, membantu peserta didik untuk memahami dan mengingat konsep-konsep IPA dengan lebih baik dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran yang ditunjukkan dalam keaktifan merespon pertanyaan dan menyelesaikan teka-teki.</p>

Copyright (c) 2023 The Author

This is an open access article under the CC-BY-SA license



### A. PENDAHULUAN

Pada era digital dan teknologi informasi yang berkembang dengan pesat saat ini, pemanfaatan media pembelajaran menjadi sangat penting dalam menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam konteks ini, media pembelajaran yang menarik dan interaktif berperan penting dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih efektif. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti video pembelajaran, simulasi interaktif, atau aplikasi pembelajaran online lainnya peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, peran guru sangatlah penting dalam mengembangkan naluri, kemampuan berpikir, dan konsep diri peserta didik. Pendekatan yang efektif dalam perancangan strategi pembelajaran harus diterapkan oleh guru untuk memfasilitasi perkembangan tersebut. Untuk memperoleh pemahaman yang kuat terhadap konsep belajar itu sendiri menjadi sangat penting.

Penggunaan media pembelajaran dapat mempercepat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif karena dapat membuat pemahaman peserta didik lebih cepat (Aini & Asror, 2022). Oleh karena itu, mengintegrasikan media pembelajaran dengan teknologi merupakan suatu hal yang harus dikuasai oleh seorang guru ada era revolusi industri 4.0 ini (Tanama, Degeng and Sitompul, 2023). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup karena peserta didik bukan hanya menerima informasi dari guru, melainkan dari media interaktif yang dapat mengkonstruksi pengetahuan (Aprillia et al., 2023).

*Wordwall* merupakan sebuah *platform* pembelajaran yang berperan sebagai sumber aktivitas pembelajaran yang beragam. *Platform* ini mencakup berbagai jenis aktivitas seperti kuis, pengelompokan, anagram, acak kata, pencarian kata, menjodohkan, teka-teki, roda acak, dan aktivitas lainnya. *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan alat penilaian yang menarik bagi peserta didik dalam konteks pembelajaran jarak jauh (P. M. Sari & Yarza, 2021). Keberagaman aktivitas ini didesain dengan tujuan mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. *Wordwall* dapat diakses secara daring melalui internet, dan juga memungkinkan pengguna untuk mengunduh dan mencetak aktivitas sesuai kebutuhan. Dengan *wordwall*, guru memiliki fleksibilitas dalam memanfaatkan berbagai jenis aktivitas yang menarik untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

## B. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk mengamati langsung kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran IPA. Sedangkan wawancara digunakan untuk menggali informasi mengenai media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran IPA. Data yang diperoleh dari kegiatan observasi dan wawancara berbentuk narasi. Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pengumpulan data merupakan kegiatan mengumpulkan data di lokasi penelitian dengan cara melakukan observasi dan wawancara. Selanjutnya melakukan reduksi data atau memilih dan memilah data yang diperoleh, mana yang perlu atau tidak perlu digunakan. Data yang sudah direduksi kemudian dikembangkan pada penyajian data. Terakhir yaitu melakukan penarikan kesimpulan terkait data yang telah disajikan.

## C. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran IPA kelas V di SD 008 Samarinda Kota pada materi dapat dilihat sebagai berikut:

1. Penggunaan *wordwall*
  - a. Guru mengintegrasikan *wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran yang terintegrasi dengan materi pembelajaran, bukan hanya sebagai tambahan terpisah.
  - b. Jenis-jenis aktivitas yang dilakukan dengan *wordwall* meliputi kuis, permainan, teka-teki kata, dan *flashcards*. Terdapat variasi aktivitas yang digunakan untuk memastikan keberagaman metode pengajaran.
2. Interaksi guru dan peserta didik
  - a. Guru memberikan arahan dan bimbingan yang jelas kepada peserta didik terkait penggunaan *wordwall*, sehingga peserta didik dapat memahami tugas atau aktivitas yang ditugaskan.

