

***Effectiveness of Using Gamification Media With Wordwall Applications In Science Study (Natural Science) In Class Iv Sd Negeri 4 Kalibagor***

**Risky Ariyani**

SD N 4 Kalibagor  
riskyariyani@gmail.com

---

**Article History**

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

---

**Abstract**

*Teachers try to create innovative learning methods using interactive gamification methods but the results of using this method can be used as a reference in seeing the achievement of the material provided to students. Through this gamification method, students are invited to participate fully, feeling challenged, and high curiosity. The hope of using this method is to build critical and creative thinking. This type of research uses a qualitative descriptive research method. Qualitative descriptive, namely a series of activities carried out to obtain data that is as it is in accordance with the facts that occur in the field. The stages of data collection are observation and interviews. The data source for this research uses primary and secondary data sources. Data analysis techniques of data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions*

**Keywords:** *Elementary School, Game, wordwall*

**Abstrak**

Guru mencoba membuat metode pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan metode gamifikasi yang interaktif namun hasil dari penggunaan metode ini bisa dijadikan acuan dalam melihat ketercapaian materi yang diberikan untuk siswa. Melalui metode gamifikasi ini, siswa diajak untuk berpartisipasi penuh, perasaan tertantang, dan rasa ingin tahu yang tinggi. Harapan dari penggunaan metode ini adalah membangun cara berpikir kritis dan kreatif. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif yaitu serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data yang bersifat apa adanya sesuai dengan fakta yang terjadi dilapangan<sup>1</sup>. Tahapan pengambilan data adalah observasi dan wawancara. Sumber data penelitian ini menggunakan sumber data primer dan data sekunder. Teknik analisis data pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan

**Kata kunci:** *Game, sekolah dasar, wordwall*

---

**Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series**  
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284  
e-ISSN 2620-9292

---

<sup>1</sup> Sugiyono, P. D. (2019). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Cetakan Ke 26). Bandung: CV Alfabeta, 1–334

---



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan kegiatan yang kompleks, dan meliputi berbagai bagian yang berhubungan erat dengan satu sama yang lainnya. Oleh sebab itu, apabila pendidikan ingin dilaksanakan secara terarah dan teratur, maka berbagai faktor yang berperan serta dalam pendidikan harus dipahami terlebih dahulu. Berbagai bagian dalam sistem pendidikan, baik secara mikro maupun makro perlu dikenali secara mendalam sehingga komponen-komponen tersebut dapat berfungsi dan berkembang guna menumbuhkan garapan pendidikan tersebut ke arah tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Guru dan pendidik, sebagai bagian penting dari pengajaran, memerlukan migrasi skala besar yang belum pernah terjadi sebelumnya dari pendidikan tatap muka tradisional ke pendidikan online atau jarak jauh<sup>2</sup>. Dengan perkembangan dan perubahan sosial yang ada, menuntut kita sebagai pendidik untuk memperbaharui model maupun metode pembelajaran yang digunakan untuk mengajar di kelas. Pembaharuan berkala juga dilakukan pemerintah dalam sistem kurikulum yang di terapkan untuk setiap jenjang pendidikan di sekolah.

Dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menerangkan bahwa Pendidikan adalah mengerti cara terarah untuk menciptakan situasi dan metode belajar dan metode pembelajaran supaya peserta didik secara aktif memajukan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengawasan diri, kepribadian, kecerdasan akhlak, mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Dengan acuan tersebut guru dituntut untuk menyesuaikan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.

Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan dalam belajar adalah input yang beruoa stimulus dan output yang berupa respons. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pembelajar, sedangkan respons berupa reaksi atau tanggapan pembelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut . Dari proes belajar ini diharapkan pada hasil evaluasi siswa mendapatkan hasil yang baik, tujuan pembelajaran tercapai dalam proses pembelajaran di kelas.

Dengan perubahan zaman dimana di bidang pendidikan juga mengalami transisi dalam teknologi pendidikan, yang mana semakin kesini pemanfaatan media secara online semakin banyak dan adalah hal umum. Kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan sangat besar. Dalam pendidikan, teknologi digital menjadi alat untuk mempermudah proses belajar mengajar antar guru dan siswa. Inovasi dalam pembelajaran semakin berkembang dengan adanya inovasi e-learning yang semakin memudahkan proses pendidikan. Pengajar dapat menciptakan banyak ide dan gagasan secara luas dalam mengajar.

Kemajuan teknologi agar peserta didik menarik perhatian, membuat peserta didik antusias dan memiliki pemahaman yang tinggi. Apalagi masa pandemi Covid-19 memberikan dampak yang luar biasa dalam proses pembelajaran untuk siswa. Pembelajaran online membutuhkan alternatif yang menciptakan pembelajaran yang beragam. Pembelajaran online adalah mengelola pembelajaran dengan menggunakan media elektronik . Pembelajaran online antara guru dan siswa berada dalam konteks dan lokasi yang berbeda, sehingga membutuhkan pembentukan pertukaran interaktif beberapa teori.

Menurut pengamatan SDN 4 Kalibagor selama pembelajaran online di kelas IV, guru menggunakan video call untuk belajar melalui aplikasi WhatsApp yang dibagi menjadi beberapa sesi dalam satu hari. Ketika memberikan materi atau pertanyaan melalui grup WhatsApp atau WhatsApp Group, siswa di kelas IV tidak memahami dan mengerti pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Siswa cenderung pasif dalam

menerima umpan balik dari guru. Oleh sebab itu, guru mencoba membuat metode pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan metode gamifikasi yang interaktif namun hasil dari penggunaan metode ini bisa dijadikan acuan dalam melihat ketercapaian materi yang diberikan untuk siswa. Melalui metode gamifikasi ini, siswa diajak untuk berpartisipasi penuh, perasaan tertantang, dan rasa ingin tahu yang tinggi. Harapan dari penggunaan metode ini adalah membangun cara berpikir kritis dan kreatif.

### **METODE**

Tujuan penelitian yang ingin di capai dalam penulisan ini yaitu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV (Empat) di SDN 4 Kalibagor dengan menggunakan aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran IPA. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif yaitu serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data yang bersifat apa adanya sesuai dengan fakta yang terjadi dilapangan<sup>3</sup>. Tahapan pengambilan data adalah observasi dan wawancara. Sumber data penelitian ini menggunakan sumber data primer dan data sekunder. Teknik analisis data pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tinjauan pustaka atau tinjauan literatur adalah ringkasan komprehensif dari penelitian sebelumnya tentang suatu topik. Tinjauan literatur berasal atau bersumber dari penelitian yang relevan. Penelitian berikut merupakan referensi dalam melihat bagaimana keefektifan dan prosentase keefektifan dalam media penggunaan gamifikasi dengan *wordwall*. Dari tinjauan ini, peneliti bisa menganalisis lebih dalam lagi. *Wordwall* adalah website yang menyediakan berbagai game edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui gadget dan laptopnya masing-masing. (Lestari, 2021) Games edukasi berbasis *wordwall* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game digital yang memiliki berbagai fitur kuis dengan kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara berupa game yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik di dalam pembelajaran. Games *Wordwall* memudahkan pendidik berkreasi dalam mengevaluasi materi kepada siswa. (Khairunisa, 2021).

**Tabel 1. Review jurnal**

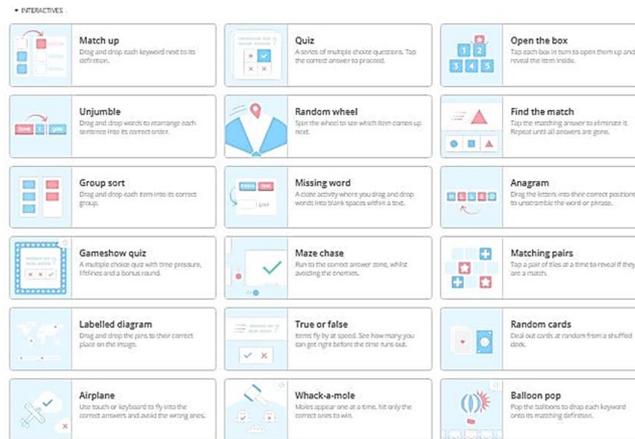
<b>Sumber Rujukan</b>	<b>Sampel</b>	<b>Metode Penelitian</b>	<b>Intervensi</b>	<b>Hasil Temuan</b>
Burhanudin, Gusman, et al., (2021) <sup>4</sup>	Subjek penelitian adalah kepala sekolah, guru, dan siswa MAN 4 Kebumen	Penelitian ini menggunakan kombinasi yang merupakan salah satu bentuk penelitian di mana peneliti secara sistematis mengombinasikan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif	ini Aplikasi <i>Wordwall</i>	Hasil penelitian ini yaitu hasil belajar siswa dari pertemuan I sampai III telah menunjukkan hasil yang sangat baik, yang mana nilai ulangan Pendidikan Agama Islam siswa MAN 4 Kebumen rata-rata nilainya yaitu 88,04 dengan persentase ketuntasan sebesar 80,35% atau sangat baik.

Khusnul Maghfiroh (2019) <sup>5</sup>	Siswa kelas IV Penelitian ini dilaksa-Aplikasi berdasarkanWordwall Roudlotul Hudaperencanaan Semarang sanaan tahun pelajaran 2016/2017. dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan media <i>Word Wall</i>	Media word wall dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran yang ditunjukkan dengan perolehan nilai keaktifan yang tinggi. Penggunaan media word wall dalam pembelajaran matematika terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada pembelajaranmatematika
---	--	---

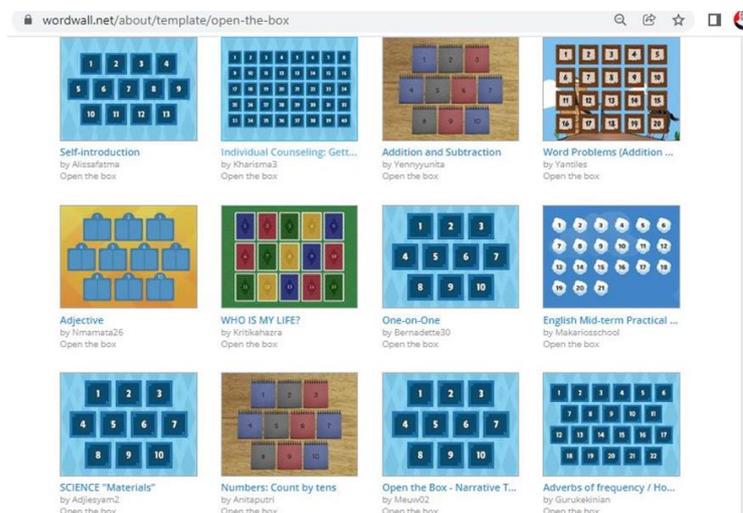
---

Rasa jenuh akan sesuatu hal yang sifatnya monoton atau berulang-ulang selalu sama, bisa saja terjadi kapanpun dan dimanapun. Oleh karena itu berkreasi dan berinovasi dalam media pembelajaran perlu dilakukan guna menumbuhkan minat dan motivasi pada diri siswa. Ketika siswa mulai terlihat kehilangan semangat dan motivasinya dalam belajar apalagi pada masa pandemi seperti ini, maka tugas pendidik harus mampu mengembalikan minat dan motivasi anak didik. Salah satu yang bisa kita lakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, dan dengan metode yang tepat maka akan menghasilkan sebuah proses pembelajaran yang inovatif, kreatif untuk siswa. Melihat minat siswa terhadap gawai yang semakin tinggi di masa pandemi ini, peneliti mencoba melakukan penelitian terkait metode pembelajaran yang mengarah pada abad 21 ini, yang mana memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran daring di rumah.

Hasil peneliti media yang digunakan oleh guru Kelas IV di SDN 4 Kalibagor, pada pembelajaran IPA di masa pandemi yaitu menggunakan metode gamifikasi *wordwall secara online*. *Wordwall* merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa. *Wordwall* juga menyediakan beberapa contoh hasil kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi. Media pembelajaran ini juga dapat diartikan web aplikasi yang digunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, *wordwall* juga dapat digunakan untuk merancang serta *mereview* penilaian dalam pembelajaran. Dalam *wordwall* setidaknya ada 18 fitur kemasan game yang bisa di manfaatkan untuk *post test* atau evaluasi untuk siswa di rumah. Dalam *wordwall* juga ditampilkan ranking atau peringkat dalam setiap kali permainan. Dengan ini siswa akan tertarik dan merasa tertantang karena ada *reward* atau hadiah yang bisa di pilih dalam game edukasi ini



Gambar 1. Game Edukasi



Gambar 2. Game Edukasi

Pembahasan dari penggunaan media ini yaitu, bahwa media *wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa, kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator, antara lain yaitu: (a) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara daring (*online*) dibuktikan dengan pengisian absen yang dilakukan di WA grup kelas, (b) Keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, (c) Bertanya terhadap materi yang belum dipahami. Keadaan tersebut jelas berbeda dengan proses pembelajaran daring jika guru hanya memberikan perintah kepada anak untuk membaca. Ataupun guru hanya menyuruh anak untuk mencatat ulang materi yang ada pada buku tema. Ketercapaian pembelajaran tidak bisa terwujud jika guru tidak menarik minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Melalui *wordwall* ini peneliti melihat peluang besar dalam memanfaatkan game edukasi ini sebagai media pembelajaran yang interaktif, inovatif serta berbasis TPACK di dalam proses pembelajaran di era pandemi ini. Dengan pembelajaran yang daring ini, diharapkan hasil belajar ataupun evaluasi siswa tidak menurun dan bisa mengemas pembelajaran yang terkesan monoton, menjadi lebih hidup dan nyata bagi anak. Pemanfaatan media pembelajaran ini, juga menjadi solusi kebingungan orang tua dalam menyikapi penggunaan gawai yang lebih tepat sasaran dalam bidang pendidikan.

Berdasarkan hal tersebut, dapat terlihat bahwa setelah menggunakan media *wordwall* minat dan motivasi anak meningkat, terlihat dari sikap anak yang mau bertanya di grup *whatshap* jika mengalami kesulitan dalam menjawab soal, aktifnya anak dalam mengisi presensi harian dan juga terlihat keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas. Senada dengan Azizah<sup>6</sup> dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa penguunaan media *wordwall* mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap kosa kata pada mata pelajaran. Selain itu, dalam penelitian Bachry<sup>7</sup> juga menyatakan bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan tegak bersambung pada siswa tunarungu. Penelitian ini terbatas pada materi yang digunakan serta media yang dipakai untuk mengolah materi. Penelitian ini dapat mejadi tolak ukur dan menjadi salah satu sumber pengetahuan terkait media yang dapat digunakan oleh pendidik lain dalam mengajarkan. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi bagi peneliti yang akan datang.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hal tersebut, dapat terlihat bahwa setelah menggunakan media *wordwall* minat dan motivasi anak meningkat, terlihat dari sikap anak yang mau bertanya di grup *whatshap* jika mengalami kesulitan dalam menjawab soal, aktifnya anak dalam mengisi presensi harian dan juga terlihat keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas. Senada dengan Azizah<sup>8</sup> dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa penguunaan media *wordwall* mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap kosa kata pada mata pelajaran. Selain itu, dalam penelitian Bachry<sup>9</sup> juga menyatakan bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan tegak bersambung pada siswa tunarungu. Penelitian ini terbatas pada materi yang digunakan serta media yang dipakai untuk mengolah materi. Penelitian ini dapat mejadi tolak ukur dan menjadi salah satu sumber pengetahuan terkait media yang dapat digunakan oleh pendidik lain dalam mengajarkan. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi bagi peneliti yang akan datang.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Asyafiq, Sutrisno. "Berbagai Pendekatan Dalam Pendidikan Nilai Dan Pendidikan Kewarganegaraan." *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2016): 29–37.
- Azizah, H. N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *Alsuniyat*, 1(1), 1–16
- Bachry, H., Yuwono, J., Pd, M., Utami, Y. T., & Pd, M. (N.D.). Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Tegak Bersambung ( Studi Single Subject Research Pada Siswa Tunarungu Kelas III Di Skh Negeri 02 Kota Serang Banten ). 15
- Bao, Wei. 2020. *Jurnal Covid-19 and Online Teaching in Higher Education: A Case Study of Peking University*. 2 : 113-115 2
- Budiarti, Arifah, Jeffry Handhika, and Sulistyning Kartikawati. "Pengaruh Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Scientific Berbasis E-Book Pada Materi Rangkaian Induktor Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)* 2, no. 2 (2017): 21.
-

- Burhanudin Ata Gusman,dkk, “Efektivitas Platform Wordwall pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi”. *Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*. Volume 11 (3), 2021, 203-221
- Gunawan, I. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Daring Peserta Didik Selama Pandemi Covid-19 Melalui Pemanfaatan Fitur Aplikasi Zoom di SD Negeri 77 Palembang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 7, 152–163 6
- Hanafi Halid Dkk. *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2021
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze chase–Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *MEDIASI - Jurnal Kajian Dan Terapan Media*
- Khusnul Maghfiroh. “Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda”. *JPK* 4(1), 2018: 64-70
- Rusli, R K, and M K Kholik. “Teori Belajar Dalam Psikologi Pendidikan.” *Jurnal Sosial Humaniora* 4, no. 2 (2013): 62–67. <https://ojs.unida.ac.id/JSH/article/view/468/pdf>
- Sherianto, Wordwall Aplikasi Bermain Sambil Belajar, 2020 (<http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermain-sambilbelajar.html>.)
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (Cetakan Ke 26). *Bandung: CV Alfabeta*, 1–334