

STUDI LITERATUR TENTANG PENGGUNAAN MEDIA WEB WORDWALL SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR

Ranti Etika Sari¹, Laila Fitria², Vioni Tarisa³

^{1,2,3}*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kotabumi*
rantiietisaa@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 02, January 2023
Revised 16, January 2023
Accepted 21, January 2023

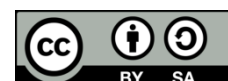
Keywords:

*Study Literature, Wordwall,
Science Learning, Elementary
School.*

ABSTRACT

Technology has changed various aspects of life, including education. One of the developments in learning technology is the use of web-based platforms. The purpose of this literature study is to find out wordwall web-based learning as a means of student learning in science subjects in elementary schools. The research method used is qualitative research using the literature review method. Data collection techniques are carried out by looking for various sources such as articles, journals, books, and papers related to the research topic. The references used are articles published within the last 6 years (2017-2023). The results of this study were obtained from the scholar.com data base with the keywords The use of wordwall web media as a means of learning science in elementary schools as many as 479 articles and 9 articles that met the inclusion criteria for analysis. Wordwall web-based learning can foster students' interest in learning science in elementary schools. The use of this media can also increase student involvement and generate student learning motivation.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Ranti Etika Sari
*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Kotabumi*
Email: rantiietisaa@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 02, Januari 2023
Revised 16, Januari 2023
Accepted 21, Januari 2023

ABSTRACT

Teknologi telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu perkembangan dalam teknologi pembelajaran adalah penggunaan platform berbasis web. Tujuan dari studi literatur ini yaitu untuk mengetahui pembelajaran berbasis web wordwall sarana pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Metode Penelitian yang digunakan adalah Penelitian kualitatif dengan

Kata Kunci:

Studi Literatur, Wordwall, Pembelajaran IPA, Sekolah Dasar.

menggunakan metode Studi pustaka. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mencari berbagai macam sumber seperti artikel, jurnal, buku, dan makalah yang berkaitan dengan topik penelitian. Referensi yang digunakan adalah artikel yang diterbitkan dalam masa waktu 7 tahun terakhir (2016-2023). Hasil penelitian ini diperoleh dari data base scholar.com dengan kata kunci *Penggunaan media web wordwall sebagai sarana pembelajaran IPA di SD* sebanyak 479 artikel dan 9 artikel yang memenuhi kriteria inklusi untuk dilakukan analisis. Pembelajaran berbasis web *wordwall* dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada pelajaran IPA di sekolah dasar. Penggunaan media ini juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membangkitkan motivasi belajar siswa.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Ranti Etika Sari

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Kotabumi*

Email: ranti-etisaa@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam pembentukan sumber daya manusia berkualitas, dan dalam proses pendidikan manusia diharapkan dapat mengembangkan kemampuan belajarnya. Untuk meningkatkan mutu pendidikan perlu memperhatikan beberapa faktor, salah satunya mengenai pengelolaan proses pembelajaran di kelas untuk menciptakan kondisi yang efektif dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan (Surahmawan et al., 2021).

Salah satu langkah untuk mengembangkan segala potensi yang terdapat pada diri manusia agar menjadi lebih berkualitas yaitu dengan menempuh pendidikan. Keterkaitan yang baik dari sekolah, orang tua, dan masyarakat mampu menuju pendidikan di Indonesia ke

arah yang lebih berkualitas. Guru harus bisa memberikan idea tau gagasan dan mengeluarkan inovasi terbaik untuk pemecahan masalah tersebut. Strategi dalam mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan teknologi digital. Di era digital, memanfaatkan teknologi dengan baik akan menjadi kunci dalam menyatukan nilai-nilai karakter pada diri siswa (Sabanil&marini,safitri, 2022).

Pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang menggabungkan seluruh bidang studi IPA, yaitu bidang biologi, kimia, dan fisika. Tujuan dari pembelajaran IPA ini adalah untuk mengembangkan keterampilan dalam proses sains, memperkuat pemahaman konsep, dan membentuk sikap positif terhadap ilmu pengetahuan. Pembelajaran ini didukung oleh sumber belajar dan media pembelajaran yang beragam

(Januarisman & Ghufron, 2016; Rohmani et al., 2021).