- b. Guru memberikan dukungan dan umpan balik kepada peserta didik saat mereka berpartisipasi dalam aktivitas *wordwall*, sehingga peserta didik merasa didukung dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif.
  - c. Guru memfasilitasi diskusi dan kolaborasi antara peserta didik saat mereka menggunakan *wordwall*. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif dan mendorong peserta didik untuk saling berinteraksi dan belajar bersama.
3. Respon peserta didik
- a. Peserta didik menunjukkan minat dan antusiasme saat menggunakan *wordwall*. Penggunaan *wordwall* dapat memotivasi dan menarik minat peserta didik dalam pembelajaran IPA.
  - b. *Wordwall* membantu peserta didik memahami dan mengingat konsep-konsep IPAS dengan lebih baik. Peserta didik menunjukkan peningkatan pemahaman dan kemampuan mereka dalam mengaplikasikan konsep-konsep IPA setelah menggunakan *wordwall*.
4. Evaluasi hasil
- a. *Wordwall* efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran IPA. Penggunaan *wordwall* meningkatkan pemahaman peserta didik, partisipasi aktif, dan keterlibatan dalam pembelajaran IPA.
  - b. Kelebihan penggunaan *wordwall* mencakup meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik, memotivasi peserta didik, dan membantu pemahaman konsep. Namun, beberapa kendala yang mungkin timbul adalah membutuhkan waktu persiapan yang cukup dan akses teknologi yang memadai.

Hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa “penggunaan *wordwall* secara efektif memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran IPA kelas V di SDN 008 Samarinda Kota. *Wordwall* membantu meningkatkan pemahaman peserta didik, mengaktifkan partisipasi mereka, dan memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik”. Rasa bosan terhadap sesuatu yang monoton dapat muncul dalam berbagai situasi dan tempat. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk melakukan kreasi dan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran guna membangkitkan minat dan motivasi peserta didik. Terutama dalam kondisi saat ini apabila guru tidak mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, di mana peserta didik akan merasa bosan mengalami penurunan semangat dan motivasi dalam belajar. Tugas guru adalah mampu mengembalikan minat dan motivasi anak didik tersebut. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran yang beragam dan menarik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, diharapkan peserta didik akan lebih tertarik dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat membantu meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk terus mengembangkan dan memperkaya pilihan media pembelajaran agar dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan minat peserta didik.

Dalam konteks ini, penggunaan media *wordwall* memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA. Media *wordwall* memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan berinteraksi dalam berbagai aktivitas dan permainan yang disediakan oleh media tersebut. Dengan pemanfaatan yang tepat oleh guru, media ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Namun, perlu diingat bahwa media pembelajaran, termasuk *wordwall*, hanyalah alat bantu. *Wordwall* juga tetap berperan sebagai alat bantu belajar mandiri bagi peserta didik di luar jam pelajaran. Media *wordwall* memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi peserta didik. Selama proses pembelajaran, *wordwall* digunakan sebagai alat yang membantu menyampaikan materi IPA dengan cara yang interaktif dan menarik. Media ini dapat memperkuat pemahaman peserta

didik terhadap konsep-konsep IPA melalui berbagai aktivitas dan permainan yang disediakan. Faktor lain yang menyebabkan hasil belajar peserta didik yang meningkat setelah penggunaan media *wordwall* adalah sifat interaktif yang dimilikinya (Maghfiroh, 2018).

*Wordwall* tetap dapat dimanfaatkan oleh peserta didik sebagai sumber belajar mandiri. Mereka dapat mengakses dan berinteraksi dengan konten yang telah dipelajari sebelumnya melalui media *wordwall*. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk melanjutkan pemahaman mereka, mengulang materi, atau melatih keterampilan IPA secara mandiri di luar lingkungan kelas. media *wordwall* tidak hanya berperan sebagai alat pembelajaran saat proses pengajaran berlangsung, tetapi juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk melanjutkan pembelajaran secara mandiri di luar jam pelajaran.

