
**PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR DENGAN APLIKASI WORDWALL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

Oleh

Afni Nur Arifah¹, Aura Lia Rahma², Indah Maulida Savon³, Khairunissa Mutiara⁴, Sri Ayu Sekarningrum⁵, Arita Marini⁶

^{1,2,3,4,5,6}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta

E-mail: ¹afniarifah10@gmail.com, ²auralia.rhm@gmail.com,

³ldhmldaa32@gmail.com, ⁴khrnsica07@gmail.com, ⁵sriayusekar10@gmail.com,

⁶aritamarini@unj.ac.id

Article History:

Received: 25-10-2023

Revised: 15-11-2023

Accepted: 23-11-2023

Keywords:

IPS, Wordwall, Belajar

Abstract: *Teknologi telah mengubah banyak bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu tren perkembangan teknologi pendidikan adalah penggunaan platform online. Tujuan dari tinjauan literatur ini adalah untuk mengetahui pengaruh teknologi berbasis web Wordwall sebagai sarana dalam pembelajaran IPS. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode penelitian studi literatur. Teknik pengumpulan data yaitu dengan mencari berbagai sumber yang berkaitan dengan topik penelitian, seperti artikel, jurnal dan buku. Artikel yang diterbitkan dalam 5 tahun terakhir digunakan sebagai referensi. Informasi hasil penelitian ini diperoleh melalui kata kunci yang digunakan yaitu Penggunaan Wordwall Sebagai Sarana Pembelajaran, terdapat 4 artikel yang memenuhi kriteria inklusi untuk dilakukan analisis. Penggunaan media ini juga dapat meningkatkan minat siswa dan membangkitkan motivasi belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah memberikan banyak dampak terhadap peradaban manusia, salah satunya pada dunia pendidikan. Menurut Lestari (2021), teknologi dapat dimanfaatkan sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran. Permendikbud menyarankan salah satu prinsip pembelajaran perlu memunculkan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di dunia pendidikan. Arahannya ini mendorong guru untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Teknologi dalam dunia pendidikan merupakan suatu sistem yang menunjang pembelajaran untuk mencapai hasil yang diinginkan. Implementasi teknologi dalam pendidikan di Indonesia berarti teknologi dapat digunakan sebagai alat pengajaran, alat administrasi, dan alat pembelajaran. Tak terkecuali dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan sosial

dan sikap-sikap positif supaya dapat berguna untuk masa depannya. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah dengan menggunakan aplikasi *wordwall*.

Wordwall adalah salah satu perangkat lunak yang bekerja secara online yang digunakan sebagai media pembelajaran berbasis game untuk kahoot, kuis, dan lain sebagainya. *Wordwall* dilengkapi dengan template atau jenis dan model yang berbeda. Sebuah game yang dapat dibuat sesuai permintaan. Di antara beberapa jenis template ini termasuk menebak gambar, kuis, teka-teki dan banyak lagi. Permainan ini digunakan dalam jenis teka-teki dan kuis (Irhamet al., 2016). *Wordwall* yang digunakan dalam pembelajaran IPS dapat memudahkan siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

Penggunaan aplikasi *Wordwall* ini dapat menjadi upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efisien dan efektif tanpa menghilangkan esensi materi yang disampaikan oleh guru. Permainan *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar. Seperti halnya yang diungkapkan Kusumah (2011), bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karna mempengaruhi komponen visual dan verbal.

LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran IPS Sekolah Dasar

1. Pengertian IPS

Terdapat berbagai penafsiran yang berbeda mengenai Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), baik yang berasal dari undang-undang maupun pandangan para ahli. Berikut beberapa definisi yang dari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) :

- a. IPS menurut National Council for the Social Studies (dalam Nashrullah, 2022 :1) didefinisikan sebagai mata pelajaran perpaduan ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang dapat meningkatkan kompetensi kewarganegaraan. Di dalam program sekolah IPS merupakan studi sistematis yang terdiri atas berbagai disiplin ilmu yaitu antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, dan lain-lain.
- b. UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Nashrullah, 2022:2) :“IPS merupakan bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang antara lain mencakup ilmu bumi/geografi, sejarah, ekonomi, kesehatan dan lain sebagainya yang dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial”.
- c. Menurut Somantri (2001), “Pendidikan IPS adalah penyederhanaan adaptasi,
- d. seleksi dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan di sajikan secara ilmiah dan pedagogis psikologis untuk tujuan institusional pendidikan dasar dan menengah dalam kerangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan UUD 1945’ (halaman 3)”
- e. Menurut Nashrullah (2022:6) IPS merupakan hasil penyatuan berbagai disiplin ilmu sosial menjadi satu kesatuan yang disederhanakan dengan fokus pada pemahaman serta analisis masalah dan fenomena sosial yang berkaitan dengan kehidupan manusia dan lingkungannya.

2. Tujuan Pendidikan IPS

Menurut (Hopeman dkk, 2022) Pendidikan IPS memiliki tujuan untuk memberikan pendidikan yang mempersiapkan individu dengan keterampilan dasar yang diperlukan agar peserta didik dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, serta mempertimbangkan lingkungannya. IPS adalah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat pendidikan dasar dan menengah, yang mencakup berbagai disiplin ilmu sosial, seperti Sejarah, Geografi, Ekonomi, serta disiplin ilmu sosial. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dikembangkan berdasarkan realitas dan fenomena sosial yang ada.

Menurut Nasrullah (2022 : 11), tujuan mata pelajaran IPS di SD/MI juga dapat ditetapkan sebagai berikut:

1. Meningkatkan pemahaman tentang konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan sekitarnya.
2. Mendorong perkembangan keterampilan dasar , seperti kemampuan berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan sosial.
3. Menanamkan komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemampuan, serta membantu siswa memahami pentingnya etika dan moral dalam berinteraksi dengan sesama.
4. Membangun kemampuan berkomunikasi, kerjasama serta berkompetisi dalam masyarakat yang beragam, baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.

3. Pengertian Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan sosial menurut M. Hidayati (dalam Nasrullah, 2022) didefinisikan sebagai informasi yang dipilih dan metode penyelidikan yang berasal dari disiplin ilmu sosial. Informasi ini dipilih dengan cermat dari berbagai sumber yang secara langsung relevan dengan pemahaman individu, kelompok, dan masyarakat. Informasi yang dipilih ini kemudian diterapkan dengan tujuan untuk mendidik individu menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Dalam konteks mata pelajaran IPS di SD/MI, tujuannya adalah membentuk warga negara yang memiliki kemampuan dan keterampilan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, serta warga negara yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air terhadap Indonesia. Menurut Nasrullah (2022 : 22-23) mengatakan bahwa :

IPS merupakan studi terintegrasi dari ilmu sosial untuk mengembangkan potensi kewarganegaraan yang dikoordinasikan dalam program sekolah sebagai pembahasan sistematis yang dibangun dalam beberapa disiplin ilmu, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, politik, psikologi, agama, sosiologi, humaniora dan ilmu-ilmu alam. Sementara itu, dalam kurikulum 2006, mata pelajaran IPS disebutkan sebagai salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI sampai SMP/MTs. Mata pelajaran ini mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI, mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik disiapkan dan diarahkan agar mampu menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.

4. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan pembelajaran IPS (Pusat Kurikulum, 2006: 7), adalah mendorong perkembangan potensi peserta didik untuk memperoleh kesadaran terhadap isu-isu sosial yang timbul dalam masyarakat, menggugah sikap mental yang progresif terkait dengan mengatasi berbagai ketidaksetaraan yang ada, serta mengasah keterampilan dalam menangani

tantangan sehari-hari, termasuk yang memengaruhi diri mereka sendiri maupun komunitas.

B. Aplikasi Wordwall

Media pembelajaran berbasis e-learning merupakan bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung oleh pemanfaatan teknologi dan komunikasi. Banyak sekali media pembelajaran yang berbasis e-learning, salah satunya adalah aplikasi *wordwall*.

Wordwall merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk pendidikan khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis game seperti kahoot, kuis, dan sejenisnya. *Wordwall* menyediakan beragam template dan model yang berbeda untuk pembuatan game sesuai kebutuhan. Beberapa contoh jenis template yang digunakan adalah menebak gambar, kuis, teka-teki, dan banyak lagi. Game ini sering digunakan dalam pembelajaran yang melibatkan teka-teki dan kuis. (Irham et al.,2016)

Dalam mengakses aplikasi *wordwall*, siswa dapat mengakses secara individu maupun dibantu oleh guru. *Wordwall* juga digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran online dan 1 penggunaan aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman materi pembelajaran online oleh siswa (Khairunisa, 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan studi literatur dengan membandingkan data dari beberapa jurnal yang telah dianalisis serta dirangkum berdasarkan hasil yang ada. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan sumber data yang diperoleh dari beberapa jurnal, artikel, dan penelitian terdahulu yang telah dianalisis oleh penulis terkait masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan metode deksriptif analitis dengan cara mengumpulkan, mengidentifikasi, menyusun, dan menganalisis berbagai data yang ditemukan

HASIL DAN PEMBAHASAN

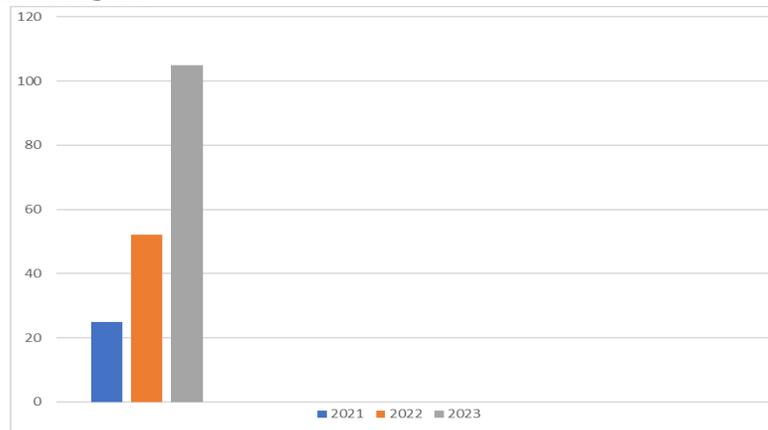


Diagram. 1 Data Publikasi Scholar tahun 2021 – 2023 dengan kata kunci penggunaan media web *wordwall* sebagai sarana pembelajaran IPS di SD.

Sebanyak 177 dokumen ditemukan dalam pencarian literatur menggunakan basis data Scholar. Dokumen-dokumen ini terbagi ke dalam beberapa kategori, seperti buku, dokumen, dan artikel. Selanjutnya, penelitian difokuskan pada artikel-artikel. Dalam tahap selanjutnya, artikel-artikel tersebut disaring berdasarkan judul dan abstrak yang mengandung kata/frase

"web wordwall", dan artikel-artikel yang tidak memenuhi kriteria ini dihapuskan. Artikel-artikel yang terpilih, yang memiliki kata/frase "media pembelajaran", "web wordwall", dan "pembelajaran IPS di SD" dalam judul atau abstraknya, kemudian dicari dalam bentuk full text. Dari 10 artikel yang memenuhi kriteria ini, 5 artikel telah dipilih untuk di review. Hasil tinjauan dari 4 artikel yang berkaitan dengan penggunaan media web wordwall sebagai alat bantu pembelajaran IPS di sekolah dasar telah disajikan dalam Tabel 1 berikut ini.

Tabel. 1 Literatur Review

Judul Artikel	Sumber Data	Hasil Review
UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN KONSEP IPS SISWA MELALUI MEDIA GAME INTERAKTIF WORDWALL	Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume 09 Nomor 01, Juni 2023	Penelitian ini membuktikan dengan menggunakan media game interaktif wordwall, dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep IPS sehingga akan berdampak pada hasil belajar yang semakin meningkat. Temuan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa mediagame interaktif wordwall dapat memberikan dampak yang positif terhadap guru dalam kegiatan belajar, sehingga pembelajaran dapat lebih menyenangkan, perlunya media pembelajaran seperti wordwall agar dapat melihat tujuan ketercapaian belajar siswa di kelas.
Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall terhadap Hasil Belajar IPS : Studi Eksperimen Siswa Kelas V SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone	Global Journal Basic Education https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjp Volume 2, Nomor 1 Februari 2023e -ISSN: 2762-1436 DOI.10.35458	Dari analisis statistik deskriptif, terungkap bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Wordwall berada dalam kategori sangat kurang, dengan nilai rata-rata sebesar 37,29. Dengan demikian, dapat disarankan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar IPS pada pretest kelas eksperimen sebesar 47,42%. Persentase ini menggambarkan peningkatan hasil belajar siswa dalam

		<p>mata pelajaran IPS sebelum dan setelah penerapan media interaktif Wordwall. Peningkatan ini dapat distribusikan pada fakta bahwa penggunaan media interaktif Wordwall membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa, sehingga mereka lebih bersemangat dalam menjawab pertanyaan melalui media ini yang dianggap sebagai bentuk pembelajaran yang menyenangkan.</p>
<p>Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN Cakranegara 48</p>	<p>PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar Volume 2 Nomor 3 Desember, 2022 Hal. 208-216</p>	<p>Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan validasi materi, dapat disarankan bahwa media pembelajaran Wordwall yang berbasis game edukasi yang dikembangkan telah dinyatakan sebagai media pembelajaran yang valid dan sesuai. Temuan ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, media pembelajaran Wordwall masuk dalam kategori sangat sesuai dan valid.</p> <p>Selanjutnya, berdasarkan hasil respon siswa pada tahap II yang melibatkan 10 responden, ditemukan bahwa rata-rata jumlah skor mencapai 10, yang setara dengan 100% sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Selain itu, hasil belajar siswa pada tahap II memperoleh rata-rata nilai sebesar 98, yang juga memenuhi kriteria sebesar 98%.</p>
<p>Pengembangan Game Edukatif Berbasis Web Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV UPT SDN Kedawung 03</p>	<p>Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume 08 Nomor 02, September 2023</p>	<p>Hasil evaluasi oleh para ahli materi terhadap media pembelajaran dalam bentuk game edukatif web Wordwall mendapatkan nilai presentase keseluruhan sebesar 100% dan dianggap "sangat valid." Selain itu, menurut penilaian para ahli media terhadap media pembelajaran serupa, presentase keseluruhan mencapai 95% dan juga dianggap "sangat valid."</p>

Kabupaten Blitar		
------------------	--	--

Berdasarkan hasil analisis terkait penggunaan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Dari hasil analisis artikel tersebut terdapat pengaruh dalam penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran IPS sekolah dasar yaitu:

1. *Wordwall* menjadi permainan yang interaktif dan suasana di kelas menjadi menyenangkan,
2. Permainan interaktif ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas,
3. Adanya *wordwall* dapat mengumpulkan pencapaian keberhasilan siswa dan tujuan pembelajaran IPS di kelas, sejauh mana siswa tahu;
4. Sangat mudah diakses secara *online* atau *offline* dan memberikan dampak positif dalam dunia pendidikan,
5. Siswa dapat lebih kritis dan mempunyai keterampilan terkait membaca dan menulis, serta aktif;

Penggunaan aplikasi *wordwall* secara keseluruhan memberikan berbagai manfaat bagi guru maupun siswa dimana pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan digunakannya *wordwall*. Selain itu siswa menjadi lebih memahami materi dengan baik dan membantu siswa berpikir kritis dengan mengidentifikasi kuis-kuis yang diberikan guru. Sehingga pembelajaran dengan *wordwall* ini efektif digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Namun kelemahan dari aplikasi *wordwall* ini harus diimbangi dengan internet dan perangkat komputer, guru harus paham penggunaan media internet dan komputer untuk penggunaan media *wordwall*. Selain itu guru juga harus tetap memantau siswa bila melibatkan siswa menggunakan gawai dalam pembelajaran, hal ini bisa memberikan dampak ablas pada siswa yang membuat siswa menjauh dari interaksi sosial dalam kelas. Penggunaan *wordwall* ada yang berbayar dalam penggunaannya, meskipun terdapat versi gratis namun beberapa fitur canggih dan lebih menarik dan interaktif ada pula dalam versi berbayar sehingga hal ini bisa menjadi hambatan guru dalam mengeksplor kegiatan aplikasi *wordwall*. Sejalan ini *wordwall* merupakan alat yang bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran, penting untuk memahami kekurangannya dan memastikan bahwa penggunaannya dipertimbangkan dengan baik dalam konteks pembelajaran khusus dan kebutuhan siswa.

Dari data literatur yang dikumpulkan penggunaan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar dinilai efektif dan memberikan peningkatan dalam nilai, motivasi serta pemahaman siswa dalam pembelajaran, hal ini didukung dengan hasil penelitian pada tabel diatas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi dari studi literatur yang dilakukan ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar valid dan dapat dikembangkan oleh para guru. Hal ini didukung dengan beberapa jurnal yang sudah melakukan eksperimen dalam pengujian media *wordwall* dalam pembelajaran dan memberikan kesimpulan bahwa penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar layak digunakan.

SARAN

Dalam pengembangan media pembelajaran wordwall ini guru sebaiknya bisa mengeksplor lebih jauh dan lebih kreatif . Selain itu penggunaan media pembelajaran Wordwall dilengkapi dengan perangkat yang mendukung serta jaringan internet yang baik,

melihat ini disarankan penggunaan aplikasi pembelajaran wordwall digunakan pada daerah yang sudah mendukung jaringan internet yang baik. Guru juga disarankan selalu memantau kegiatan siswa yang berhubungan dengan gawai yang digunakan, karna sering kali terdapat iklan yang tidak relevan dengan pembelajaran pada web internet.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Aini, A. N., & Rulviana, V. (2023, June 1). *Upaya Meningkatkan motivasi Belajar Dan Pemahaman KONSEP IPS siswa melalui media game INTERAKTIF WORDWALL*. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/7984>
- [2] *Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara*. View of pengembangan media Pembelajaran Wordwall berbasis game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI Sdn 48 Cakranegara.
- [3] 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, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41-47
- [4] Aldi anugrah, & siti. (2022, December). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. View of pengembangan media Pembelajaran Wordwall berbasis game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI Sdn 48 Cakranegara. <https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia/article/view/81/55>
- [5] Febrianti, R. E., Alfi, C., & Fatih, M. (2023, September). Pengembangan game EDUKATIF Berbasis Web WORDWALL Untuk Meningkatkan keaktifan Belajar Siswa kelas IV UPT SDN Kedawung 03 kabupaten blitar. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9238>
- [6] makmur nurdin, & Rosmalah. (2023, February 1). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 14 BIRU KECAMATAN TANETE RIATTANG KABUPATEN BONE. View of Pengaruh penggunaan media Interaktif Berbasis Wordwall terhadap Hasil Belajar IPS : Studi Eksperimen Siswa Kelas v SD negeri 14 Biru kecamatan tanete Riattang Kabupaten Bone. <https://sainsglobal.com/jurnal/index.php/gjp/article/view/741/361>