

Efforts to Improve Student Learning Outcomes Using Interactive Wordwall Media in Science Subjects for Grade 3 of SD Negeri 067240 Medan

Elseria Damanik¹, Sri Wahyuni², Nona Alfira Lubis³

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

³SD Negeri 067240 Medan, Indonesia

Email: elseriaamanik01@gmail.com; sriwahyuni@umsu.ac.id; nonaalfira1111@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 067240 Medan menggunakan media interaktif Wordwall. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen. Hasil penelitian yang ditemukan bahwa hasil belajar siswa menunjukkan hanya 41 % tuntas dan hasil tersebut belum memuaskan. Hasil belajar siswa pada siklus I dengan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 73,5 dengan tingkat ketuntasan siswa sebesar 65 % dan ini dikatakan cukup baik. Hasil belajar siswa pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 81,1 dengan tingkat persentase ketuntasan sebesar 88% yang dapat dikatakan baik sekali. Dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa mengalami peningkatan secara signifikan dengan menggunakan media interaktif Wordwall.

Keyword: Hasil Belajar; IPA; Media Interaktif; Wordwall

ABSTRACT

This study aims to improve the science learning outcomes of third grade students of SD Negeri 067240 Medan using Wordwall interactive media. The form of this research is classroom action research (PTK) using quantitative research using experimental methods. The results of the research found that student learning outcomes showed only 41% complete and these results were not satisfactory. Student learning outcomes in cycle I with the average score obtained was 73.5 with a student completeness rate of 65% and this is said to be quite good. Student learning outcomes in cycle II obtained an average score of 81.1 with a percentage level of completeness of 88% which can be said to be very good. From the results of the research conducted, it shows that students' science learning outcomes have improved significantly by using Wordwall interactive media.

Keyword: Learning Outcomes; Science; Interactive Media; Wordwall

Corresponding Author:

Elseria Damanik,
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,
Jl. Kapten Muchtar Basri No.3, Sumatera Utara 20238, Indonesia
Email: elseriaamanik01@gmail.com



1. INTRODUCTION

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting untuk membenahi mutu serta kualitas dari sumber daya manusia suatu negara. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan suatu bangsa dan Negara, karena maju mundur nya suatu bangsa dan Negara bergantung pada hasil pendidikan yang berlaku pada waktu tertentu. Dengan adanya pendidikan, manusia dapat meningkatkan potensi yang ada pada dirinya.

Tujuan dari Pendidikan Nasional menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 yaitu untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu lembaga penyelenggara pendidikan adalah sekolah. Sekolah merupakan suatu lembaga yang memiliki tujuan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, yang diharapkan sekolah dapat

menghasilkan generasi muda yang berkualitas untuk kehidupan dimasa sekarang dan dimasa depan. Menghasilkan generasi muda yang berkualitas, dimulai dari memperbaiki mutu pendidikan jalur sekolah terlebih dahulu.

Upaya yang dilakukan adalah dengan memodifikasi atau memperbaiki kurikulum yang ada. Pergantian kurikulum yang terjadi menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang ada, saat ini kurikulum yang digunakan dalam sistem pendidikan di Indonesia adalah kurikulum merdeka belajar. Merdeka belajar merupakan kebijakan yang dirancang pemerintah untuk membuat lompatan besar dalam aspek kualitas pendidikan agar menghasilkan siswa dan lulusan yang unggul dalam menghadapi tantangan masa depan yang kompleks (Suyanto, 2020).

Merdeka belajar adalah kurikulum yang memberikan kebebasan bagi siswa maupun guru dalam mengeksplorasi pengetahuan, sikap dan keterampilan dari lingkungan. Merdeka belajar dapat mendorong siswa belajar dan mengembangkan dirinya, membentuk sikap peduli terhadap lingkungan di mana siswa belajar, mendorong kepercayaan diri dan keterampilan siswa serta mudah beradaptasi dengan lingkungan masyarakat (Ainia, 2020). Selain itu penerapan merdeka belajar ini juga menekankan bahwa proses pembelajaran berpusat pada peserta didik dan menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, selain itu penerapan kurikulum merdeka belajar pada proses pembelajaran menekankan pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan dan dapat dilihat dari 6 dimensi profil pancasila.

Salah satu mata pelajaran yang ada di satuan pendidikan sekolah dasar adalah mata pelajaran IPA (Ilmu pendidikan Alam) atau saat ini disebut IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPA merupakan mata pelajaran yang banyak mempelajari proses-proses yang terjadi dalam kehidupan dan banyak kasus-kasus yang dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari yang dapat dipecahkan oleh siswa secara berkolaborasi atau berkelompok. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dalam kehidupan sehari-hari, IPA diperlukan untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi (Trianto, 2011).

Pembelajaran yang dilakukan dalam mengajar mata pelajaran IPA akan lebih menyenangkan, efektif dan efisien jika menggunakan media, metode, pendekatan maupun model pembelajaran yang tepat. Penggunaan media salah satu yang menjadi pertimbangan dalam melakukan pembelajaran di kelas, Media yang tepat akan membantu guru dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dan lebih menarik perhatian peserta didik untuk memahami materi yang sedang dibagikan. Sejalan dengan pemikiran oleh (Sri Wahyuni, 2020) mengatakan bahwa seorang guru harus mampu membangun interaksi pembelajaran yang bermakna bagi siswa, pembelajaran bermakna yang dimaksud adalah pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, menumbuhkan minat serta motivasi siswa agar mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan enjoy atau menyenangkan untuk ketercapaian hasil pembelajaran yang maksimal.

Pemilihan media adalah salah satu yang mempengaruhi ketercapaian hasil belajar, media adalah alat bantu untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa. Menurut Nunu Mahnun (2012) media berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Media pembelajaran yang digunakan juga harus memberikan semangat, motivasi dan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik dan juga bagi guru, agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien dan tujuan dari pembelajaran itu sampai.

Mengingat penting dan berpengaruhnya penggunaan media dalam proses pembelajaran maka sangat diharapkan agar penggunaan media di dalam proses pembelajaran diterapkan. Tetapi pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SDN 067240 Medan saat menjalankan PPL 2, penulis menemukan beberapa permasalahan di sekolah tersebut khususnya di kelas 3 dengan jumlah siswa 17 orang, 8 orang laki-laki dan 9 orang siswa perempuan.

Pada observasi yang penulis lakukan, penulis menemukan beberapa siswa yang kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, pada peserta didik yang mengantuk saat guru menerangkan dan ada juga peserta didik yang ngobrol dengan teman saat guru menjelaskan materi. Selain itu, penulis juga melihat dari hasil ujian tengah semester, terdapat lebih banyak siswa yang tidak lulus KKM, berikut hasil belajar IPA siswa kelas 3.

Tabel 1. Hasil Ulangan Harian

No.	Muatan Pembelajaran	KKM	Jumlah Peserta didik		Persentase (%)	
			Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	IPA	70	7	10	41%	59%

Tabel di atas menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Selain penggunaan media yang kurang dalam proses pembelajaran, terdapat faktor lainnya yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa yaitu pembelajaran yang bersifat konvensional sehingga pembelajaran yang berlangsung menjadi membosankan, ruang kelas yang kurang nyaman untuk belajar, tingkat kemampuan peserta didik yang rendah, serta kurangnya perhatian orang tua terhadap kondisi belajar siswa. Hal ini sejalan

dengan pendapat Kristin & Rahayu (2016) yang menyebutkan penyebabnya dapat berasal dari siswa, guru maupun sarana dan prasarana yang ada, minat, motivasi siswa yang rendah, kinerja guru yang kurang efektif.

Hasil belajar adalah suatu bukti apakah peserta didik mampu memahami materi yang sudah diajarkan atau belum, dari hasil belajar inilah guru dapat melakukan refleksi. Menurut Putri & Oktaviana (2019) menyatakan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf atau simbol tertentu yang disepakati oleh penyelenggara pendidikan. Sejalan dengan pengertian hasil belajar diatas Sri Wahyuni & Ismail Hanif Batubara (2021) mengemukakan bahwa Hasil belajar merupakan hasil dari pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas, bagaimana pembelajaran yang dilakukan didalam kelas akan berpengaruh terhadap hasil belajar dan jika hasil belajar siswa rendah maka hal tersebut juga berpengaruh dari bagaimana pembelajaran dilakukan. Maka dari itu pentingnya dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas.

Berdasarkan uraian diatas dan pentingnya mata pelajaran IPA sejak dini, dan mengingat bahwa sangat berpengaruhnya kualitas pembelajaran terhadap hasil belajar, penulis tertarik untuk menerapkan pembelajaran menggunakan media interaktif yaitu wordwall untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif dan menyenangkan. Wordwall adalah salah satu media interaktif berbasis teknologi, yang mana dalam menggunakan wordwall peserta didik dapat belajar sambil bermain didalam kelas sehingga suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, aktif dan kreatif.

Seperti yang diungkapkan (Maghfiroh, 2018) dalam penelitiannya, bahwa media wordwall mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. Menurut (Malik, 2020) Wordwall merupakan sebuah media pembelajaran berupa permainan yang dapat dimainkan sendiri tanpa ada yang menyertainya. Maka pendidik atau guru cukup memasukkan konten yang hendak disampaikan kepada peserta didik dan peserta didik dapat berpartisipasi dalam kegiatan permainan sambil belajar di ruang kelas.

Beberapa kelebihan wordwall yaitu free untuk pilihan basic dengan pilihan beberapa fitur didalamnya, Terdapat 18 fitur pada wordwall yaitu ada 18 model permainan, yaitu: Match- up, Open the Box, Random Card, Anagram, Labelled Diagram, Categorize Quiz, Find the Match, Matching Match, Missing Word, Wordsearch, Rank Order, "Random Wheel 14. Group Sort, Unjumble, Gameshow, Labyrinth, Pursue, Pesawat (Khairunisa, 2021).

Penggunaan aplikasi Wordwall mampu digunakan sebagai media interaktif yang dapat guru gunakan agar memperjelas pemberian materi yang diajarkan, aplikasi Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu siswa meningkatkan hasil belajar (Aisyah, 2019) Wordwall (P. M. Sari & Yarza, 2021) merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran daring maupun tatap muka.

Media pembelajaran interaktif memang banyak, tetapi penulis memilih media interaktif wordwall. Mengingat bahwa media interaktif ini mudah dan free maka penggunaan media wordwall bisa menjadi solusinya.

2. RESEARCH METHOD

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Rancangan penelitian ini, penulis menggunakan desain yang dikenal dengan One-Group Pretest-Posttest Design. Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas, dan kelas tersebut merupakan kelompok eksperimen, yang terlebih dahulu dilakukan pre-test yang dimana tes yang diberikan sebelum siklus 1 atau yang biasa disebut Pra siklus. Kemudian diberikan tindakan yaitu menggunakan siklus 1 dan siklus 2 lalu dilakukan evaluasi. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menggunakan desain ini dan hasil tindakan yang diperoleh lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum tindakan dilakukan.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 067240 Medan di kelas III dengan jumlah siswa sebanyak 17 orang 8 orang laki-laki dan 9 orang siswa perempuan, waktu penelitian ini selama 2 minggu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup.

3. RESULTS AND DISCUSSION

A. Prasiklus

Kondisi awal hasil belajar IPA siswa kelas 3 ditemukan oleh guru kelas dengan menggunakan hasil nilai ulangan harian, sehingga nilai ini menjadi tolak ukur penelitian dalam pengumpulan data penelitian tindakan kelas ini. Informasi berikut disajikan secara rinci pada tabel ini.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif pembelajaran pra Siklus

No.	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
1	0-50	3
2	51-60	6
3	61-70	1
4	71-80	1
5	81-90	4
6	91-100	2
Jumlah		17

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa siswa kelas III SDN 067240 Medan pada Pra siklus rata-rata 68,5 dengan jumlah siswa 7 orang mendapatkan nilai lulus KKM dan 10 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM dengan persentase 41% mendapatkan nilai tuntas dan 59% tidak tuntas. Berkaitan dengan hasil belajar pada tabel tersebut maka dikukan tindak lanjut dengan menggunakan wordwall sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III.

B. Siklus I

Tabel berikut menunjukkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I siswa kelas III di SD Negeri 067240 Medan, berikut hasil dari belajar siklus I

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif pembelajaran Siklus I

No.	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
1	0-50	0
2	51-60	6
3	61-70	2
4	71-80	4
5	81-90	4
6	91-100	1
Jumlah		17

Berdasarkan hasil siswa pada tabel diatas rata-rata hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 067240 Medan pada siklus I adalah 73,5, dengan keterangan 6 siswa mendapatkan nilai 55, 2 orang mendapatkan nilai 70, 4 orang mendapatkan nilai 80, 4 orang mendapatkan nilai 90, dan 1 orang mendapatkan nilai 100.