Guru melihat bahwa penggunaan media *wordwall* secara efektif berkontribusi dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep pembelajaran. Dengan adanya media *wordwall*, peserta didik dapat terlibat secara interaktif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, guru melaporkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik dan kemampuan mereka dalam menerapkan konsep-konsep pembelajaran berkat penggunaan media *wordwall*. Media *wordwall* memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran secara visual dan bermain melalui aktivitas yang disediakan, sehingga memperkuat pemahaman mereka. Guru juga mencatat bahwa penggunaan media *wordwall* membantu peserta didik mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Misalnya, peserta didik dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kerjasama, dan pemecahan masalah melalui interaksi dengan media *wordwall*.

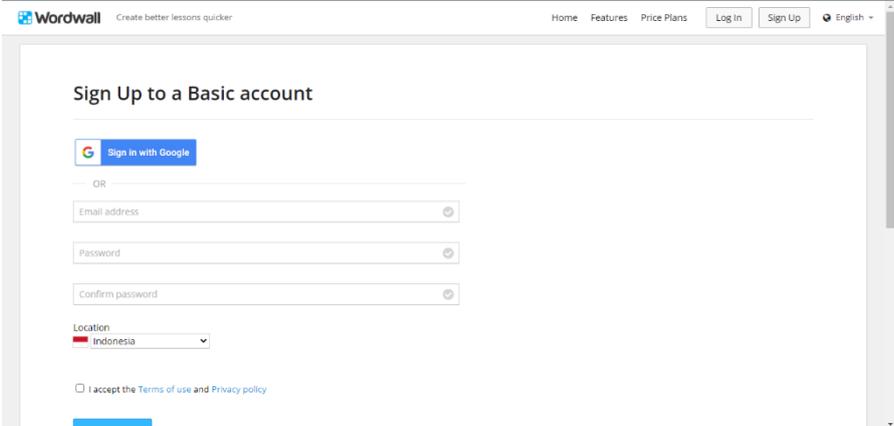
*Wordwall* merupakan sebuah alat bantu pembelajaran yang terintegrasi dengan materi pembelajaran, yang digunakan oleh guru sebagai tambahan terintegrasi dalam proses pengajaran. Interaksi antara guru dan peserta didik dalam penggunaannya, respons peserta didik terhadap penggunaan *wordwall*, evaluasi hasil penggunaan *wordwall*, serta kelebihan dan kendala dalam penggunaannya. Pembahasan ini didasarkan pada hasil wawancara dengan guru yang menggunakan *wordwall* dalam pembelajaran IPA di SDN 008 Samarinda Kota. Guru yang menggunakan *wordwall* menerangkan bahwa “interaksi antara guru dan peserta didik meningkat secara signifikan”. Dalam penggunaannya, guru memberikan arahan yang jelas kepada peserta didik mengenai tugas dan aktivitas yang harus mereka lakukan menggunakan *wordwall*.

Guru juga memberikan dukungan dan umpan balik kepada peserta didik saat mereka berpartisipasi dalam aktivitas *wordwall*. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif di mana peserta didik merasa didukung dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik menunjukkan respons yang positif terhadap penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran IPA. Mereka menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi ketika berinteraksi dengan alat ini. Penggunaan *wordwall* dalam aktivitas pembelajaran yang menarik dan interaktif berhasil memotivasi peserta didik untuk belajar. Selain itu, peserta didik juga melaporkan peningkatan dalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep IPA setelah menggunakan *wordwall*. Respons positif peserta didik menunjukkan bahwa *wordwall* efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan partisipasi peserta didik.

