

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN
HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS IV SDN
PAMOTAN V PADA MATA PELAJARAN IPAS**

SKRIPSI

Oleh

LAILA NUR VIDAYANTI

NIM. 20862061023



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
AGUSTUS 2024**



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

HALAMAN JUDUL

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN
HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS IV SDN
PAMOTAN V PADA MATA PELAJARAN IPAS**

SKRIPSI

Diajukan kepada

**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat
Malang untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh :

LAILA NUR VIDAYANTI

NIM. 20862061023

**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
AGUSTUS 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN
HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS IV SDN
PAMOTAN V PADA MATA PELAJARAN IPAS**

SKRIPSI

OLEH

LAILA NUR VIDAYANTI

NIM. 20862061023

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 6 Juli 2024

Dosen Pembimbing



DIANA KUSUMANINGRUM M.PD

NIDN. 0720068803

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

JULI 2024

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan didepan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.).

Pada hari : *Senin*

Tanggal : *5 Agustus 2024.*

Anggota I,



Wuli Oktiningrum, M.Pd

NIDN. 0703108803

Anggota II,



Adzimatnur Muslihasari, S.Si., M.Pd

NIDN. 0704068702

Ketua Penguji,



DIANA KUSUMANINGRUM M.PD

NIDN. 0720068803

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat



Dr. Hendra Rustantono, M.Pd

NIDN. 0725128303

PERSYARATAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Laila Nur Vidayanti

NIM : 20862061023

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang,

Yang membuat pernyataan,


METERAI TEMPEL
DDALX283161829
Laila Nur Vidayanti

UNIVERSITAS RADEN RAHMAT

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas Rahmat dan Hidayah- Nya. Shalawat serta salam senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat, dan para umatnya. Sehingga skripsi yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Pamotan V pada Mata Pelajaran IPAS” dapat diselesaikan.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru SD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang tahun 2024. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Ketua Prodi PGSD Fakultas Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
4. Diana Kusumaningrum M. Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang selalu sabar dan telaten dalam memberikan bimbingan, saran, pengarahan dan dukungan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

5. Elyono, S. Pd. I selaku Kepala Sekolah SDN V Pamotan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian hingga memperoleh data penelitian skripsi, serta bu Nike Wulandari S.Pd selaku wali kelas IV yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian pada siswa kelas IV.
6. Keluarga tercinta ayahanda (Subari), ibunda (Sutianik) dan kedua adik tercinta (Nur Cahyono dan Gayatri Aprilia Nuraini) yang selalu memberikan semangat dan dukungan untuk peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman mahasiswa dan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu dalam membantu penulis menyelesaikan studi dan skripsi ini.
8. Saya berikan ucapan terima kasih ini kepada Laila nur vidayanti selaku penulis sendiri, karena telah mempertahankan mimpi dan cita-cita. Serta kepada penulis ingat bahwa setiap orang memiliki kekurangan, tetap menjadi diri sendiri apa adanya. Terimakasih karena sudah berusaha melangkah keluar dari zona nyaman, mengubah kelemahan menjadi kekuatan, dan belajar dari setiap kesalahan.

Semoga segala bantuan, saran, bimbingan yang telah diberikan kepada penulis dalam penyusunan karya ini mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari masih adanya kekurangan dalam penyusunan skripsi sehingga diperlukan adanya saran yang membangun. Akhirnya, semoga karya tulis ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Malang, 5 Agustus 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERSYARATAN KEASLIAN TULISAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	2
A. Latar Belakang.....	2
B. Tujuan penelitian.....	6
C. Identifikasi masalah.....	6
D. Rumusan masalah.....	7
E. Kegunaan penelitian.....	7
F. Ruang lingkup dan keterbatasan penelitian.....	8
G. Definisi operasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Media Pembelajaran.....	11
B. Media Pembelajaran Interaktif.....	12
C. <i>Wordwall</i>	13
D. Keaktifan Belajar.....	19
E. Hasil Belajar Kognitif.....	20
F. Penelitian Terkait.....	22
G. Hipotesis Tindakan.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Rancangan Penelitian.....	25
B. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan.....	25
C. Kehadiran Peneliti di Lapangan.....	25
E. Prosedur Penelitian.....	26

F. Data dan Sumber Data.....	30
G. Teknik Analisis Data.....	32
H. Aspek dan Indikator Keberhasilan Penelitian	35
BAB IV HASIL PENELITIAN	37
A. Hasil Penelitian.....	37
BAB V PEMBAHASAN	55
BAB VI PENUTUP	61
A. Kesimpulan.....	61
Daftar Pustaka	64



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	22
Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian Kelayakan	32
Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian Keaktifan.....	33
Tabel 3. 4 Kriteria Gain Skor Ternormalisasi	33
Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran oleh Guru	34
Tabel 3. 6 Kriteria Ketuntasan Klasikal	35
Tabel 3. 7 Aspek Penelitian.....	35
Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Ahli Media	38
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Ahli Materi/Modul Pembelajaran	38
Tabel 4. 3 Nilai Keaktifan Pra Siklus.....	38
Tabel 4. 4 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pra Siklus	39
Tabel 4. 5 Hasil Angket Keterlaksanaan Pembelajaran oleh Guru Siklus I.....	44
Tabel 4. 6 Hasil Angket Aktivitas Siswa Siklus I.....	44
Tabel 4. 7 Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus I.....	45
Tabel 4. 8 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kognitif Siklus I.....	45
Tabel 4. 9 Hasil Angket Keterlaksanaan Pembelajaran oleh Guru Siklus II.....	51
Tabel 4. 10 Hasil Angket Aktivitas Siswa Siklus II	52
Tabel 4. 11 Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus II.....	52
Tabel 4. 12 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> hasil belajar kognitif Siklus II	53
Tabel 5. 1 Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus I	55
Tabel 5. 2 Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus II.....	56
Tabel 5. 3 Perbandingan Hasil Observasi Keaktifan Siswa	57
Tabel 5. 4 Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	59
Tabel 6. 1 Selisih Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa	61
Tabel 6. 2 Selisih Peningkatan Hasil <i>Pretest-Posttest</i> Hasil Belajar Kognitif Siswa	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Jenis Permainan dalam <i>Wordwall</i>	17
Gambar 3. 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	26
Gambar 4. 1 Kegiatan Bernyanyi Lagu Nasional	40
Gambar 4. 2 Guru Menampilkan Video Pembelajaran	41
Gambar 4. 3 Guru Menjelaskan Langkah dan Aturan Pembelajaran.....	42
Gambar 4. 4 Kegiatan Menyimpulkan dan Menutup Pembelajaran	43
Gambar 4. 5 Guru Melakukan Presensi dan Apresiasi Terhadap Siswa	48
Gambar 4. 6 Guru Menjelaskan Tujuan Pembelajaran	49
Gambar 4. 7 Kegiatan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Wordwall</i>	50
Gambar 5. 1 Suasana Pembelajaran Siswa sebelum Menggunakan Media pada Pra-Siklus	58
Gambar 5. 2 Suasana Pembelajaran Siswa setelah Menggunakan Media	58
Gambar 5. 3 Hasil Belajar Sebelum Diterapkan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> . 60	
Gambar 5. 4 Hasil Belajar Setelah Diterapkan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> ... 60	

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar wawancara.....	69
Lampiran 2 Modul pembelajaran siklus I	72
Lampiran 3 Materi Pembelajaran Siklus I	79
Lampiran 4 Kisi-kisi soal <i>wordwall</i> Siklus I.....	82
Lampiran 5 Lembar soal pretest dan posttest hasil belajar kognitif Siklus I	84
Lampiran 6 Rubrik perskoran soal esai <i>pretest- postest</i> hasil belajar kognitif siswa siklus I & II	85
Lampiran 7 Lembar Hasil <i>Pretes Posttest</i> Siswa Siklus I.....	86
Lampiran 8 Modul pembelajaran siklus II.....	87
Lampiran 9 Materi Pembelajaran Siklus II	94
Lampiran 10 Kisi-kisi soal <i>wordwall</i> Siklus II	97
Lampiran 11 Lembar soal kreatifitas Siklus II.....	100
Lampiran 12 Lembar Hasil <i>Pretes Posttest</i> Siswa Siklus II	101
Lampiran 13 Lembar Angket Keterlaksanaan Pembelajaran Guru.....	102
Lampiran 14 Lembar Angket Aktivitas Siswa	104
Lampiran 15 Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa.....	106
Lampiran 16 Lembar rubrik penilaian keaktifan siswa.....	108
Lampiran 18 Lembar hasil observasi keaktifan siklus I.....	109
Lampiran 19 Lembar hasil observasi kreatifitas siklus I	112
Lampiran 20 Lembar hasil observasi keaktifan siklus II	115
Lampiran 21 Lembar hasil angket keteraksanaan pembelajaran guru siklus I ...	118
Lampiran 22 Lembar hasil angket keteraksanaan pembelajaran guru siklus II .	122
Lampiran 23 Lembar hasil angket aktivitas siswa siklus I	125
Lampiran 24 Lembar hasil angket aktivitas siswa siklus II	127
Lampiran 25 Surat keterangan telah melakukan penelitian	129
Lampiran 26 Rekap keterlaksanaan pembelajaran oleh guru siklus I & II.....	130
Lampiran 27 Rekap Aktivitas pembelajaran siswa siklus I & II.....	131
Lampiran 28 Rekap Nilai Keaktifan Siklus I & Siklus II	132
Lampiran 29 Rekap Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Hasil Belajar Kognitif.....	133
Lampiran 30 Dokumentasi.....	134

ABSTRAK

Vidayanti, Laila Nur. 2024. *“Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Pamotan V pada Mata Pelajaran IPAS”*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang. Pembimbing: Diana Kusumaningrum. M. Pd

Kata kunci : media pembelajaran, *wordwall*, keaktifan dan hasil belajar kognitif

Keaktifan dalam pembelajaran adalah hal yang sangat penting dan merupakan kunci dalam keberhasilan suatu pembelajaran. Faktor-faktor yang mendorong penelitian ini termasuk kurangnya perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung, keterlibatan siswa yang rendah dalam proses pembelajaran, dan penggunaan media yang rendah selama kegiatan belajar di kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan apakah penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa di kelas IV SDN Pamotan V pada mata pelajaran IPA. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang digunakan. Model PTK yang digunakan adalah model Suharsimi Arikunto. Siklus I dan Siklus II dari penelitian melibatkan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini mengumpulkan data menggunakan wawancara, lembar observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Pada siklus I, keaktifan siswa mencapai 97% dengan skor sangat baik, dan pada siklus II, keaktifan siswa mencapai 88,2% dengan skor sangat baik. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat melalui skor uji gain yakni pada siklus I menghasilkan hasil uji gain score yaitu skor ternormalisasi 0,47 yang dikategorikan sedang dan pada siklus II memperoleh skor ternormalisasi 0,69 dengan kategori sedang. Oleh karena itu, *wordwall* adalah media pembelajaran interaktif *wordwall* dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa.

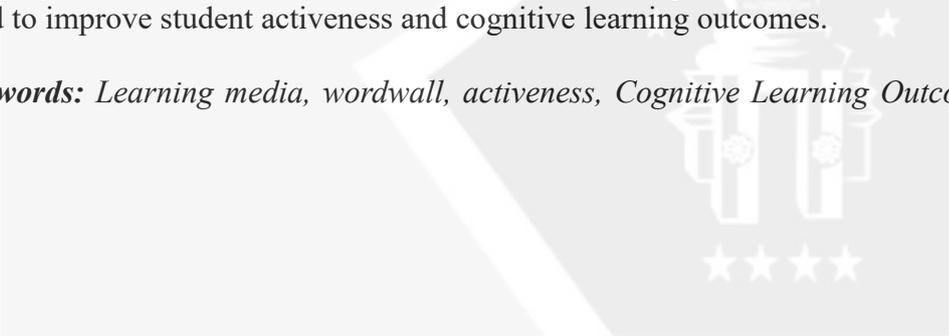
UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRACT

Vidayanti, Laila Nur. 2024. *“Implementation of Wordwall Interactive Learning Media to Improve the Activeness and Cognitive Learning Outcomes of Grade IV Students of SDN Pamotan V in Science and Technology Subjects”*. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Raden Rahmat Islamic University Kepanjen Malang. Advisor: Diana Kusumaningrum. M. Pd

Activeness in learning is very important and is key in the success of learning. Factors that prompted this study include students' lack of attention during learning, low student involvement in the learning process, and low media usage during learning activities in the classroom. The purpose of this study is to determine whether the use of wordwall as an interactive learning media in the learning process can improve the activeness and cognitive learning outcomes of students in class IV SDN Pamotan V in science subjects. Classroom action research (PTK) is the type of research used. The PTK model used is the Suharsimi Arikunto model. Cycle I and Cycle II of the research involved planning, implementation, observation, and reflection. This study collected data using interviews, observation sheets, tests, and documentation. The results showed that wordwall interactive learning media can improve the activeness and learning outcomes of fourth grade students in IPAS subjects. In cycle I, student activeness reached 97% with a very good score, and in cycle II, student activeness reached 88.2% with a very good score. The increase in students' cognitive learning outcomes can be seen through the gain test score, which in cycle I produced a gain score test result, namely a normalized score of 0.47 which was categorized as moderate and in cycle II obtained a normalized score of 0.69 with a moderate category. Therefore, wordwall is an interactive learning media wordwall can be used to improve student activeness and cognitive learning outcomes.

Keywords: *Learning media, wordwall, activeness, Cognitive Learning Outcomes*



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keaktifan dalam pembelajaran adalah hal yang sangat penting dan merupakan kunci dalam keberhasilan suatu pembelajaran. Pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa tentunya yang menyenangkan, kreatif, dan aktif. Keaktifan belajar siswa dapat diamati selama pembelajaran berlangsung di kelas ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa dituntut lebih aktif daripada guru, sedangkan guru memiliki peran membimbing siswa dalam memecahkan masalah. Segala aktifitas yang berhubungan dengan siswa merupakan sebuah keaktifan siswa (Mulyadi, 2021). Kenyataan di lapangan dalam model pembelajaran tradisional, siswa sekolah dasar seringkali menjadi pendengar pasif saat guru menyampaikan materi. Pembelajaran seperti itu cenderung membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik. Keaktifan belajar adalah sebuah keadaan belajar yang menggambarkan adanya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Mungzilina, 2018 dalam Yanti, dkk. 2023).

Keaktifan siswa penting dalam pembelajaran yang berpengaruh pada hasil belajar siswa di kelas. Hasil belajar adalah tujuan akhir dari dilaksanakannya proses kegiatan belajar peserta didik di sekolah (Hidayat, 2021). Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang didapatkan seorang siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah (Susanto, 2016). Dimaksud hasil belajar adalah menilai hasil kinerja siswa, dengan mengukur hasil belajar, maka guru dapat

mengetahui tingkat penguasaan materi pelajaran yang diajarkan. Hasil belajar peserta didik merupakan sebuah prestasi yang sudah dicapai secara akademis dengan melalui tugas-tugas, keaktifan siswa dikelas dan ujian itu semua yang mendukung dalam perolehan hasil belajar siswa tersebut (Somayana, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada 16 oktober 2023, pada kelas VI SD Negeri Pamotan V ditemukan masalah, diantaranya adalah kurangnya perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang, minimnya penggunaan media dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Permasalahan ini dikarenakan penerapan metode ceramah tanpa diimbangi media yang sesuai dengan materi dan pembelajarannya lebih berpusat pada guru, sehingga pembelajaran kurang menarik dan membuat siswa merasa bosan. Suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan belum terlaksana, karena pembelajaran cenderung kembali didominasi dengan penjelasan materi kepada siswa. Kurangnya keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang dapat disebabkan kurang fokus siswa dalam kegiatan belajar serta pengaruh suasana pembelajaran yang kurang interaktif antara guru dan siswa sehingga dapat berpengaruh pada keaktifan dan kreatifitas siswa (Puspitarini, 2023).

Permasalahan minimnya penggunaan media pengajaran di kelas menyebabkan adanya suatu kebutuhan media yang dapat digunakan untuk membantu dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu kunci yang mampu menarik perhatian siswa, terlebih jika media tersebut merupakan media berbasis (*game*) (Fauqannuri, 2022). Media pembelajaran interaktif ini

merupakan media yang menggabungkan teknologi untuk menarik minat siswa dalam belajar dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi *wordwall* ditawarkan untuk dapat membantu permasalahan di kelas. Secara umum diketahui permainan bersifat menyenangkan dan memotivasi. Keaktifan peserta didik perlu dipertahankan, pemanfaatan media pembelajaran menjadi suatu hal yang signifikan (Putri & Hamimah, 2023).

Peran media pembelajaran sangat penting sebagai alat pembelajaran membantu siswa memahami materi pelajaran. Media pembelajaran mengarahkan peserta didik agar memperoleh kemudahan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran (Junaidi, 2019). Media pembelajaran, banyak bentuk media yang dapat dimanfaatkan khususnya yang berbasis *web*, karena media tersebutlah yang akan sangat bermanfaat sebagai sarana dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan interaktif baik dalam pembelajaran dalam jaringan (*daring*) maupun luar jaringan (*luring*) (Fauqannuri, 2022). Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran (Restyana, dkk, 2023).

Salah satu aplikasi pembelajaran berbasis *game* yang dirancang untuk membantu kegiatan pembelajaran adalah *wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi permainan yang menyajikan beragam pilihan permainan dan latihan soal (Puspitarini, 2023 dalam Yanti, 2023). *Wordwall* merupakan aplikasi

berbasis game website yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media *wordwall* terdiri dari beberapa macam jenis permainan yang dapat digunakan diantaranya yakni kuis, menjodohkan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dsb (Kunto, 2021). Penggunaan media interaktif *wordwall* praktis, valid dan efektif dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan aplikasi *wordwall* juga mudah dan menarik untuk digunakan di sekolah dasar. Materi pembelajaran yang dibungkus dalam suatu *game* berbasis edukasi yang diharapkan dapat menarik keaktifan dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Kurangnya keaktifan dan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, menunjukkan bahwa kurangnya fokus dalam kegiatan pembelajaran dan suasana belajar yang interaktif (Puspitarini, 2023). Kegiatan aktif siswa dengan menggunakan daya pikir dan emosinya secara penuh, dalam suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mampu mendorong daya kritis dan daya cipta siswa (Dananjaya, 2013). Pusat perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran cenderung pasif, siswa hanya mendengar, dan mencatat penjelasan yang diberikan di kelas, berpengaruh terhadap hasil belajar (Aldani, 2023). Penelitian ini memanfaatkan aplikasi *wordwall games* sebagai strategi untuk mengatasi permasalahan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa SD pada pelajaran IPAS.

Penelitian ini dilakukan agar keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap, dapat meningkat. Manfaat keaktifan siswa mendorong pemanfaatan media pembelajaran untuk memfasilitasi siswa menemukan pengetahuan. Penelitian yang dilakukan oleh

Yanti, dkk (2023) menunjukkan keaktifan belajar siswa dikelas yang menerapkan media *wordwall* cukup efektif dengan adanya komunikasi yang baik serta mengetahui keanekaragaman karakter siswa dan antusias siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Aldani (2023), menunjukkan pengaruh penggunaan aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Puspitarini (2023) menunjukkan bahwa model belajar discovery berbantuan aplikasi *wordwall game* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka peneliti mengambil judul penelitian “Implementasi Pembelajaran Interaktif *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Pamotan V pada Mata Pelajaran IPAS”

B. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pelajaran IPAS
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pelajaran IPAS.

C. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas maka diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya keaktifan pada proses belajar di kelas serta hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran di kelas.
2. Minimnya penggunaan media dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pelajaran IPAS ?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pelajaran IPAS ?

E. Kegunaan penelitian

1. Kegunaan Teroritis

Penerapan media pembelajaran interaktif *wordwall* ini diharapkan dapat membantu guru dalam pembelajaran dan menambah wawasan dalam bidang pendidikan yang dapat membantu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian diharapkan mampu memberi kontribusi positif terhadap lembaga sehingga mampu mengembangkan kegiatan positif dengan lebih maksimal khususnya dalam kegiatan belajar mengajar, serta meningkatkan

hasil belajar kognitif dalam proses belajar mengajar dan menjadikan kelas menjadi lebih hidup dan tidak monoton.

b. Bagi Perguruan Tinggi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi literatur terhadap mahasiswa lain yang ingin melaksanakan penelitian dengan tema ini. Diharapkan dapat dijadikan wawasan baru dalam dunia pendidikan.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sebuah inovasi baru terkait penerapan media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan peneliti ketika kelak menjadi seorang guru dan bekal peneliti untuk mengajar dikemudian hari dan menambah pengetahuan peneliti.

F. Ruang lingkup dan keterbatasan penelitian

Ruang lingkup penelitian ini digunakan sebagai pembatasan masalah yang diteliti sehingga penelitian yang dilakukan tidak menyimpang dari tujuan. Ruang lingkup penelitian ini hanya terbatas pada:

1. Penelitian tindakan kelas dilakukan pada siswa kelas IV semester II di SDN V Pamotan tahun ajaran 2023/2024.
2. Penelitian tindakan kelas ini difokuskan pada mata pelajaran IPAS pada bab 6 “Indonesia Kaya Budaya” pada topik B “Kekayaan Budaya Indonesia”.
3. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan media interaktif berupa aplikasi *wordwall* edukasi *game*.
4. Permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa dalam proses pembelajaran.

G. Definisi operasional

Menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran tentang penelitian ini maka perlu penegasan istilah atau definisi operasional pada judul penelitian ini sebagai berikut:

1. **Media Pembelajaran Interatif *Wordwall*** adalah media pembelajaran

yang mengaplikasikan *website* berbasis *game* dalam pembelajaran.

Wordwall menyediakan berbagai macam jenis permainan dan aktivitas pembelajaran yang siap digunakan oleh guru, seperti permainan tebak kata, *puzzle*, kuis, dan lain sebagainya. *Wordwall* dapat digunakan secara gratis dengan fitur-fitur terbatas, namun tersedia juga versi berbayar dengan fitur-fitur yang lebih lengkap. *Wordwall* juga cocok untuk merancang evaluasi untuk menilai tingkat pemahaman siswa. Keunggulan dari *wordwall* adalah tampilannya yang sederhana dan mudah digunakan untuk guru maupun siswa, *wordwall* juga merupakan media interaktif yang menyediakan template untuk menunjang pembelajaran menjadi menarik.

2. **Keaktifan** adalah sebuah kondisi atau sikap dimana seseorang melakukan

sesuatu bergerak, berpartisipasi, dan berinteraksi dengan lingkungannya dalam suatu kegiatan tertentu. Konteks dalam pembelajaran, keaktifan siswa merujuk pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses

pembelajaran. Indikator keaktifan siswa dalam pembelajaran, antara lain sebagai berikut: (1) memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, (2) menjawab pertanyaan guru, (3) mengajukan pertanyaan kepada guru dan siswa lainnya, (4) mengekspresikan pendapat atau ide, (5) berkolaborasi dan bersosialisasi dengan orang lain. Indikator-indikator ini

penting untuk menilai dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk mengukur keaktifan siswa yaitu lembar observasi keaktifan siswa.

- 3. Hasil belajar kognitif** adalah suatu kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada individu baik dalam kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotoriknya. Aspek yang akan di ukur untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam menggunakan media game edukasi *wordwall* adalah aspek kognitif. Indikator hasil belajar yang digunakan yaitu C4 (menganalisis). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa yaitu menggunakan lembar tes (*pretest* dan *postest*).



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT