

Penerapan Media Pembelajaran Gamifikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pada Tema Benda Hewan dan Tanaman Kelas 1 SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang

Tri Yuli Hardeliska Pakpahan¹, Ahmad Landong²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah
triyulipakpahan@gmail.com , ahmadlandong@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine 1) the effect of the application of wordwall gamification learning media on the learning outcomes of the theme of object, animals and plants of grade 1 student of SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang, 2) the improvement of learning outcomes of the theme of object, animals and plants of grade 1 student of SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang by using wordwall gamification media. The research method use was classroom action research The subject of the study was grade 1 elementary school students totaling 26 students. Data collection techniques in this study use test techniques. The research instrument is in the form of an observation sheet. The result showed that there was an increase in learning outcomes after the application of wordwall gamification learning media was shown by the increase that occurred after the research was carried out. This proven by the average grade score of 71,1 out of 26 students, only 12 students or around 46,1% of students who managed to reach the standars of completeness in the pre-cycle stage to an average grade score of 73,4 wit 42,3% of student completing in the first cycle. In cycle 2, the grade point avarage became 78,4 with 65,4% of students complete. In cycle 3, the grade point avarage became 85 with 84.6% of students complete. And it can be concluded that the application of wordwall gamification learning media to student learning outcomes on the theme object, animals and plants in grade 1 SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang can effect student learning outcomes and there is also an increase in learning outcomes.

Keywords : *wordwall gamification learning media, learning outcomes, classroom action research.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) pengaruh penerapan media pembelajaran gamifikasi wordwall terhadap hasil belajar tema benda, hewan dan tanaman siswa kelas 1 SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang, 2) peningkatkan hasil belajar tema benda, hewan dan tanaman siswa kelas 1 SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang dengan menggunakan media gamifikasi wordwall. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) Subjek penelitian yaitu siswa kelas I SD yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes. Instrumen penelitian berupa lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya media pembelajaran *gamifikasi wordwall* ditunjukkan oleh peningkatan yang terjadi setelah dilakukan nya penelitian. Hal ini terbukti dengan nilai rata-rata kelas 71,1 dari 26 siswa hanya 12 orang siswa atau sekitar 46,1% siswa yang berhasil mencapai standar ketuntasan pada tahap Pra Siklus menjadi nilai rata-rata kelas 73,4 dengan 42,3% siswa tuntas pada siklus I,. Pada siklus II, nilai rata-rata

kelas menjadi 78,4 dengan 65,4% siswa tuntas. Pada siklus III, nilai rata-rata kelas menjadi 85 dengan 84,6% siswa tuntas. Dan dapat disimpulkan bahwa, penerapan media pembelajaran gamifikasi wordwall terhadap hasil belajar siswa pada tema benda, hewan dan tanaman di kelas I SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan juga terdapat peningkatan terhadap hasil belajar.

Kata kunci: media pembelajaran *gamifikasi wordwall*, hasil belajar, *classroom action research*

PENDAHULUAN

Pada era revolusi industry 4.0 merupakan tantangan dalam seluruh bidang ilmu secara khusus bidang pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting suatu bangsa. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia melalui pengajaran (Rohmah, 2017). Penciptaan proses pembelajaran yang efektif dan efisien dapat memberikan dampak positif bagi kemajuan belajar siswa, oleh karena itu dalam proses pembelajaran, guru diharapkan menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif, kreatif, dan bermakna bagi siswa, dengan memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam memahami pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran untuk memancing keaktifan dan kreatifitas siswa.

Media pembelajaran merupakan perantara pesan dari pengiriman ke penerima pesan. Media pembelajaran jika diterapkan secara efektif dapat membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan guru dalam pembelajaran, baik penguasaan materi maupun metodologi pembelajaran terkhususnya pada kurikulum yang berlaku saat ini. Berdasarkan hal tersebut dapat dimaknai bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan merangsang minat belajar peserya didik. (Hasan, 2021:10).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan hasil belajar tematik yang diperoleh siswa biasanya naik turun, ada beberapa siswa yang aktif dalam belajar dan ada juga siswa yang kurang berminat dalam belajar. Hanya ada beberapa siswa yang aktif saat mengikuti pembelajaran sedangkan sisanya hanya datang, diam dan lebih banyak mengganggu temannya yang sedang belajar sehingga aktivitas belajar siswa tidak optimal.

Hal tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang dilakukan lebih dominan dengan mendengarkan penjelasan dan proses pembelajaran juga lebih dominan mencatat materi tanpa menjelaskan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan juga kurang menarik minat siswa dalam belajar, sehingga siswa menjadi gampang bosan dan tidak aktif, penerapan media pembelajaran hanya menggunakan kertas. Hal itu disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pendukung pembelajaran yang sudah disediakan. Untuk mengatasi sejumlah permasalahan tersebut, dapat menciptakan dan menerapkan media interaktif yang menyenangkan.