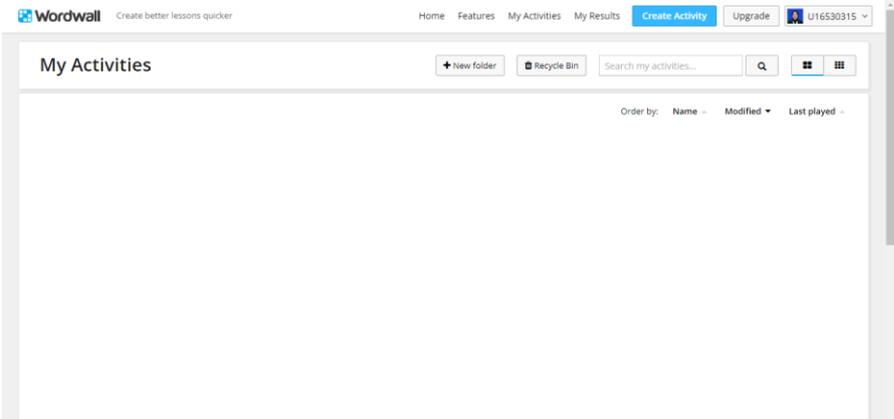
Penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SDN 008 Samarinda Kota telah terbukti berhasil. Guru yang menggunakan *wordwall* melaporkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Aktivitas yang dilakukan melalui *wordwall* mampu membantu peserta didik untuk memahami dan mengingat konsep-konsep IPA dengan lebih baik. Keberhasilan penggunaan *wordwall* juga tercermin dalam partisipasi peserta didik yang semakin aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya *wordwall*, peserta didik menjadi lebih terlibat dan antusias dalam menjawab pertanyaan, memecahkan teka-teki, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Hal ini

menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif. Evaluasi hasil penggunaan *wordwall* menjelaskan bahwa alat ini memberikan kontribusi positif yang signifikan dalam pembelajaran IPA di kelas tersebut. Peserta didik melaporkan peningkatan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep IPA setelah menggunakan *wordwall*, yang sejalan dengan laporan guru. *Wordwall* berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, sehingga memotivasi peserta didik untuk belajar dengan lebih baik. Penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran IPA di SDN 008 Samarinda Kota merupakan sukses. Guru dan peserta didik sama-sama melihat manfaatnya, baik dalam peningkatan pemahaman peserta didik, peningkatan partisipasi peserta didik, maupun kontribusi positif dalam pembelajaran IPA secara keseluruhan. *Wordwall* menjadi alat yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

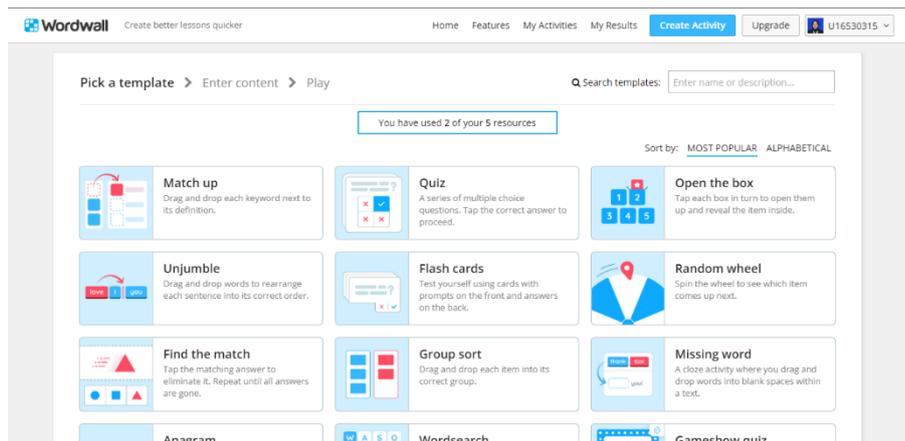
Untuk dapat menggunakan media *wordwall* ini, dapat mengikuti langkah-langkah berikut: Hal pertama agar dapat menggunakan *wordwall* sebagai media pembelajaran adalah mendaftar atau membuat akun pada laman <https://worldwall.net> dan melengkapi data yang tertera.



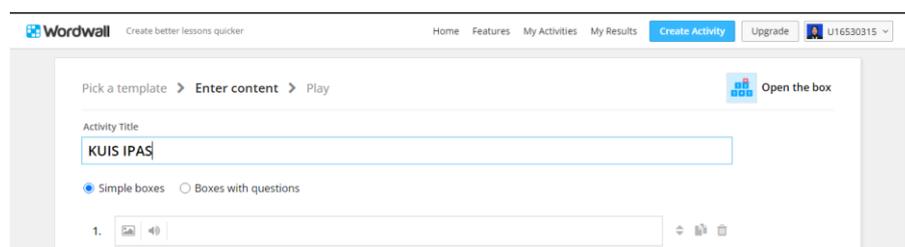
Kemudian pilih *create activity*



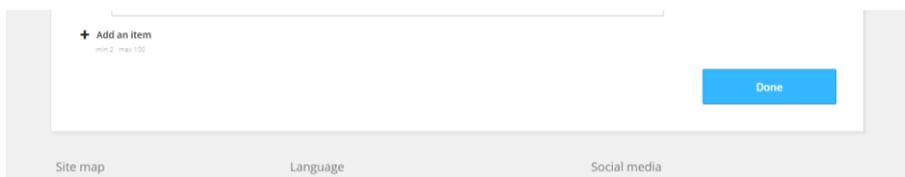
Setelah itu pilihlah template yang ada



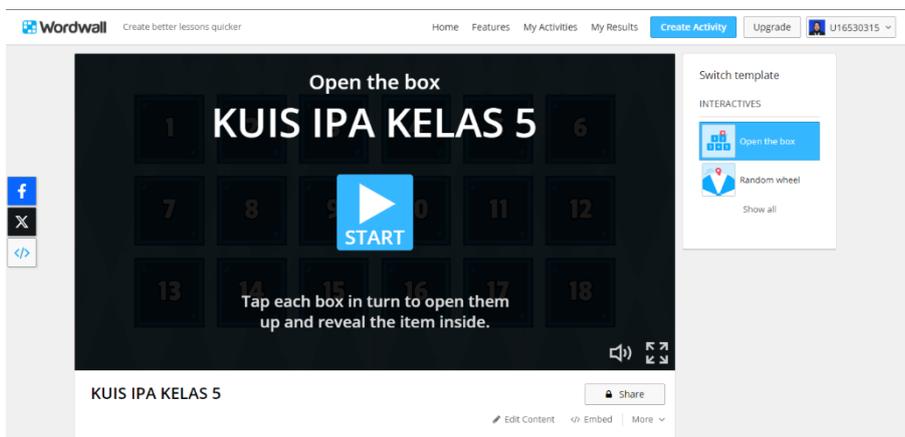
Setelah memilih salah satu template, kemudian berilah judul dan deskripsi permainan



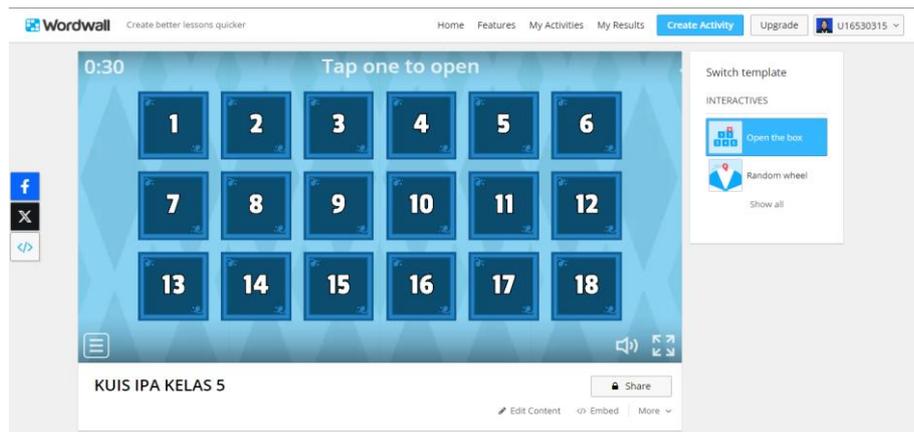
Jika sudah selesai kemudian pilih *done* sebagai langkah akhir.



