

Application of the discovery learning model assisted by wordwall educational games media to increase the learning motivation of grade 5 students

Wahyu Sulistiyowati

SD Negeri 1 Karangnongko
wahyu.sulistiyowati08@gmail.com

Article History

accepted 1/12/2022

approved 15/12/2022

published 30/12/2022

Abstract

This report is motivated of low motivation of class V students at SDN 1 Karangnongko in learning science and harmony and ecosystem material. One alternative to help improve learning outcomes, the author made improvements through the application of the discovery learning model assisted by wordwall games. This report describes the implementation and results of learning improvement research on the use of the discovery learning model assisted by wordwall games. The research used the PTK method which was carried out in 2 cycles. Each cycle consists of four stages including planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were fifth grade students at SDN 1 Karangnongko. The instrument used in this research is qualitative data. Qualitative data was obtained through student and teacher activity observation sheets. The results of the research show that there is an increase in learning outcomes along with increased activity, motivation and increased student learning. Thus, implementing the cooperative learning model can improve student learning outcomes.

Keywords: *learning outcomes, discovery learning l models, wordwall games*

Abstrak

Laporan ini dilatarbelakangi adanya temuan rendahnya motivasi belajar siswa kelas V SDN 1 Karangnongko dalam pembelajaran IPAS materi harmoni dan ekosistem. Salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil pembelajaran, perbaikan melalui penerapan model pembelajaran discovery learning berbantuan media games edukasi wordwall. Laporan ini mendeskripsikan pelaksanaan dan hasil penelitian perbaikan pembelajaran terhadap penggunaan model pembelajaran discovery learning berbantuan media games edukasi wordwall. Penelitian menggunakan metode PTK yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahap meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Karangnongko. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Untuk data kualitatif diperoleh melalui lembar obsevasi aktivitas siswa dan guru. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar seiring meningkatnya keaktifan, motivasi dan meningkatnya siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *hasil belajar, model pembelajaran discovery learning, media games edukasi wordwall*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series p-ISSN 2620-9284
<https://jurnal.uns.ac.id/shes> e-ISSN 2620-9292



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

PENDAHULUAN

Guru adalah faktor utama yang menentukan mutu pendidikan. Gurulah yang berada pada posisi terdepan dalam menciptakan kualitas sumber daya manusia. Guru berhadapan langsung dengan peserta didik di kelas melalui proses belajar-mengajar. Kemajuan pendidikan menjadi pertanda sebuah bangsa yang bermartabat, karena pendidikan adalah cermin peradaban suatu bangsa. Oleh karena itu, diperlukan sosok guru yang mempunyai kualifikasi, kompetensi, dan dedikasi yang tinggi dalam menjalankan tugas profesionalnya. Siswa atau anak didik adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar-mengajar. Di dalam proses belajar mengajar, siswa sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal. Jadi dalam proses belajar mengajar yang diperhatikan pertama kali adalah siswa atau anak didik, bagaimana keadaan dan kemampuannya, baru setelah itu menentukan komponen-komponen yang lain. Apa saja bahan yang diperlukan, bagaimana cara yang tepat untuk bertindak, alat dan fasilitas apa yang cocok dan mendukung, semua itu harus disesuaikan dengan keadaan/ karakteristik siswa. Itulah sebabnya siswa atau anak didik adalah merupakan subjek belajar.

Kemajuan dan perkembangan Pendidikan dewasa ini semakin cepat, kita harus mampu melakukan adaptasi terhadap situasi dan kondisi yang mengharuskan guru dan siswa untuk progresif menghadapi perkembangan khususnya di era Pembelajaran Society 5.0. Dimana Masyarakat yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan dengan memanfaatkan berbagai inovasi. Penerapan metode pembelajaran sebagai pendidik di era 5.0, para guru harus memiliki ketrampilan dibidang digital, berpikir kreatif, inovatif dan dinamis dalam mengajar di kelas. Disamping itu guru harus memiliki kemampuan leadership, digital literacy, communication, emotional intelligence, entrepreneurship, global citizenship team working dan problem solving.

Permasalahan yang berkenaan dengan siswa di kelas, jika tidak dicari solusi dan dibiarkan berlalu begitu saja, akan lebih kompleks dan berlarut-larut. Akibatnya, akan dirasakan pada ketidak kompetenan siswa di masyarakat yang berhubungan dengan materi pelajaran. Permasalahan siswa maupun guru selama proses belajar, menjadi prioritas, untuk secepatnya diteliti penyebab dan solusinya. Hal itu perlu dipahami oleh seorang guru karena keberhasilan belajar siswa ditentukan, sejauh mana guru memiliki inisiatif perbaikan terhadap prosedur dan hal yang berkaitan dengan proses yang telah dilakukan.

Sebagaimana pengalaman penulis selama ini bertugas menjadi guru kelas di SDN1 Karannongko, penulis menemukan beberapa gejala dalam mata pelajaran IPAS materi Harmoni dan Ekosistem di kelas V yaitu sebagai berikut :

1. Sebagian besar hampir 90 % peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan dalam proses pembelajaran karena takut salah jika menjawab pertanyaan, dan kurang aktif.
2. Siswa belum berani bertanya bila ada kesulitan dalam pembelajaran.
3. Siswa belum mengetahui bagaimana cara kerja kelompok yang baik.
4. Murid kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru di kelas.
5. Hasil belajar murid masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu dengan nilai rata- rata 5,8 sedangkan KKM yang telah ditetapkan di SDN 1 Karannongko adalah 75.

Berdasarkan masalah-masalah di atas, penulis berupaya meningkatkan keaktifan, motivasi, kerjasama dan prestasi belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media games edukasi Wordwall pada mata Pelajaran IPAS materi Harmoni dan Ekosistem. Pemilihan media Wordwall sebagai Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa juga dilatar belakangi oleh penelitian-penelitian yang menunjukkan bahwa media wordwall dapat meningkatkan

motivasi belajar peserta didik. Pada penelitian Shofiya Launin et al. (2022) hasil angket dalam penggunaan media games online wordwall mengalami peningkatan sebesar 6,35 yang berarti wordwall terbukti dalam meningkatkan minat belajar siswa.

METODE

Bagian ini Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Karangnongko tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa 21 anak yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah penggunaan model Discovery Learning berbantuan games edukasi Wordwall untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPAS dalam materi harmoni dan Ekosistem pada siswa kelas V SDN1 Karangnongko.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN 1 Karannongko Kecamatan Karangnongko Kabupaten Klaten Provinsi Jawa Tengah. Adapun waktu penelitian ini direncanakan bulan September hingga November 2023. Mata pelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran IPAS. Setelah data terkumpul melalui observasi, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Number of Cases (jumlah frekuensi/ banyaknya individu) P = Angka persentase

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian Kegiatan Siklus I

a. Perencanaan Tindakan Sikus I. Adapun persiapan penelitian yang disusun adalah sebagai berikut:

1. Menyusun Rencana Perbaikan Pembelajaran.
2. Membuat lembar kerja kelompok, soal tes formatif pada games edukasi wordwall serta menyaksikan video pembelajaran melalui media chrome book dan membuat projek diorama rantai makanan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 14 Oktober 2023. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan modul ajar yang telah dipersiapkan. Pada siklus I sebagai berikut : 1).Guru memberikan 2 pertanyaan pemantik berkaitan dengan materi ekosistem. 2) Guru memperlihatkan video pembelajaran materi ekosistem melalui power point .3). Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang heterogen.Siswa memainkan games edukasi wordwall.Masing-masing kelompok mempresentasikan jawaban kelompoknya dilanjutkan dengan tanya jawab. 4). Secara kelompok siswa mengerjakan LKPD, berdiskusi mengerjakan LKPD .5) Guru membimbing dan memantau pekerjaan siswa. Bagi siswa yang mempunyai kemampuan lebih dijadikan tutor sebaya bagi anggota kelompoknya.6) Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok, kelompok yang lain menanggapi.. Apabila semua jawaban dari tiap kelompok belum ada yang benar guru bersama siswa menyempurnakan jawaban siswa. 7). Menyimpulkan Pelajaran tentang harmoni dan ekosistem. 8) Mengerjakan projek membuat diorama rantai makaanan Bersama kelompoknya masing-masing.9) Mempresentasikan hasil projek diorama rantai makanan berdasarkan 5 ekosistem yang berbeda. 10). Guru menutup pelajaran dengan ice breaking tepuk bullying.

c. Observasi dan Refleksi

Berdasarkan hasil lembar observasi tentang keaktifan, motivasi dan kerjasama siswa pada siklus I dapat dideskripsikan bahwa untuk keaktifan dan motivasi ada 14,3% berpredikat sangat baik, 42,8% berpredikat baik, 42,8% berpredikat cukup, dan 0% berpredikat kurang. Untuk aspek kerjasama ada 85,17% berpredikat sangat baik, 14,3% berpredikat baik. Nilai rata-rata assessment aktifitas siswa pada siklus I adalah 3,4 dengan predikat baik.

Berdasarkan hasil tes formatif yang dilakukan siswa pada siklus I terlihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Pada data sebelumnya persentase ketuntasan kelas hanya mencapai 50% dengan nilai rata-rata kelas 58. Sedangkan setelah diterapkannya tindakan pada siklus I ini persentase ketuntasan kelasnya mengalami peningkatan yaitu mencapai 80%.

Refleksi pada siklus I diperoleh berdasarkan hasil analisis data pada pembelajaran perbaikan siklus I. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I ini masih terdapat aspek kegiatan yang dianggap belum baik yaitu pelaksanaan kerja kelompok, masih ada satu kelompok yang memperoleh nilai di bawah 75 dan pelaksanaannya melewati batas waktu yang ditentukan. Hal tersebut disebabkan karena adanya sifat egois salah satu anggota kelompok yang tidak menghargai teman-temannya sehingga diskusi didominasi oleh salah satu anggota kelompok dari kelompok tersebut. Guru kurang memberikan arahan pada tiap kelompok tentang aspek-aspek kerjasama yang baik.

Kegiatan Siklus II

- a. Perencanaan Tindakan Siklus II. Persiapan yang dilakukan sebagai berikut:
 1. Menyusun rencana perbaikan pembelajaran siklus II.
 2. Lebih meningkatkan kerjasama siswa dan meningkatkan kemampuannya dalam membimbing siswa dalam pembelajaran .
- b. Pelaksanaan Tindakan

Siklus kedua dilaksanakan 9 November 2023. Pelaksanaan pembelajaran berdasarkan modul ajar siklus II peneliti melakukan perbaikan pembelajaran melalui aktivitas-aktivitas sebagai berikut : 1). Guru menampilkan gambar-gambar sawah diserang hama tikus, hama wereng dan dokumentasi anak-anak Ketika wisata edukasi ke Bumi Merapi. Bertanya jawab dan siswa menceritakan gambar-gambar yang dilihat.2) Guru mengajak siswa menjawab 3 pertanyaan pemantik. Siswa menjawab sesuai dengan pengalaman siswa masing-masing.3) Guru memperlihatkan video tentang ekosistem melalui PPT dan diselengi dengan bertanya jawab.4) Siswa membentuk kelompok yang sudah diumumkan menjadi 5 kelompok yang heterogen, membuka chrome book masing-masing kelompok, masuk ke akun belajarnya, membuka link yang sudah ditautkan membuka permainan games edukasi wordwall. Menjawab pertanyaan yang ada di games bersama kelompoknya, Masing-masing kelompok mempresentasikan jawaban kelompoknya dilanjutkan dengan tanya jawab. 4). Secara kelompok siswa mengerjakan LKPD, berdiskusi mengerjakan LKPD .5) Dalam kegiatan ini guru membimbing dan memantau pekerjaan siswa. Bagi siswa yang mempunyai kemampuan lebih dijadikan tutor sebaya bagi anggota kelompoknya.6) Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok, kelompok yang lain menanggapi.. Apabila semua jawaban dari tiap kelompok belum ada yang benar guru bersama siswa menyempurnakan jawaban siswa. 7). Menyimpulkan Pelajaran tentang harmoni dan ekosistem. 8) Mengerjakan proyek membuat diorama rantai makanan Bersama kelompoknya masing-masing.9) Mempresentasikan hasil projrk diorama rantai makanan berdasarkan 5 ekosistem yang berbeda. guru membimbing dan memantau pekerjaan siswa. Siswa yang mempunyai kemampuan lebih dijadikan tutor sebaya bagi anggota kelompoknya. Dalam pembahasan secara klasikal, setiap juru bicara kelompok menyampaikan hasil diskusinya dan kelompok lain menanggapi

dengan sanggahan dan memberikan jawaban yang tepat. Apabila semua jawaban dari tiap kelompok belum ada yang benar, guru bersama siswa menyempurnakan jawaban siswa. 10). Guru menutup pelajaran dengan ice breaking tepuk bullying.

c. Observasi dan Refleksi

Berdasarkan hasil lembar observasi tentang keaktifan, motivasi dan kerjasama siswa pada siklus II dapat dideskripsikan bahwa untuk keaktifan ada 45,45% berpredikat sangat baik, 36,36% berpredikat baik, dan 18,18% berpredikat cukup. Untuk aspek motivasi ada 85,17% berpredikat sangat baik, 14,3% berpredikat baik.

Nilai rata-rata assessment aktifitas siswa pada siklus II adalah 3,8 dengan predikat sangat baik. Berdasarkan hasil tes formatif yang dilakukan siswa pada siklus II lebih meningkat dibandingkan pra siklus dan siklus I dengan persentase ketuntasan kelas 90%. Refleksi pada siklus II diperoleh berdasarkan hasil analisis data pada pembelajaran perbaikan siklus II. Berdasarkan hasil observasi pada siklus II ini :

1. Guru menyediakan alat peraga gambar, foto, diorama yang cukup sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam pelaksanaan pembelajaran.
2. Guru memberikan penjelasan dengan jelas, rinci dan sistematis sehingga siswa mudah memahami materi.
3. Siswa terlibat aktif dalam pelaksanaan pembelajaran dan proyek. Guru membimbing siswa pada pelaksanaan proyek.
4. Siswa sangat antusias dalam menjawab pertanyaan guru.
5. Waktu pelaksanaan pembelajaran discovery learning berjalan efisien dan tepat waktu. Guru membimbing siswa saat pembelajaran. Siswa menyajikan hasil pembelajaran dengan baik. Pelaksanaan pembelajaran discovery learning yang sebelumnya dianggap belum baik, pada siklus II ini dianggap sudah baik.
6. Guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran.

Dalam penelitian ini, mencari apakah model pembelajaran discovery learning dan games edukasi wordwall dapat meningkatkan hasil pembelajaran IPAS dalam materi harmoni dan ekosistem pada siswa kelas V SDN 1 Karangnongko.

Hasil belajar siswa pada tahap pra siklus tergolong kurang hanya 30,13% dari jumlah siswa yang mengalami belajar tuntas sedangkan 69,87% lainnya mendapatkan nilai di bawah 70 atau belum mengalami belajar tuntas. Setelah dilakukan tindakan perbaikan pada siklus I persentase ketuntasan kelasnya mengalami peningkatan yaitu mencapai 80%. Pada perbaikan pembelajaran siklus II hasil persentase ketuntasan kelasnya lebih meningkat lagi yaitu 90, %.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran discovery learning berbantuan media edukasi wordwall dapat meningkatkan hasil pembelajaran IPAS dalam materi harmoni dan ekosistem pada siswa kelas V SDN 1 Karangnongko Kecamatan Karangnongko Kabupaten Klaten Provinsi Jawa Tengah tahun pelajaran 2022/2023. Penggunaan games edukasi wordwall sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang pada umumnya masih suka bermain. Dengan perpaduan model pembelajaran discovery learning dan games edukasi wordwall terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan meningkatnya nilai-nilai kognitif pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1717-1724.
- Rumiyati, R. (2021). Optimalisasi keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar melalui implementasi model discovery learning. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 1-10.

- Damayanti, A., & Setyaningsih, M. (2022). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantu Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5653-5660
- Zahra, F., & Eliyasni, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tematik Terpadu Menggunakan Model Discovery Learning Di Kelas IV SDN 01 Koto Tangah Simalanggang Kabupaten Lima Puluh Kota. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3611-3621.
- Damayanti, A., & Setyaningsih, M. (2022). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantu Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5653-5660.
- Supriani, Y., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1-10
- Ramadhani, D. A., & Muhroji, M. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4855-4861.
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216-223.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11-11.
- Sulvina, A., Sinaga, E. P., Gaol, D. L., Ivanna, J., & Tamba, R. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa/i SMP Negeri 17 Medan. *Journal of Teaching and Science Education (JOTASE)*, 1(2), 59-62.