Oleh karena itu ada beberapa masalah yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik ini yaitu, siswa yang belum sepenuhnya memusatkan perhatiannya terhadap pembelajaran. Siswa lebih banyak bermain dan juga

mengganggu temannya pada saat proses pembelajaran berlangsung serta cara penyampaian materi dan penggunaan media yang digunakan oleh kurang tepat sehingga mempengaruhi rendahnya hasil belajar tematik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa masih tergolong rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka solusi yang dapat diberikan adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa.

Pada penelitian ini penulis menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi online. Salah satu media tersebut adalah media *wordwall*. Media *wordwall* adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikut sertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei. Siswa yang terlibat dalam permainan ini mudah diakses karena dapat diakses langsung melalui *web browser* yaitu *www.wordwall.net* dan bisa mendownload aplikasinya di *playstore* yang sudah tersedia di Smartphone. Dengan demikian peneliti mengharapkan akan adanya peningkatan hasil belajar siswa saat mengikuti pembelajaran. Hal yang dilakukan peneliti yaitu mengadakan tindakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan juga meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

Peneliti memilih dan menggunakan media pembelajaran yang dapat memancing minat belajar siswa yaitu media pembelajaran gamifikasi *wordwall*. Dengan menggunakan media pembelajaran gamifikasi *wordwall* tersebut peneliti rasa akan menimbulkan rasa menarik bagi siswa untuk belajar. Hal ini bertujuan agar siswa dapat belajar secara aktif dalam pembelajaran. Dalam menggunakan media pembelajaran gamifikasi *wordwall* ada lima variabel yang akan tercipta antara lain: (1) Siswa terlibat secara aktif, (2) Menarik minat dan perhatian siswa, (3) Membangkitkan motivasi siswa, (4) Merangsang daya ingat siswa, (5) Merangsang keterampilan siswa.

TINJAUAN LITERATUR.

Belajar adalah suatu aktivitas mental (psikis) yang berlangsung dalaminteraksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan yang bersifat relatif konstan. Belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang didalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut adalah: a) Bertambahnya jumlah pengetahuan, b) Adanya kemampuan mengingat dan mereproduksi, c) Ada penerapan pengetahuan, d) Menyimpulkan makna, e) Menafsirkan dan mengkaitkannya dengan realitas dan, e) Adanya perubahan sebagai pribadi

Hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu: a) Ranah Kognitif, adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). b) Ranah afektif, adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang. c)Ranah psikomotorik, Hasil belajar psikomotor dikemukakan oleh simpson. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill), dan kemampuan bertindak individu.

Media pembelajaran merupakan perantara antara guru dan siswa yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar agar tercipta lingkungan yang kondusif

dimana dapat mempengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai peserta didik. Salah satu media agar merangsang siswa unrtu belajar adalah media gamifikasi. Gamifiikasi adalah penggunaan elemen game dan pemikiran game dilingkungan non-game untuk meningkatkan perilaku dan keterlibatan target. Pembelajaran menggunakan elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi para siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan enjoy dan engagement terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat siswa dan menginspirasi untuk terus melakukan pembelajaran. Menurut Nick Pelling (2002) dalam Tululi (2021) Sintak media gamifikasi sebagai berikut:

- 1) **Fase 1** (merumuskan masalah) Tentukan ide besarnya
- 2) **Fase 2** (pendahuluan) Kenali tujuan pembelajaran
- 3) **Fase 3** Buat skenario permainan
- 4) **Fase 4** Buat desain aktivitas pembelajaran
- 5) **Fase 5** Terapkan dinamika permainan
- 6) **Fase 6** Kesimpulan dan evaluasi

Pembelajaran tematik atau terpadu merupakan pengaitan dari beberapa mata pelajaran menjadi satu tema. didalam pembelajaran terpadu atau tematik, ditetapkan satu tema yang dapat dihubungkan dengan pokok bahasan lain dan bidang studi lain yang sesuai dengan tema yang sudah ditetapkan dan direncanakan sebelumnya. Dengan adanya tema yang sudah dihubungkan dengan bidang studi lain tersebut, siswa dapat mengeksplere kemampuannya untuk memperkuat pemahaman siswa sesuai dengan tema.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang mana peneliti sebagai perancang tindakan dan sebagai pelaksana tindakan yang dirancang. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini menggunakan Model Kurt Lewin konsep pokok *action research* sebagai berikut: 1) Perencanaan (*planning*), 2) Tindakan (*acting*), 3) Pengamatan (*observing*), 4) Refleksi (*reflecting*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang dengan jumlah 26 orang siswa. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2023 dengan menggunakan empat tahapan, setiap tahapan siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Instrumen yang digunakan adalah soal tes berupa tes kuis yang berbentuk mencocokkan antara soal dan jawaban yang terdapat dalam media pembelajaran *gamifikasi wordwall* dan juga lembar observasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes, observasi dan juga wawancara serta dokumentasi. Setelah kegiatan selesai, lalu kegiatan analisis data dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu: 1) melakukan reduksi data dengan memilih dan merangkum hal-hal pokok dalam data yang didapat, 2) melakukan penyajian data dalam bentuk grafik hasil belajar dengan nilai rata-rata kelasnya dan juga presentase jumlah siswa tuntas dan tidak tuntas dalam proses pembelajaran. Adapun indikator dari kriteria keberhasilan tindakan yaitu penelitian ini selesai apabila pada hasil

belajar siswa mengalami peningkatan mencapai nilai kurang lebih 80% dan nilai dari hasil observasi hasil belajar siswa 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas pada kelas I SD Negeri 101911 Sidodadi ini dilakukan dalam 4 (empat) tahap, yaitu pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III. Pada tahap pra siklus, peneliti mengamati, mengumpulkan informasi terkait pembelajaran dalam kelas yang biasa dilakukan, dan mengumpulkan data hasil belajar siswa sebelum pemberian tindakan dilaksanakan. Hasil yang didapatkan dari tahap pra siklus ini adalah pernyataan guru terkait penerapan media pembelajaran yang jarang diterapkan, data hasil belajar siswa yang termasuk rendah dengan nilai rata-rata kelas 71,1 dan hanya 46,1% dari siswa yang hadir yang mampu mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan penelitian, dapat diketahui bahwa penerapan media gamifikasi wordwall yang diberikan kepada kelas I SD Negeri 101911 Sidodadi ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar dapat pada setiap siklus sebagai berikut:

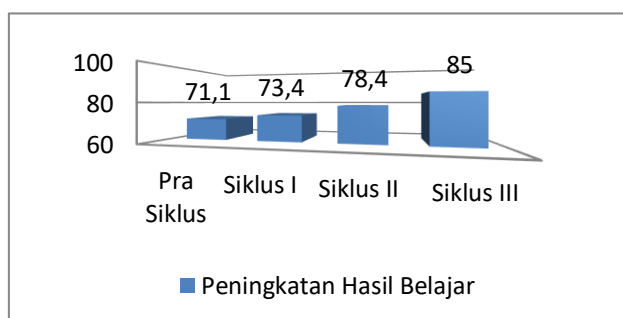
Tabel 1 Kriteria Hasil Belajar Siswa

| Kriteria | Pelaksanaan | | | |
|---------------|-------------|----------|-----------|------------|
| | Pra Siklus | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
| Baik Sekali | 0% | 23% | 15,3% | 42,3% |
| Baik | 46,2% | 19,2% | 50% | 42,3% |
| Cukup | 50% | 46,1% | 34,7% | 15,4 |
| Rendah | 3,8% | 11,5% | 0% | 0% |
| Rendah Sekali | 0% | 0% | 0% | 0% |

Tabel 2 Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

| Siklus | Presentase |
|------------|------------|
| Pra Siklus | 71,1 |
| Siklus I | 73,4 |
| Siklus II | 78,4 |
| Siklus III | 85 |

Berdasarkan tabel diatas,dapat dilihat grafik peningkatan nilai rata-rata kelas sebagai berikut:



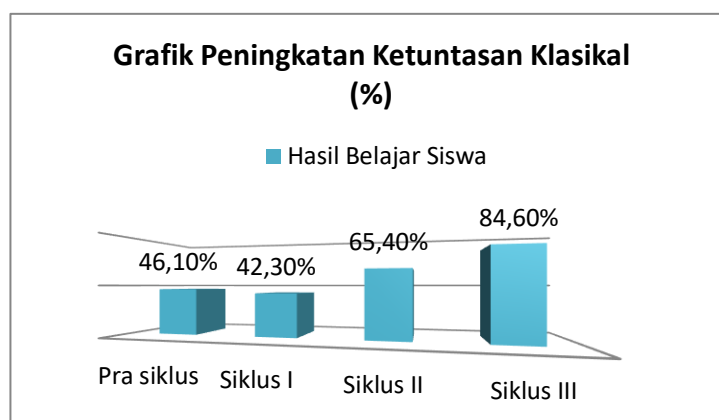
Gambar 1 Grafik Peningkatan Hasil Belajar

Grafik di atas menyajikan peningkatan nilai rata-rata kelas setelah diterapkannya media pendukung dalam pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu media gamifikasi wordwall pada tema Benda, Hewan dan Tanaman.