Game edukasi merupakan sebuah jenis permainan yang dapat memberikan dukungan dalam proses pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan kreatif. Tujuan dari game edukasi adalah untuk meningkatkan pengetahuan penggunaannya melalui penggunaan media yang menarik. Sedangkan media permainan *wordwall* merupakan media permainan berbasis teknologi berupa website, yang menyajikan berbagai permainan interaktif untuk dirancang oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. *Wordwall* adalah aplikasi menarik yang dapat diterapkan sebagai sumber belajar, media pembelajaran, dan alat penilaian berbasis online bagi guru dan siswa (Fidya&Oktaviana,2021).

Permainan yang bertujuan untuk kegiatan pembelajaran disebut sebagai permainan edukatif. Peranan permainan dalam pembelajaran dapat dilihat dari pengertian permainan sebagai media atau alat untuk ; (a) meningkatkan kesadaran dan meningkatkan motivasi siswa, (b) melatih keterampilan, (c) mengembangkan pengetahuan, (d) komunikasi dan kerjasama, dan (e) mengintegrasikan pengalaman belajar. Biasanya permainan edukatif dibuat untuk menyampaikan materi pembelajaran atau memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran (Asmadi, 2022). Permainan adalah aplikasi berbentuk website yang digunakan untuk membentuk berbagai macam media

pembelajaran seperti acak kata, kuis, permainan, anagram, pencarian kata, dan lain sebagainya (YuliasutiPuspitasari et al., 2022).

Wordwall menyediakan contoh-contoh karya kreatif guru-guru yang dapat membantu para pengguna baru dalam berkreasi. Media pembelajaran ini dijelaskan sebagai sebuah web yang memungkinkan pembuatan game berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, *Wordwall* juga dapat digunakan untuk merancang dan mengevaluasi penilaian dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran IPA di tingkat SD (Aidah & Nurafni, 2022). *Wordwall* dirancang untuk mempermudah dan membantu siswa dalam memahami berbagai materi yang berkaitan dengan aspek psikomotorik, afektif dan kognitif pada mata pelajaran IPA. Media ini dapat digunakan oleh siswa disemua tingkatan terutama siswa sekolah dasar usia (7-11 tahun). Pada teori perkembangan kognitif, siswa menempuhtahap operasional konkrit dan anak sudah cukup siap untuk menggunakan pemikiran logis (Khoriyah&Muhid, 2022).

Aplikasi *wordwall* menyediakan berbagai template kuis yang dapat digunakan, seperti soal pilihan ganda, teka-teki silang, memilah kartu, mencocokkan gambar, menemukan pasangan jawaban yang sesuai, dan lain sebagainya. Dengan adanya berbagai template ini, alat penilaian tersebut dapat digunakan sebagai alat penilaian harian maupun semester (Agusti&Aslam, 2022).

Terdapat jugatipepermainan lain seperti *True or False, Ballon Pop, Random Wheel, Match up, Missing Word, Find the Match, Random cards, Whack-a-mole, Labelled Diagram, Anagram, Open the Box, Wordsearch, Unjumble,* dan *Gameshow Quiz, Group short, Hangman* (Lamasitudju, 2022).

Studi Literatur bertujuan untuk mengeksplorasi peran game edukasi dalam pembelajaran dan bagaimana penggunaannya dapat meningkatkan pengetahuan siswa melalui penggunaan media yang menarik. Melalui studi literatur ini, diharapkan dapat memperoleh pengetahuan yang lebih komprehensif tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPA, game edukasi dan aplikasi Wordwall. Pengetahuan ini dapat membantu dalam meningkatkan mutu pendidikan dan memperbaiki proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Metode

Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode *literature riview*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mencari berbagai macam sumber seperti artikel, jurnal, buku, dan makalah yang berkaitan dengan topik penelitian. Referensi yang digunakan

Dari hasil analisis pencarian literatur di data base scholar bertujuan untuk memperjelas sajian hasil penelitian secara verbal, hasil analisa dalam bentuk grafik dan tabel yang

adalah artikel yang diterbitkan dalam masa waktu 6 tahun terakhir (2017-2023), sehingga memastikan informasi yang diperoleh merupakan informasi terbaru dan relevan. Langkah-langkah yang dilakukan mencakup identifikasi, pengkajian, evaluasi, dan interpretasi artikel dan literatur yang relevan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu mengikuti metode Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Oktari, 2023).

Kriteria Inklusi

Penelitian ini memfokuskan pembahasan dalam literatur review. Artikel sebagai literatur yang dimuat pada data base scholar tahun 2017-2023. Pencarian artikel di laman scholar.google.com dilakukan pada bulan Mei 2023 dengan digunakan kata kunci "Penggunaan Media Web Wordwall Sebagai Sarana Pembelajaran IPA di SD". Data diambil dari data base sekuler dengan difokuskan pada "dokumen tipe artikel" data dikelompokkan dan dipilih berdasarkan judul dan abstrak yang terapat kata media pembelajaran, web wordwall, dan pembelajaran IPA serta dipilih 9 artikel berdasarkan terbitan terbaru dari 479 dokumen.

Hasil

dimuat komentar dan pembahasan. Hasil yang didapatkan dengan menetapkan sub bagian yang sesuai penjabaran masalah penelitian.

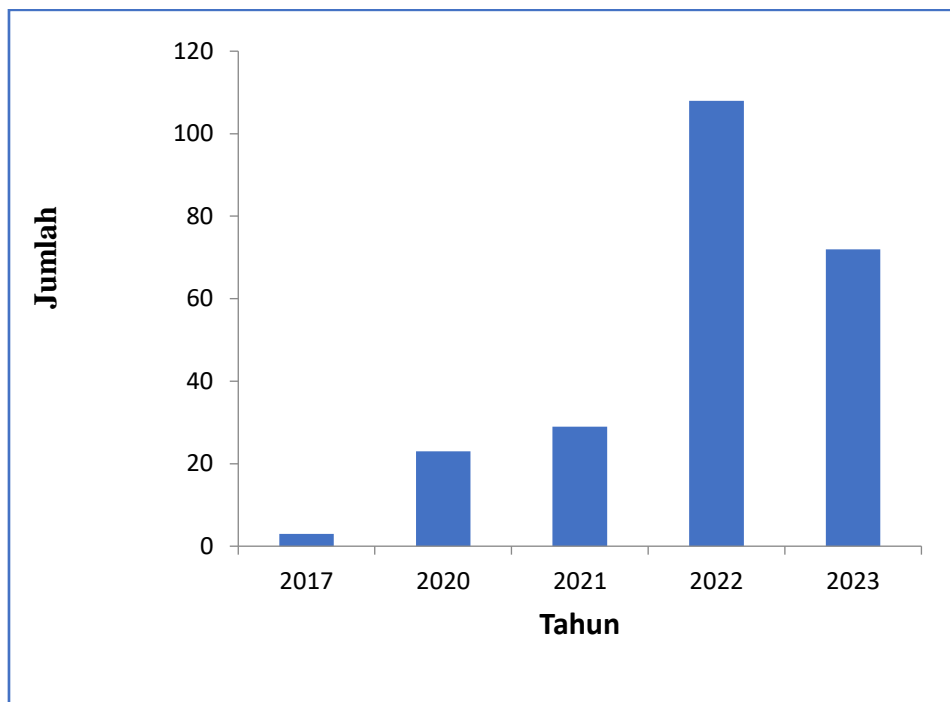


Diagram 1: Data Publikasi scholar tahun 2017-2023 dengan kata kunci penggunaan media web wordwall sebagai sarana pembelajaran IPA di SD.

Didapatkan 479 dokumen dari pencarian literatur menggunakan data base scholar terdiri dari kategori (buku, dokumen dan artikel) selanjutnya literatur difokuskan pada dokumen artikel. Pencarian selanjutnya dengan memilah artikel berdasarkan judul dan abstrak yang terdapat kata/frase *web wordwall*, dan artikel yang tidak memenuhi kriteria dihilangkan. Artikel yang terpilih dengan kriteria didalam judul atau abstrak mengandung kata/frase

media pembelajaran, web wordwall dan pembelajaran IPA di SD dilakukan dengan pencarian artikel (*full text*). Dari 13 artikel yang mengandung kata/frase penggunaan media web wordwall sebagai sarana pembelajaran IPA di SD didapatkan 9 artikel untuk dilakukan review. Berikut hasil review dari 9 artikel terkait penggunaan media web wordwall sebagai sarana pembelajaran IPA di SD disajikan pada tabel 1 sebagai berikut

Tabel 1. *Literatur Review*

Judul Artikel	Sumber Data	Hasil Riview
Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di SDN Ciracas 05 Pagi(Aidah & Nurafni, 2022)	Pionir: Jurnal Pendidikan Volume 11 No 2 2022	Hasil penelitian menunjukkan media <i>Wordwall</i> bisa digunakan sebagai salah satu sarana alternatif dalam pembelajaran daring saat ini. Selain mempunyai kemudahan dalam menggunakannya dan biaya yang terjangkau, media ini menyediakan berbagai pilihan dalam penyajian soal dan materi. Penggunaan media yang menyenangkan dan beragam tersebut dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memotivasi mereka dalam proses pembelajaran daring.
Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar(Oktari, 2023)	Jurnal Pendidikan dan Konseling Volume 5 Nomor 1 Tahun 2023	<i>Wordwall</i> sebagai media pembelajaran, memiliki keunggulan sebagai media interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar pada siswa, terutama pada pembelajaran IPA. <i>Wordwall</i> adalah media yang mudah diakses dan tidak membutuhkan biaya yang besar untuk digunakan. Selain itu, media ini memberikan materi dan soal yang menarik, dan akan menarik minat peserta didik dalam penggunaannya. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran <i>wordwall</i> secara tidak langsung bias menaikkan hasil belajar siswa.
Penerapan Qugamee (Quiz dan Game Edukasi) Interaktif pada Pembelajaran IPA-Fisika Menjadi Lebih Menyenangkan dengan Menggunakan Wordwall(Lamasit udju, 2022)	Jurnal Kreatif Online (JKO) Vol 10, No.1, pp. 75-84,	Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan <i>Qugamee</i> dengan menggunakan <i>wordwall</i> mendatangkan dampak positif dalam pembelajaran, membuatnya lebih menyenangkan, berkualitas, dan menarik. Hal ini dapat merangsang perkembangan kognitif siswa, dan mendapatkan respons positif dari siswa dalam penerapan pembelajaran IPA-fisika.
Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwallquiz	Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 8 No. 4	Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif <i>wordwall quiz</i> memberikan dampak yang positif pada hasil belajar

<p>Terhadaphasil Belajar IPA disekolah Dasar(Sukma &Handayani, 2022)</p>	<p>peserta didik. Peserta didik yang menggunakan media interaktif berbasis wordwall <i>quiz</i> dalam pembelajaran IPA menunjukkan prestasi lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media. Oleh karena itu, dapat disimpulkan penggunaan media interaktif berbasis <i>wordwall quiz</i> memiliki pengaruh terhadap hasil belajar pelajaran IPA siswa kelas IV di SDN Pasir Putih 03.</p>
<p>Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar(Nissa & Renoningtyas, 2021)</p>	<p>Edukatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan vol 1 No 5</p> <p>Hasil penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan media <i>wordwall</i> dalam pembelajaran IPA kelas IV menyebabkan perubahan sikap siswa dan meningkatkan keaktifan mereka. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan motivasi dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media <i>wordwall</i> pada pembelajaran IPA kelas IV dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.</p>
<p>Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Website pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD(Dwi Puspa, 2022)</p>	<p>Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan Volume 2, Number 1, pp. 32-40</p> <p>Disimpulkan Media pembelajaran berbasis game edukasi berbasis <i>website</i> untuk materi sistem pencernaan manusia pada kelas V SD memiliki nilai yang baik dan pantas untuk digunakan. Penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media tersebut memiliki implikasi yang positif dalam pembelajaran di era digital. Media tersebut dapat membuat siswa termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran, yang meningkatkan hasil belajar siswa.</p>
<p>AktivitasPembelajaran Berbantuan Media Linktree Meningkatkan Literasi Sains dan Kemampuan Metakognitif pada Materi Macam-Macam Gaya Muatan IPA Kelas IV(Andika & Yudiana, 2022)</p>	<p>Jurnal Edutech Undiksha Volume 10, Number 1, Tahun 2022, pp. 52-60</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua aspek dalam instrumen validasi isi kegiatan pembelajaran telah terbukti valid. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kemampuan metakognitif dan literasi sains mencapai kategori yang sangat tinggi. Pengembangan aktivitas pembelajaran dengan bantuan media <i>linktree</i> terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan metakognitif dan literasi sains. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan</p>

		kegiatan pembelajaran dengan bantuan media <i>linktree</i> memberikan dampak positif pada proses pembelajaran.
Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Tahunan Baru(Purnama & Pranoto, 2023)	Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 09 Nomor 01, Juni 2023	Disimpulkan bahwa penggunaan Web Aplikasi Wordwall sebagai media evaluasi memiliki efek positif dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 2 Tahunan Baru.
Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar(Arrosyad et al., 2023)	IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary Volume 1 Nomor 2Tahun2023	Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran <i>wordwall</i> memiliki dampak positif dalam peningkatan minat belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis terdapat 9 artikel yang sesuai dengan judul penggunaan media web wordwall sebagai sarana pembelajaran IPA di sekolah dasar. Dari hasil penelitian yang dilakukan terdapat beberapa dampak penggunaan media web wordwall sebagai sarana pembelajaran IPA di sekolah dasar yaitu:

(1) Dampak positif terhadap motivasi dan minat belajar siswa: Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Aidah & Nurafni, 2022) dan (Nissa & Renoningtyas, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Wordwall

menyediakan pilihan soal dan materi yang menarik serta memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan beragam.

(2) Peningkatan Hasil Belajar: Dari hasil Penelitian (Sukma & Handayani, 2022) dan (Purnama & Pranoto, 2023) menyimpulkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa yang menggunakan quiz Wordwall atau aplikasi Wordwall dalam pembelajaran IPA menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar secara konvensional tanpa menggunakan media tersebut.

(3) Media pembelajaran interaktif yang mudah diakses: Wordwall memiliki keunggulan sebagai media interaktif yang mudah diakses dan tidak mahal, sehingga memungkinkan guru dan siswa menggunakannya dengan mudah, baik dalam pembelajaran online maupun luring (Oktari, 2023)

(4) Meningkatkan keterlibatan siswa: Menurut Lamasitudju (2022), Wordwall menawarkan berbagai opsi penyajian soal dan materi yang menarik. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, karena siswa merasa tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi.

(5) Pengembangan kemampuan kognitif dan metakognitif: Menurut penelitian (Lamasitudju, 2022), penggunaan Wordwall dikaitkan dengan peningkatan kemampuan kognitif siswa. Selain itu, penelitian oleh (Andika & Yudiana, 2022) menemukan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran meningkatkan literasi sains dan kemampuan metakognitif siswa.

Secara keseluruhan, studi literatur tersebut menunjukkan bahwa Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran IPA di SD memiliki banyak manfaat dan dampak positif diantaranya peningkatan minat dan motivasi siswa untuk belajar, hasil belajar yang lebih baik, peningkatan keterlibatan siswa, dan pengembangan kemampuan kognitif dan metakognitif siswa.

Wordwall juga dianggap sebagai media pembelajaran yang mudah digunakan dan memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Penggunaan Media Web wordwall sebagai Sarana Pembelajaran

Dalam situasi manapun dan di mana saja, kemungkinan untuk merasa bosan dengan sesuatu yang monoton selalu ada. Oleh karena itu, penting untuk kita berinovasi dan berkreasi dalam penggunaan media pembelajaran agar dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa. Terutama dalam masa pandemi seperti sekarang ini, Saat siswa mulai kehilangan semangatnya dan motivasi mereka dalam belajar, tugas pendidik adalah untuk mengembalikan motivasi dan minat peserta didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan berbagai macam jenis media pembelajaran.

Wordwall adalah aplikasi yang bisa digunakan sebagai sarana pembelajaran, sumber informasi, dan alat penilaian untuk guru dan siswa. Web ini menyediakan contoh-contoh kreasi dari para guru yang bisa membantu pengguna baru dalam berkreasi. Web ini dapat diartikan sebagai sebuah aplikasi yang memungkinkan pembuatan permainan berbasis kuis yang menghibur dan menyenangkan (Pradani, 2022).

Wordwall memiliki keunggulan dalam menyediakan sistem

pembelajaran yang bermakna dan dengan mudah dapat diikuti oleh peserta didik dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat yang lebih tinggi. Web ini juga memiliki model penugasan yang terintegrasi, sehingga dapat diakses langsung oleh peserta didik melalui ponsel mereka dan memberikan ruang bagi kreativitas dalam pembelajaran. Namun, terdapat beberapa kelemahan dalam penggunaan wordwall. Salah satunya adalah rentan terjadi kecurangan dalam penggunaan aplikasi ini. Selain itu, ukuran huruf dalam permainan tidak dapat diubah, yang mungkin mempengaruhi keterbacaan bagi sebagian siswa. Proses pembuatan konten di wordwall juga membutuhkan waktu cukup lama dan hanya bisa dilihat melalui media visual (Arrosyad et al., 2023). Meskipun demikian, penggunaan web wordwall telah terbukti mampu menghasilkan perubahan sikap dan perilaku pada siswa setelah melalui proses pembelajaran.

Langkah-langkah untuk dapat menggunakan web wordwall sebagai berikut:

- 1) Langkah pertama yang harus dilakukan adalah membuka link <https://wordwall.net>. Lalu membuat atau mendaftarkan akun dan lengkapi semua informasi yang diminta dalam formulir pendaftaran.
- 2) Pilih menu createactivity.
- 3) Pilih salah satu template yang diinginkan.

4) Langkah akhir pilih menu done, jika sudah selesai membuat akunnya.

Adapun salah satu contoh dari langkah-langkah penggunaan web wordwall dalam pembelajaran IPA di kelas IV sebagai berikut:

- 1) Guru memulai pembelajaran dengan memberikan sambutan dan pengantar. Lalu menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberi arahan tentang aktivitas yang akan dilakukan.
- 2) Selanjutnya guru meminta murid untuk membuka link yang telah disiapkan pada webwordwall. Murid diminta untuk menuliskan namanya dan memulai aktivitas dengan menekan tombol "start" di halaman web.
- 3) Selanjutnya akan keluar pertanyaan berupa soal-soal seperti dibawah ini:
- 4) Jika masih terdapat banyak jawaban yang salah saat mengerjakan pertanyaannya bisa mencoba mengulang soal dengan mengklik start again.
- 5) Untuk melihat recap hasil murid yang sudah mengerjakan soal berupa score dan timernya bisa kita cek di web wordwallnya, klik di menu my result. Disana akan terlihat siapa saja murid yang sudah mengerjakan dan nilai/score yang didapatkannya serta waktu dalam mengerjakan soal-soalnya.

Wordwall memiliki berbagai macam fitur-fitur menarik yang membuat siswa lebih bersemangat dalam proses

pembelajaran karena tampilannya yang menyerupai permainan. Terdapat 18 fitur yang dapat digunakan dalam *wordwall*, di antaranya:(Aidah & Nurafni, 2022)

- 1) Fitur Match Up, digunakan untuk mencocokkan soal dengan fungsi atau definisinya.
- 2) Fitur Random Cards, digunakan untuk menebak kartu yang sudah dikocok secara acak.
- 3) Fitur Anagram, digunakan untuk menyusun huruf-huruf menjadi kata yang benar.
- 4) Fitur Labelled Diagram, digunakan untuk menyusun gambar dengan cara menggeser label-label yang ada.
- 5) Fitur Categorize, digunakan untuk mengkategorikan item-item ke dalam kolom-kolom yang sesuai.
- 6) Fitur Quiz, digunakan untuk menjawab pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda.
- 7) Fitur Find the Match, digunakan untuk mencocokkan gambar-gambar yang telah disediakan.
- 8) Fitur Matching Pairs, digunakan untuk memasang ubin-ubin dengan mengetuknya hingga ditemukan pasangan yang cocok.
- 9) Fitur Missing Word, digunakan untuk mengisi kata-kata yang hilang dengan cara menyeret dan melepaskan jawaban pada kotak kosong yang tersedia.

Kesimpulan

Pembelajaran berbasis web *wordwall* dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada pelajaran IPA di

sekolah dasar. Dengan menggunakan *wordwall*, siswa dapat ikutaktif saat proses pembelajaran melalui fitur-fitur yang interaktif dan tampilan yang menarik seperti dalam permainan. Keberagaman fitur yang disediakan oleh *wordwall* juga memungkinkan guru untuk menyajikan materi dan soal dalam berbagai variasi yang menarik. Hal inilah yang membentuk pembelajaran menjadi lebih menarik dan menghibur bagi siswa.

Selain itu, *wordwall* juga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi langsung melalui perangkat ponsel yang mereka miliki. Penggunaan media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membangkitkan motivasi belajar mereka. Dengan adanya pengalaman pembelajaran yang beragam, menantang dan menyenangkan, siswa bisa lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Namun, penting untuk memastikan ketersediaan koneksi internet yang cukup memadai sebelum melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan web *wordwall*. Selain itu, guru juga perlu mengarahkan siswa untuk melatih kemampuan membaca pemahaman melalui latihan soal-soal yang relevan. Dengan demikian, pembelajaran berbasis web *wordwall* dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran IPA di sekolah dasar.

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>
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis penggunaan aplikasi wordwall pada pembelajaran ipa kelas iv di sdn ciracas 05 pagi. *Pionir: jurnal pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Andika, I. P. W., & Yudiana, K. (2022). *Aktivitas Pembelajaran Berbantuan Media Linktree Meningkatkan Literasi Sains dan Kemampuan Metakognitif pada Materi Muatan IPA Kelas IV*. 10(1).
- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., & Balqis, M. (2023). *Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. 1.
- Asmadi, A. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Proses Belajar Online. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(3), 945–962. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.1048>
- Dwi Puspa, K. C. (2022). Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Website Pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44879>
- Fidya, I., & Oktaviana, E. (n.d.). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif*.
- Januarisman, E., & Ghufron, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8019>
- 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>
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 192–205. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>
- Lamasitudju, C. A. (2022). *Penerapan Qugamee (Quiz dan Game Edukasi) Interaktif pada Pembelajaran IPA-Fisika Menjadi Lebih Menyenangkan dengan*

- Menggunakan Wordwall.*
10(1).
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2854–2860.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Oktari, S. T. (2023). *Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar.* 5(1).
- 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/educater.v1i5.162>
- Purnama, R. P., & Pranoto, D. (2023). *PEMANFAATAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 TAHUNAN BARU.* 09.
- Rohmani, R., Apriza, B., & Mahendra, Y. (2021). Pengembangan gim kuis edukasi suplemen buku ajar pengantar dasar IPA berbasis website. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(2), 194–208.
<https://doi.org/10.22219/jinop.v7i2.18576>
- Sabanil, S. & marini,safitri. (2022). Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6855–6865.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3365>
- Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., & Cahyani, V. P. (2021). *Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia.* 1.
- Yuliasuti Puspitasari, D., Haryanto, H., & Sofyan, S. (2022). Efektivitas pembelajaran simulasi berbantuan game wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi atletik. *Jurnal manajemen pendidikan dan ilmu sosial*, 3(2), 1103–1109.
<https://doi.org/10.38035/jmpi.s.v3i2.1348>