Jika disimpulkan bahwa terdapat 10 orang tuntas dan 7 orang yang belum tuntas. Berdasarkan hasil tabel di atas terdapat 65 % tuntas dan 35 % tidak tuntas dalam hal ini hasil yang diperoleh belum maksimal dan masih dikatakan cukup dan kriteria keberhasilan masih perlu ditingkatkan.

C. Siklus II

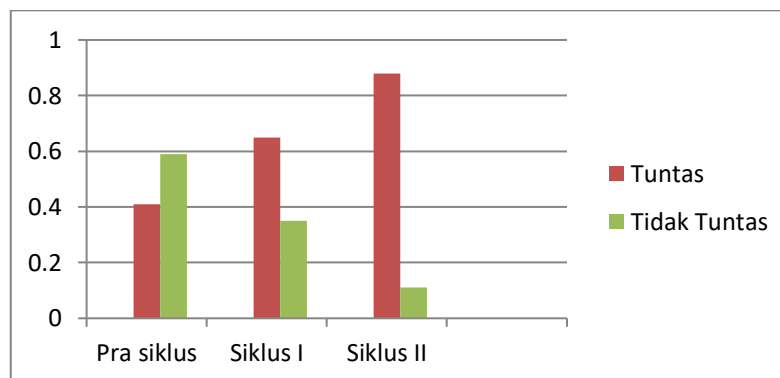
Tabel berikut menunjukkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II dengan hasil yang diperoleh pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif pembelajaran Siklus II

No.	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
1	0-50	0
2	51-60	2
3	61-70	3
4	71-80	5
5	81-90	5
6	91-100	2
Jumlah		17

Berdasarkan tabel diatas, siswa kelas III SD Negeri 067240 Medan mencapai nilai rata-rata 81,1. Dari 17 siswa yang tuntas terdapat 2 orang mendapatkan nilai 60, 3 orang mendapatkan nilai 70, 5 orang mendapatkan nilai 80, 5 orang mendapatkan nilai 90 dan 2 orang mendapatkan nilai 100 dengan persentase tuntas 88% dan 11% yang tidak tuntas.

Dari hasil penelitian diatas, jelas bahwa dari aktivitas yang dilakukan guru hanya 41% yang tuntas sedangkan setelah dilakukan penelitian siklus I dan siklus II menjadi 88% dan jika dibandingkan dari hasil belajar pra siklus sampai pada siklus ke II sudah mengalami peningkatan 90%. Kriteria keberhasilan penelitian ini termasuk dalam kategori sangat baik dan sesuai dengan harapan yang hendak dicapai.



Gambar 1. Grafik perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa pada Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian diatas, terbukti bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan dengan penggunaan media interaktif wordwall dari rata-rata belajar 72,7 dengan persen ketuntasan 65% dan pada siklus ke II dengan nilai rata-rata 81,1 dengan persen ketuntasan 88%, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

REFERENCES

- Ainia, D. K. (2020). Merdeka belajar dalam pandangan Ki Hadjar Dewantara dan relevansinya bagi pengembangan pendidikan karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101. <https://doi.org/10.23887/jfi.v3i3.24525>
- Aisyah, S. (2019). Efektivitas penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar Bahasa Arab kelas III MIS Nurul Huda Mantuil Banjarmasin. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan fitur gamifikasi daring Maze Chase–Wordwall sebagai media pembelajaran digital mata kuliah Statistika dan Probabilitas. *Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47.
- Kristin, F., & Rahayu, D. (2016). Pengaruh penerapan model pembelajaran Discovery Learning terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 84–92. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p84-92>
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 65–71.
- Mahnum, N. (2012). Media pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27–38.
- Malik, I. (2020). Membuat games edukasi dengan Wordwall. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 65–70.
- Putri, M. A., Romdanih, R., & Oktaviana, E. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Materi Ciri-Ciri MakhluK Hidup Melalui Metode Picture And Picture. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Stkip Kusuma Negara*.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *Selaparang*, 4(2), 195-199.
- Suyanto. (2020, Februari 8). Implikasi kebijakan merdeka belajar. *Kompas*, p. 6.
- Trianto. (2011). *Model pembelajaran terpadu*. PT Bumi Aksara.
- Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. (2003). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 1985 tentang Jalan*. Presiden Republik Indonesia.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9–16.
- Wahyuni, S., & Batubara, I. H. (2021). Efektivitas penerapan literasi terhadap hasil belajar dan motivasi mahasiswa pendidikan matematika. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dasar, Menengah, dan Tinggi (JMP-DMT)*, 2(2), 48–51.