

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBANTUAN *GAME* WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPAS TERHADAP PRESTASI DAN MINAT BELAJAR KELAS V SDN TAMBAKROTO

¹Bagus Try Prastyo*, ²Jupriyanto, ³Yunita Sari

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung

*Corresponding Author:
bp1810711@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada masalah rendahnya prestasi dan minat belajar siswa yang ditandai dengan gejala seperti siswa merasa bosan saat guru menyampaikan materi di kelas, bermain dengan teman di sampingnya, dan beberapa siswa mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan kualitas pendidikan memerlukan inovasi yang sejalan dengan perkembangan zaman. Salah satu inovasi tersebut adalah integrasi media yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran, di mana guru memegang peran penting. Penggunaan game Wordwall sebagai media pembelajaran menawarkan tampilan menarik dalam bentuk permainan yang membantu mengatasi kebosanan siswa selama pembelajaran berlangsung. Media ini mempermudah siswa dalam memahami materi dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif, yang meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji independen sampel tes dan uji paired sampel tes untuk data akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game Wordwall dalam pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas V, yang dibuktikan melalui hasil uji independent sampel tes dengan nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, hasil uji independent sampel tes juga menunjukkan bahwa penggunaan game Wordwall berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V, yang dibuktikan dengan nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: Wordwall, Minat, Prestasi

Abstract

This study focuses on the issue of low academic achievement and learning interest among students, which is indicated by signs such as students feeling bored when the teacher presents the material in class, playing with their friends nearby, and some students even falling asleep during the learning process. Enhancing the quality of education requires innovation that aligns with the development of the times. One such innovation is the integration of effective and efficient media into the learning process, where the teacher plays a crucial role. The use of the Wordwall game as a learning medium offers an engaging presentation in the form of a game, helping to alleviate student boredom during the learning process. This media facilitates students' understanding of the material and encourages them to be more active in learning. This research employs descriptive quantitative data analysis, which includes validity tests, reliability tests, normality tests, homogeneity tests, as well as independent sample t-tests and paired sample t-tests for final data analysis. The results of the study indicate that the use of the Wordwall game in learning has a significant influence on the academic achievement of Grade V students, as evidenced by the results of the independent sample t-test with a sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, leading to the rejection of H_0 and acceptance of H_a . Additionally, the results of the independent sample t-test also show that the use of the Wordwall game significantly affects the learning interest of Grade V students, as evidenced by the sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, leading to the rejection of H_0 and acceptance of H_a .

Keywords: Wordwall, Interest, Achievement

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran interaktif merupakan elemen kunci dalam pendidikan dasar, khususnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Di kelas V, metode pembelajaran yang kurang bervariasi sering menyebabkan rendahnya minat belajar dan prestasi siswa. Hal ini sangat relevan dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang memerlukan pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak. Siswa kerap mengalami kesulitan memahami materi IPAS jika pembelajaran dilakukan secara konvensional, tanpa melibatkan aktivitas yang menarik atau menyenangkan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin meningkat, termasuk pemanfaatan game edukatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Game Wordwall, misalnya, menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat diintegrasikan dengan materi pelajaran, sehingga membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar mereka. Selain itu, penelitian ini relevan karena banyak tantangan yang dihadapi guru dalam meningkatkan prestasi dan minat belajar siswa di SDN Tambakroto. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti Wordwall diharapkan mampu mengatasi permasalahan ini. Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana game Wordwall dapat mempengaruhi prestasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS, sehingga dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif. Pendidikan merupakan proses interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung di dalam lingkungan tertentu. Untuk

meningkatkan kualitas pendidikan, dibutuhkan inovasi yang sejalan dengan perkembangan zaman. Inovasi ini dimasukkan ke dalam proses pembelajaran yang efektif dan efisien, di mana guru memainkan peran penting dalam proses pembelajaran dan mempertimbangkan beberapa aspek, salah satunya adalah media yang digunakan untuk menyampaikan materi.

Menurut Alifiya Salsabila (2023), tujuan utama dari pendidikan adalah mencerdaskan generasi muda sebagai penerus bangsa. Tujuan ini dicapai melalui proses belajar mengajar. Pada dasarnya, belajar mengajar adalah bentuk komunikasi antara guru dan siswa, yang melibatkan penggunaan media atau metode tertentu untuk menyampaikan materi kepada siswa. Pembelajaran adalah proses pengelolaan pengetahuan yang krusial bagi individu yang menjalani pendidikan. Artinya, individu yang mengikuti proses pembelajaran akan mengalami perubahan yang membedakannya dari mereka yang tidak mendapatkan pendidikan. Perbedaan ini dapat terlihat dari pengetahuan, sikap, keterampilan, atau kemampuan individu tersebut.

Prestasi belajar merupakan salah satu indikator kesuksesan dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. Secara umum, prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersumber dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan luar. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk mendukung proses mengajar, yang mencakup berbagai jenis alat dan bahan seperti media cetak (modul, majalah, poster, peta, LKS, gambar, buku), media audio (musik, podcast, lagu), media audiovisual (televisi, film, video), serta multimedia interaktif (game, aplikasi).

Keberhasilan belajar adalah salah satu tanda tercapainya tujuan pendidikan nasional. Pada umumnya, prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri mereka sendiri maupun dari faktor eksternal. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan disiplin yang mempelajari berbagai materi terkait alam dan lingkungan. Dalam pembelajaran IPA, siswa akan memperoleh pengetahuan, gagasan, dan konsep tentang lingkungan alam, yang didapatkan melalui pengalaman selama proses belajar (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang menelaah manusia sebagai makhluk sosial. Melalui pembelajaran IPS, siswa diharapkan mampu menjadi warga negara Indonesia yang memiliki wawasan sosial yang luas, bersikap demokratis, dan bertanggung jawab. Namun, dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), siswa sering kali kurang tertarik karena guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara efektif. Biasanya, penyampaian materi IPAS hanya menggunakan metode ceramah. Banyak guru menganggap metode ceramah sebagai cara yang paling praktis, mudah, dan efisien. Akan tetapi, jika hanya mengandalkan metode ceramah, siswa sering kesulitan memahami konsep-konsep dalam pembelajaran IPAS, sehingga hasil pembelajaran tidak mencapai target yang diharapkan.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas V di SDN Tambakroto, teridentifikasi adanya masalah terkait rendahnya prestasi dan minat belajar siswa. Saat guru menyampaikan materi di kelas, banyak siswa merasa bosan, asyik bermain dengan teman, bahkan ada yang mengantuk selama pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi masalah ini, penggunaan teknologi berbasis web seperti platform Wordwall bisa menjadi solusi yang efektif. Platform Wordwall menawarkan tampilan menarik dalam bentuk permainan, yang membuat siswa lebih tertarik dan tidak cepat merasa bosan selama

pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah memahami materi, dan penggunaan media Wordwall juga dapat mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran (Isma Wulandari & Irwan Jaelani, 2023).

Penggunaan Wordwall sangat mudah karena tidak memerlukan pengunduhan seperti aplikasi lain; guru hanya perlu mengirimkan tautan kepada siswa, dan siswa dapat langsung mengerjakannya. Wordwall juga dilengkapi dengan fitur pengaturan waktu, dasbor yang menampilkan nama siswa yang berpartisipasi, serta berbagai kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya (Zalillah & Alfurqan, 2022).

Oleh karena itu, penggunaan media dan model pembelajaran Wordwall sangat menarik untuk diterapkan di kelas. Media Wordwall dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan potensi siswa, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik. Penggunaan model pembelajaran berbasis game Wordwall diharapkan dapat meningkatkan prestasi dan minat belajar siswa kelas V di SDN Tambakroto, karena model ini secara langsung menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang didukung oleh game seperti Wordwall memiliki potensi besar untuk meningkatkan prestasi dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti memilih judul penelitian "Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Game Wordwall pada Pembelajaran IPAS terhadap Prestasi dan Minat Belajar Kelas V SDN Tambakroto."

2. METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode desain *Quasi Experimen* dengan menggunakan *Nonequivalent Control Group Desain*, dimana satu kelas akan dibagi menjadi dua kelompok eksperimen dan kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dari kelas V di SDN Tambakroto yang berjumlah kelas V A terdiri dari 31 peserta didik kelas V B dari 31 peserta didik. Sampel pada penelitian ini meliputi 2 kelas dari total populasi kelas V di SDN Tambakroto yaitu sejumlah 62 siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik tes dan angket guna untuk mengumpulkan data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini didapatkan dengan cara melakukan penelitian di SDN Tambakroto. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbantuan game wordwall dalam pembelajaran IPAS terhadap prestasi dan minat belajar kelas V di Sekolah Dasar.

1. Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Game Wordwall Terhadap Minat Belajar

Menurut penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar IPAS siswa kelas V menerapkan pembelajaran *game wordwall* mendapatkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan penerapan LKS dalam pembelajaran. Pembelajaran berbantuan game wordwall sebagai media yang diintegrasikan dengan soal-soal untuk mengevaluasi belajar siswa. Pembelajaran berbantuan *game wordwall* yang menarik berpengaruh terhadap minat belajar siswa dapat menarik perhatian, konsentari siswa.

Bedasarkan uji independent sampel test dan dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol maka terdapat pengaruh yang signifikan minat belajar IPAS siswa meningkat dengan menggunakan pembelajaran berbantuan game wordwall dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Minat belajar	Equal variances assumed	1,405	,241	8,584	59	,000	13,781	1,605	10,568	16,993
	Equal variances not assumed			8,560	56,749	,000	13,781	1,610	10,557	17,005
Posttest	Equal variances assumed	1,009	,319	6,237	59	,000	13,213	2,118	8,974	17,452
	Equal variances not assumed			6,261	56,735	,000	13,213	2,110	8,987	17,439

Bedasarkan tabel diatas pada kolom *sig (2-tailed)* $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima. Yang menyatakan bahwa:

1. Pengaruh pembelajaran berbantuan *game wordwall* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V SDN Tambakroto.
2. Pengaruh pembelajaran berbantuan *game wordwall* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas V SDN Tambakroto.

2. Pengaruh Pembelajaran Berbantuan *Game Wordwall* Terhadap Prestasi Belajar

Paired Samples Test

Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation	Mean	Std. Error	Lower	Upper			

Pair 1	-Pretest Ekperimen	-23,000	10,137	1,851	-26,785	-19,215	-12,427	29	,000
Pair 2	Posttest Eksperimen								
Pair 2	PretestKontrol	--	9,480	1,731	-16,240	-9,160	-7,338	29	,000
	PosttestKontrol	12,700							

Berdasarkan tabel diatas pada kolom lower dan upper bernilai negatif, yaitu -26,785 untuk lower dan upper -19,215 untuk upper. Selain itu pada tabel ditunjukkan bahwa sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) menggunakan pembelajaran berbantuan game *wordwall* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ipas di sekolah dasar

Sedangkan pada kolom lower dan upper prestasi belajar bernilai negatif, yaitu -16,240 untuk lower dan upper -9,160 untuk upper. Selain itu pada tabel ditunjukkan bahwa sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan prestasi sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) menggunakan pembelajaran berbantuan game *wordwall* terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran ipas di sekolah dasar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa

1. Model pembelajaran berbantuan game *wordwall* berpengaruh terhadap prestasi dan minat belajar siswa kelas V SDN Tambakroto. Hal ini dibuktikan dari hasil uji independent sampel tes pada kolom sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Model pembelajaran berbantuan game *wordwall* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V SDN Tambakroto. Hal ini dibuktikan dari hasil uji paired sampel tes pada nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$.

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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Psikologi*, 4(2), 1653-1660. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=62924&val=4564>
- Alifiya Salsabila. (2023). *Pelita : Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada*. 3(2), 42-51.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat

-
- Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Chaerunisa, Z., & Latief, J. (2021). Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2952-2960. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1043>
- Dr.H.Rostiana Sundayana, M. P. (2020). *STATISTIKA PENELITIAN PENDIDIKAN* (Cetakan ke). ALFABETA, cv.
- Falah, B. N., & Fatimah, S. (2019). Pengaruh gaya belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. *Euclid*, 6(1), 25. <https://doi.org/10.33603/e.v6i1.1226>
- Hanni Fadillah Nasutio, M. P. (2017). *INSTRUMEN PENELITIAN DAN URGENSINYA DALAM PENELITIAN KUANTITATIF*.
- Isma Wulandari, R., & Irwan Jaelani, A. (2023). Menumbuhkan Antusiasme Dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Ipa Melalui Platform Wordwall Di Madrasah Ibtidaiyah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2578-2593. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8384>
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020-1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Komang Sukendra, K. S. A. (2020). *Instrumen Penelitian* (T. Fiktorius (ed.)).
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40-48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 0(0), 745-751.
- Mukhid. (2021). *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif* (cetakan pe). CV.Jakad Media Publishing.
- 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. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Nur, L., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan media membelajarkan interaktif Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education Universitas Jenderal Soedirman IAIN Metro*, 2(2), 136-148. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>

- Permana, R. A., Suarlin, & Salam, R. (2021). Hubungan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Pada Kelas VA SD Negeri Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar Relationship Of Student Learning Interest in Math Learning in VA Class SD Negeri Gunung. *Pinisi Journal Of Education*, 1, 1-10.
- 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(5), 452-457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Ratnasari, I. W. (2017). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 289-293. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v5i2.4377>
- Sentani, A. D., Yudianto, A., & Rahmat, D. (2022). Implementasi Game Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. *JPTIV (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional)*, 4(1), 1-8. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPVTI/article/download/24664/15949>
- Sihite, D. M. (2024). Penerapan Media Berbasis Wordwall Dalam Belajar Di SMA Swasta Bersama Brastagi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 5(2), 1854-1859.
- Simamora, T., AHarapan, E., & Kesumawati, N. (2020). FAKTOR-FAKTOR DETERMINAN YANG MEMPENGARUHI PRESTASI BELAJAR SISWA (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan) P-ISSN: 2548-7094 E-ISSN 2614-8021. *Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan*, 5(2), 195-196.
- Sugiyono. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. ALFABETA, cv.
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491-504. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>