Berikut merupakan salah satu contoh media *wordwall* yang digunakan guru pada pembelajaran IPA di kelas V SDN 008 Samarinda Kota. Pada pembelajaran ini guru menggunakan materi pergerakan lempeng bumi yang dikreasikan menggunakan template *open the box*



Lalu akan keluar tampilan seperti berikut, dimana peserta didik nantinya akan memilih satu *box* untuk bisa menjawab pertanyaan yang ada



Ketika di klik salah satu box akan keluar pertanyaan seperti berikut



#### D. KESIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *platform wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas V SDN 008 Samarinda Kota sangat bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, membantu peserta didik untuk memahami dan mengingat konsep-konsep IPA dengan lebih baik dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran yang ditunjukkan dalam keaktifan merespon pertanyaan dan menyelesaikan teka-teki.

#### REFERENSI

- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Guruan*, 11(2), 161–174.
- Aini, N. and Asror, M. (2022) ‘Implementasi Penguatan Guruan Karakter Di Masa Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Pada Jenjang SD/MI’, *Jurnal Review Guruan Dasar: Jurnal Kajian Guruan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), pp. 16–24.
- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Mataram, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara.
- Aprillia, M. et al. (2023) ‘Penggunaan Video Animasi Powtoon Untuk Menteladani SHATAFAT (sidiq, amanah, tabligh, fathonah) Bagi Peserta didik SD’, *Jurnal Guruan dan Teknologi Indonesia*, 3(4), pp. 141–149.

- Ar-Rahmah, Ainun Nuzula. Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukati Menggunakan Platform Wordwall.Net Pada Peserta didik Kelas V SDIT AL-Mishbah Sumobito Jombang. Skripsi, 2021, 42.
- Arsyad, A.2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bachry, H., Yuwono, J., Pd, M., Utami, Y. T., & Pd, M. (N.D.). Penggunaan media wordwall untuk meningkatkan kemampuan menulis tegak Bersambung (Studi Single Subject Research Pada Peserta didik Tunarungu Kelas III Di Skh Negeri 02 Kota Serang Banten). 15.
- Fendiyanto, P., Safrudiannur, S., & Kurniawan, K. (2023). Pelatihan Geogebra Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Matematika SMP Kota Samarinda. *Madaniya*, 4(4), 1773-1780. <https://doi.org/10.53696/27214834.630>
- Imron Rosidi. 2011. Karya Tulis Ilmiah. Surabaya: Alfina Primatama
- Jamun, Y. M. 2018. Jurnal Guruan Dan Kebudayaan Missio. Dampak Teknologi Terhadap Guruan.
- Jauhar, Sitti. 2022. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Peserta didik Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Indonesia: Sains Global Institut
- Khairunnisa. 2023. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Peserta Didik Kelas IV SDN Kaloy Kecamatan Tamiang Hulu Kabupaten Aceh Tamiang
- Maghfiroh, K. 2018. Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta didik Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 65.
- Nunuk, Achmad, Aditin.2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Prasetya, C. Y. A., Tindangen, M., & Fendiyanto, P. (2022). Analisis Gaya Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Samarinda. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, pp. 61-64).
- Rachmadtullah, R. 2018. Kemampuan Berpikir Kritis Dan Konsep Diri Dengan Hasil Belajar Guruan Kewarganegaraan Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Universitas Terbuka Jakarta*.
- Sanaky, H.A. 2013. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. 4(April), 195–199.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Tanama, J., Degeng, I. N. S. and Sitompul, N. C. (2023). Pengembangan E-Modul Sejarah Indonesia dengan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Semangat Belajar Peserta didik Kelas XI SMA. *Jurnal Teknologi Guruan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), pp. 71–83.