Tabel 3 Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal

| Siklus | Presentase |
|------------|------------|
| Pra Siklus | 46,1% |
| Siklus I | 42,3% |
| Siklus II | 65,4% |
| Siklus III | 84,6% |

Peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2 Grafik Peningkatan Ketuntasan Klasikal

Peningkatan hasil belajar juga terlihat dari persentase ketuntasan belajar siswa yang semakin meningkat setelah diberi tindakan penerapan dengan media gamifikasi wordwall. Peningkatan hasil belajar yang terjadi pada penelitian ini tentu disebabkan adanya refleksi dan perbaikan yang selalu dilakukan pada setiap siklus. Hal ini sangat membantu untuk terus mengoptimalkan proses pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang, dapat disimpulkan bahwa:

- Siswa yang ada di kelas I SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 adalah kelas yang memiliki nilai dengan rata-rata yang rendah ketika mengadakan pre-test pada tahap pra siklus penelitian. Dengan nilai rata-rata kelas 71,1 dari 26 siswa hanya 12 orang siswa atau sekitar 46,1% siswa yang berhasil mencapai standar ketuntasan.
- Penerapan media *gamifikasi wordwall* ini dapat dikatakan mampu untuk membantu memperbaiki proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari siklus I, nilai rata-rata kelas menjadi 73,4

dengan 42,3% siswa tuntas. Pada siklus II, nilai rata-rata kelas menjadi 78,4 dengan 65,4% siswa tuntas. Pada siklus III, nilai rata-rata kelas menjadi 85 dengan 84,6% siswa tuntas. Penerapan media *gamifikasi wordwall* ini juga dapat dikatakan berhasil karena dengan diterapkan media ini dapat melampaui standar ketuntasan yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75%. Terbukti dari ketuntasan klasikal yang telah dicapai pada siklus akhir sebanyak 84,6% dengan selisih peningkatan yang lumayan tinggi dari siklus sebelumnya yaitu 19,2% , dengan 22 siswa dinyatakan tuntas dan 4 orang siswa dinyatakan belum tuntas.

- c. Hasil belajar siswa dapat meningkat setelah diterapkannya media *gamifikasi wordwall* pada penelitian ini. Sehingga, media pembelajaran yang diteliti ini telah terbukti dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kesimpulan di atas ada juga beberapa hal yang perlu dibenahi. Saran-saran yang dapat disampaikan berdasarkan pelaksanaan penelitian ini adalah: 1) Para pendidik perlu penggunaan variasi metode, pendekatan, dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. 2) Pembelajaran dengan media *gamifikasi wordwall* dapat dijadikan sebagai inovasi pembelajaran yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif Agus Mujahidin, dkk. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. Yogyakarta: Jurnal INNOVATIVE: Volume 1 Nomor 2 Tahun 2021 Research & Learning in Primary Education.
- Ditania Oktariyanti, dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi *Wordwall* Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. Lubuklinggau: JURNAL BASICEDU Volume 5 Nomor 5 Tahun 2021 Halaman 4093 –4100 *Research & Learning in Elementary Education/ DOI: <https://jbasic.org/index.php/basicedu>*.
- Hasan Muhammad, Dkk. 2021. Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group.
- Infanti Fidya, dkk. 2021. Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif *Wordwall*. Jakarta: Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III.
- Juanda Anda. 2016. Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Yogyakarta: deepublish.
- Khairunisa, Yuyun. 2021. Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. Jakarta: *Mediasi-Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*.
- Mia Augesti Maulida, dkk. 2021. Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi. Semarang: PENDAR CAHAYA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.
- Nurlina. 2021. Teori belajar dan pembelajaran. Makassar : LPP Unismuh Makassar(Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan Universitas MuhammadiyahMakassar)
- Nurdyansyah. 2019. Media Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: UMSIDA Press.

Jurnal Durosah Islamiyah

Volume 5 Nomor 3 (2023) 879-886 P-ISSN 2656-839x E-ISSN 2716-4683

DOI: 10.17467/jdi.v5i3.4343

- Rela Imanulhaq, Andi Prastowo. 2022. *edugame Wordwall* : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. Yogyakarta: Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima Volume 4 No. 1 Tahun 2022 / DOI: <https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.639>.
- Sanaky, hujair AH. 2013. Media pembelajaran interaktif-inovatif. Yogyakarta: kaukaba dipantara
- Siti Faizatun Nissa, Novida Renoningtyas. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Salatiga: Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 5 Tahun 2021 Halm 2854 – 2860.
- Sugiyono. 2018. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: alfabeta.
- Susanto, ahmad. 2014. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.
- Syahrizal Dwi Putra, dkk. 2021. Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi *Wordwall* Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. Jakarta: Terang: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Menerangi Negeri.
- Yuberti. 2014. Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan. Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA).