



JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen
Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail:
jpgsd@upi.edu website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

Pengembangan Media Aplikasi *Wordwall* Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Pada Materi IPS

Regina Tazkiya Munandar¹, Babang Robandi², Sendi Fauzi Giwangsa³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia
reginatazkiya@upi.edu; brobandi@upi.edu; sendifauzigiwangsa@upi.edu

Abstract: *This study aims to create a web-based wordwall application media on social sciences studies material for fourth-grade elementary student, which can improve student learning outcomes. This activity is motivated by the lack of motivation for fourth-grade students to understand and remember the various traditional houses in Indonesia due to the lack of variety and innovation in the learning media used. This study develops D&D (Design and Development) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The instrument used is a questionnaire for validation of media experts, material experts, learning experts, and student responses. The web-based wordwall application media on the presented social sciences material can operate through a laptop or computer device that supports a Windows OS device. It can be accessed via a mobile phone, both of which can be accessed via a link. The results of the expert's assessment obtained an average of 93.03% and student responses obtained an average of 92.22% and the average percentage increase in student learning outcomes in the evaluation score was obtained by 14.09%. The web-based wordwall application media for social studies material for fourth-grade elementary school is categorized as appropriate for use as a learning medium that can improve student learning outcomes in fourth-grade students.*

Keywords: *Media, Wordwall Application, Social Sciences Material, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pembatasan sosial tidak hanya berpengaruh besar pada perekonomian masyarakat, tetapi juga berpengaruh pada bidang pendidikan. UNESCO

menyebutkan bahwa pandemic virus corona mengancam sebanyak 577.305.660 dari mulai pelajar pra-sekolah hingga menengah atas dan 86.034.287 pelajar dari pendidikan tinggi

di seluruh dunia (Nurjaman, 2020). Pembelajaran daring atau daring telah dilakukan oleh tiap sekolah di Indonesia akibat virus corona telah dilaksanakan sejak Februari 2020 berbasis belajar online dengan memanfaatkan teknologi jaringan internet, ponsel, serta laptop untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Pembelajaran daring sangat menyenangkan dilakukan apabila digunakan dengan fasilitas seperti media pembelajaran yang menarik (Annadhira, 2020).

Menurut Putra (2020) beberapa faktor kendala utama dalam pelaksanaan pembelajaran daring dengan menggunakan teknologi diantaranya adalah (1) penguasaan teknologi, (2) keterbatasan sarana prasarana, (3) kekuatan jaringan internet, (4) pendanaan. Kendala lain yang paling besar adalah tingkat kejenuhan dalam belajar semakin tinggi akibat kurangnya media belajar yang mumpuni ketika mengajar. Menurut Annadhira (2020), media belajar sangat penting bagi keberlangsungan kegiatan pembelajaran untuk menarik perhatian siswa. Hal tersebut tentunya dapat mempengaruhi minat siswa ketika memahami sebuah materi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa guru disalah satu SD di Kecamatan Coblong, Kota Bandung, ketika melaksanakan pembelajaran secara daring para guru menggunakan media PPT dan Google Meet, dan tidak setiap pembelajaran menggunakan media tersebut, paling banyak hanya seminggu satu kali. Hal itu disebabkan karena banyaknya kendala ketika mengajar dengan menggunakan 2 media tersebut sekaligus. Maka pembelajaran secara rutin guru hanya membagikan Lembar Kerja Siswa (LKPD) dalam bentuk PDF melalui grup WhatsApp kepada siswa. Pembelajaran dengan hanya menggunakan LKPD tentunya kurang menarik perhatian siswa ketika mengerjakan, sehingga merasa

jenuh untuk mempelajarinya. Akibatnya terdapat beberapa siswa yang kurang terminat untuk memahami terhadap materi yang diberikan dengan nilai evaluasi belajar yang standar atau dibawah rata-rata siswa lain.

Menurut Yusuf (2014) secara psikologis, siswa sekolah dasar yang berkisar pada usia 6 – 12 tahun masih dalam tahap akhir usia anak-anak atau dapat disebut sebagai usia kelompok. Anak sudah dapat melaksanakan tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif. Lalu menurut Sumantri dan Syaodih (2009) seorang anak pada usia ini juga cenderung masih aktif bermain dan senang bergerak. Pada masa usia sekolah atau kelompok siswa lebih senang berkumpul bersama teman-temannya dan sebagian besar masih sangat aktif dalam segi perkembangan motoriknya.

Sehubungan dengan hal tersebut, tentu terdapat kendala atau kesulitan yang dialami oleh seorang guru atau pendidik selama pembelajaran daring terutama bagi anak usia sekolah dasar. Menurut Taradisa (2020) di masa anak yang seharusnya banyak belajar dengan motorik, aktif bergerak, bermain sambil belajar, belajar berkelompok bersama teman-temannya. Kini di masa pandemi siswa terpaksa harus diam di rumah tanpa melakukan aktifitas di luar bersama guru dan teman seperti biasanya. Saat kegiatan belajar formal pun terhalang oleh layar komputer atau ponsel.

Terkait hal tersebut banyak aspek yang perlu ditingkatkan dalam pembelajaran daring terutama pada media ajar yang digunakan ketika kegiatan belajar mengajar online berlangsung. Idealnya, diharapkan media yang digunakan untuk memfasilitasi siswa sekolah dasar tidak terbatas hanya dengan satu media saja (Yaumi, 2017). Meskipun hanya ada satu media, seorang guru dapat menginovasiannya agar siswa tidak

merasa jenuh sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Telah banyak penelitian mengamati keadaan di lapangan beberapa tahun kebelakang bahwa pelajaran yang paling banyak dianggap membosankan dan monoton adalah IPS (Nurhayati, 2011). Padahal pada situasi pendidikan saat ini, pendidikan sosial sangat penting untuk membangun jiwa sosial siswa demi masa depannya di lingkungan sekitarnya maupun untuk bangsa dan negara. Hal tersebut tentunya dimulai dari hal terkecil melalui pembelajaran IPS yang diberikan oleh guru di sekolah. Maka secara spesifik, pengembangan ini ditujukan untuk mata pelajaran IPS karena peneliti ingin mencegah kebosanan siswa sehingga dapat dijalani dengan menyenangkan ketika pembelajaran daring.

Menurut Ruhaniyah (dalam Amrin, 2009) “belajar sambil bermain dapat membuat anak semakin cerdas”. Dengan demikian, pada saat proses pembelajaran yang menyenangkan diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Ditambah pula dengan diterapkannya pembelajaran daring dapat membuat siswa cepat bosan jika media yang ditampilkan kurang menarik (Sidqi & Auliya, 2020).

Maka dari itu peneliti mengambil judul “Pengembangan media media aplikasi *wordwall* berbasis web untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas IV SD pada Materi IPS” yang diharapkan dapat menunjang berbagai dampak positif selama belajar online atau daring sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dari sebelumnya. Media *wordwall* adalah sarana penyalur untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk web aplikasi yang digunakan untuk membuat permainan dengan berbagai quiz yang menyenangkan (Irawanti, 2021). Indikator yang akan dikembangkan dalam aplikasi *wordwall* meliputi; (1) Visualisasi yang

menarik, visualisasi ini meliputi banyaknya gambar, tampilan, dan variasi warna. (2) Mudah dioperasikan, pengoprasian aplikasi *wordwall* sangat mudah digunakan oleh siswa karena aplikasi *wordwall* dapat dioperasikan tanpa harus mendownload. Hanya mengklik sebuah link lalu permainan akan muncul. (3) isi yang disampaikan dibuat agar mudah dipahami oleh siswa.

METODE

Metode penelitian merupakan prosedur atau cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu, Menurut Sugiyono (2017: hlm.2) mengatakan bahwa, metode penelitian pada dasarnya merupakan ciri-ciri ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Design and Development (DnD)* atau dikenal juga dengan nama *Design Research*. Menurut Plom (dalam Lidinillah, 2012) *Design and Development* atau *Desain dan Pengembangan* atau *DnD* merupakan suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi, dan bahan pelajaran, produk, dan sistem) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks khususnya dalam pendidikan. Menurut Rhacey dan Klein (dalam Hajidi, 2018) menyatakan bahwa secara garis besar dalam penelitian desain dan pengembangan terdapat dua kategori penelitian yaitu :

1. *Product and tool research* (penelitian produk dan alat)
2. *Model research* (penelitian model)

Pada penelitian ini termasuk ke dalam kategori *product and tool* atau penelitian produk dan alat karena penelitian ini secara rinci terfokus pada proses perancangan dan pengembangan produk dan alat yang berupa baru media

aplikasi *wordwall* berbasis web pada materi IPS kelas IV SD tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 mengenai keanekaragaman rumah adat di Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain pengembangan *wordwall* dilakukan melalui 5 tahap. Pada tahap pertama dilakukan serangkaian analisis seperti analisis pengguna, analisis materi, dan analisis perangkat lunak. Pada tahap analisis pengguna peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas mengenai penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa guru masih kurang menggunakan media pembelajaran secara maksimal. Guru hanya menggunakan LKPD. Padahal media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa secara lebih mudah. Peneliti kemudian melakukan analisis materi dengan menganalisis kompetensi dasar (KD) yang dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Tabel 1. Perumusan KI, KD, dan tujuan pembelajaran

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Tujuan Pembelajaran
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Menyebutkan 9 nama rumah adat di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia 3.2.2 Menyebutkan satu ciri khas dari setiap rumah adat di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia	1. Dengan menggunakan aplikasi <i>wordwall</i> , siswa dapat menyebutkan 9 nama rumah adat di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia dengan tepat 2. Dengan menggunakan aplikasi <i>wordwall</i> , siswa dapat menyebutkan satu
benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.			ciri khas dari setiap rumah adat di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia dengan tepat

Selanjutnya dilakukan analisis perangkat lunak dengan tujuan memilih perangkat lunak yang akan digunakan dalam membuat aplikasi web. Setelah melakukan kajian literatur maka peneliti menggunakan media aplikasi *wordwall* berbasis web. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Erlina (2021) bahwa kelebihan game *wordwall* dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti oleh peserta didik sekolah dasar. Tema dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa. Untuk penugasan, guru dapat membagikan link games kemudian siswa dapat mengakses sendiri melalui perangkat ponsel pintar mereka di rumah.

Setelah serangkaian kegiatan analisis dilakukan tahap penelitian selanjutnya adalah tahap desain. Pada tahap ini peneliti mulai membuat desain atau kerangka media pembelajaran. Secara garis besar ada tiga tahap dalam mendesain media pembelajaran jenis *wordwall*, yaitu: (1) Memilih template yang sudah disediakan, (2) Memasukkan konten, ide, soal, tugas, yang ingin dibuat kedalamnya. (3) Mainkan di komputer atau hp.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Pada tahap ini, rancangan yang telah peneliti buat pada tahap desain kemudian direalisasikan menjadi produk aplikasi web dalam bentuk link. Produk akhir dari media pembelajaran ini adalah template *wordwall* dengan desain *match up* dan *crossword*.

Sebelum produk di implementasikan kepada peserta didik, peneliti melakukan validasi kepada para ahli. Ahli yang terlibat dalam validasi produk ini adalah ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Hasilnya berdasarkan ahli media nilai yang diperoleh yaitu 95,00% dengan kategori sangat baik, oleh ahli materi 91,00% dengan kategori sangat baik, dan oleh ahli pembelajaran 93,33% dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan

bahwa media ini layak untuk digunakan kepada siswa sekolah dasar.

Setelah didapat hasil dari uji validasi, peneliti melakukan beberapa perbaikan pada aspek yang mendapat catatan penting. Lalu, peneliti melakukan kegiatan implementasi produk kepada siswa sekolah dasar kelas 4. Kegiatan implementasi produk dilakukan kepada 3 orang siswa yang saat ini sudah duduk di kelas 5. Alasannya karena terkait waktu pelaksanaannya pada agustus 2021 minggu ke 2 dimana siswa sudah mulai memasuki tahun ajaran baru yang artinya subjek kelas IV yang diuji oleh peneliti sudah naik ke kelas V.

Pada saat pelaksanaan kegiatan implementasi produk siswa terlebih dahulu diberikan informasi mengenai cara penggunaan aplikasi. Permainan berlangsung dua kali, yaitu *match up* dan *crossword*. Setelah selesai, siswa diberikan lembar penilaian angket untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa mengenai aplikasi web yang telah dibuat oleh peneliti. Berdasarkan hasil pengisian angket didapatkan nilai 92,22%, nilai ini berada pada kategori sangat baik.

Tahap terakhir dari penelitian ini adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan-perbaikan berdasarkan hasil validasi ahli dan hasil penilaian lembar angket pada tahap implementasi kepada siswa. Berdasarkan saran dan komentar para ahli, maka peneliti melakukan perbaikan terhadap aplikasi *wordwall*. Perbaikan yang dilakukan diantaranya :

1. Menambah keterangan atau petunjuk penggunaan teknis pada media
2. agar lebih memudahkan siswa sebelum memulai menggunakan media
3. Mengubah bahasa dari bahasa inggris menjadi bahasa Indonesia.

4. Membuat bahasa pada kalimat dalam aplikasi lebih mudah dipahami anak-anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1) Desain dan pengembangan media media aplikasi *wordwall* berbasis web pada materi IPS kelas IV SD menghasilkan aplikasi yang dapat dioperasikan melalui laptop atau komputer yang mendukung dengan perangkat OS windows dan dapat dioperasikan melalui ponsel yang dapat diakses melalui link. Pengoperasian aplikasi dapat dilakukan oleh guru ataupun siswa tanpa bimbingan guru. Aplikasi *wordwall* pada materi IPS kelas IV SD dibuat untuk membantu guru dalam proses kegiatan belajar mengajar secara daring pada materi IPS khususnya mengenai keanekaragaman rumah adat di Indonesia.

2) Penilaian dari para ahli meliputi penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Penilaian setelah adanya perbaikan oleh ahli media mendapatkan presentase sebesar 95,00% sehingga aplikasi *wordwall* pada materi IPS kelas IV SD tergolong ke dalam kategori "Sangat Baik". Lalu penilaian validasi dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 91,00% sehingga aplikasi *wordwall* pada materi IPS kelas IV SD tergolong ke dalam kategori "Sangat Baik". Sedangkan validasi dari ahli pembelajaran memperoleh persentase sebesar 93,33% sehingga aplikasi *wordwall* pada materi IPS kelas IV SD tergolong ke dalam kategori "Sangat Baik". Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media aplikasi *wordwall* berbasis web pada materi IPS kelas IV SD yang telah dikembangkan oleh peneliti layak digunakan.

3) Peningkatan hasil belajar siswa sebagai pengguna media aplikasi *wordwall* berbasis web setelah dilakukannya implementasi pada materi IPS kelas IV SD menunjukkan bahwa nilai siswa dari evaluasi sebelumnya ketika belajar bersama guru tanpa adanya media pembelajaran aplikasi *wordwall* dengan nilai soal evaluasi siswa setelah diterapkan aplikasi *wordwall* oleh peneliti memperoleh rata-rata persentase peningkatan sebesar 14,19%. Sementara itu hasil penilaian tanggapan siswa terhadap aplikasi *wordwall* mendapatkan respon hasil yang positif. Jumlah penilaian siswa meliputi aspek isi/materi terdiri dari indikator kejelasan dan kemudahan memperoleh persentase mendapatkan persentase 92,22% sehingga aplikasi *wordwall* pada materi IPS kelas IV SD tergolong ke dalam kategori “Sangat Baik”..

DAFTAR RUJUKAN

- Amrin, A. (2009). Cara Belajar Cerdas dan Efektif, Bukan Keras dan Melelahkan. Yogyakarta : Gerailmu.
- Annadhira, F. (2020). Pembelajaran Daring yang Menyenangkan. Artikel. Universitas Gadjah Mada. [Online] diakses dari <https://kumparan.com/fuadah-annadhira/pembelajaran-jarak-jauh-yang-menyenangkan-1uLRi0IXN7b/full>
- Erlina. (2021). Belajar Menarik dengan Game *Wordwall*. Website. Guru SDN 1 Kraggan, Kab. Temanggung. [Online] <https://naikpangkat.com/belajar-lebih-menarik-dengan-game-wordwall/>
- Hajidi, M. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas III Sekolah Dasar. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia. [Online] diakses dari <http://repository.upi.edu/id/eprint/37502>
- Irawanti, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi *Wordwall* Untuk Membuat Game Edukasi dalam PJJ. Artikel web. [Online] diakses dari <https://radarsemarang.jawapos.com/rubrik/untukmu-guruku/2021/05/21/pemanfaat-aplikasi-wordwall-untuk-membuat-game-edukasi-dalam-pjj/>
- Lidinillah. (2012). Design Research Sebagai Penelitian Pendidikan: A Theoretical Framework for Action. Tasikmalaya: PGSD UPI.
- Muhibbin. (2007). Psikologi Belajar. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Nurhayati, E. (2016). Karakteristik Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Selogiri. Tesis. Universitas Muhammadiyah Surakarta. [Online] diakses dari http://eprints.ums.ac.id/12897/3/Bab_1.pdf
- Nurjaman, R. (2020). Pandemi Corona dan Dampak Terhadap Dunia Pendidikan. Artikel. Universitas Pendidikan Indonesia. [Online] diakses dari <http://spi.upi.edu/2020/04/24/pandemi-corona-dan-dampak-terhadap-dunia-pendidikan/>
- Putra, R. (2020). Kendala Pembelajaran Daring dalam Masa Pandemi. Artikel. Universitas Negeri Jakarta. [Online] Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/340917125_Kendala_Pelaksanaan_Pembelajaran_Jarak_Jauh_PJJ_dalam_Masa_Pandemi
- Sidqi, N., dan Auliya, P. (2020). Analisis Kesiapan Guru dalam Pembelajaran Daring saat COVID-19. Artikel. IAIN Surakarta. [Online] diakses dari https://www.researchgate.net/publication/348935557_Analisis_Kesiapan_G

uru Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Saat Covid-19

- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, dan Syaodih, N. (2009). Perkembangan Siswa. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suyanto dan Sutinah. (2006). Metode Penelitian Sosial Berbagai Alternatif Pendekatan. Jakarta: Prenada Media Group.
- Taradisa, N., dkk. (2020). Kendala yang Dihadapi Guru Mengajar Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Min 5 Banda Aceh. Artikel. UIN Ar-Raniry. [Online] diakses dari <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/14083/>
- Usman, M., dan Asnawir. (2002). Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Press.
- Vora, P. (2009). Web Application Desighn Patterns. Morgan Kaufmann.
- Yusuf, S. (2014). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: Remaja Rosdakarya..