

## **BEST PRACTICE PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA)**

**Ilham Akbar Zulfikar<sup>1)</sup> \*, Yuni Arfiani<sup>2)</sup>, Indri Febriana<sup>3)</sup>**

<sup>1</sup>Bidang Studi IPA, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

<sup>2</sup>Bidang Studi IPA, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

<sup>3</sup>Bidang Studi IPA, Pendidikan Profesi Guru, Jalan Jali, Dampyak, Kramat, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah, 52181 Indonesia.

\* Korespondensi Penulis. E-mail:ilhamazulfikar@gmail.com, Telp: +628232636178

### **Abstrak**

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk memberikan materi dan melakukan evaluasi pembelajaran. Pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik dapat diciptakan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif. Latar belakang dari praktik baik ini adalah: (1) Peserta didik yang tidak aktif selama pembelajaran berlangsung; (2) pada saat pembelajaran media pembelajaran inovatif belum dimanfaatkan oleh guru, sehingga pembelajaran masih terpusat pada guru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat peserta didik menjadi aktif selama pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *wordwall*. Pada penelitian kali ini, peneliti melakukan praktik baik yang disusun dengan metode STAR (Situasi, Tantangan, Aksi, Refleksi dan Dampak). Pihak yang terlibat pada praktik baik ini adalah peserta didik kelas 7E SMPN 1 Kramat. Teknik pengambilan data yang digunakan yaitu teknik observasi. Dalam praktik pembelajaran peneliti menggunakan media pembelajaran *wordwall* untuk membantu guru dalam meningkatkan keaktifan peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Hasil praktik baik pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, *wordwall*, keaktifan peserta didik

### **Abstract**

*Learning media is a tool for teachers to provide material and carry out learning evaluations. Innovative learning media can also create more meaningful learning for students. The background to this good practice is: (1) Students who are not active during learning; (2) during learning the teacher has not utilized innovative learning media, so learning is still centered on the teacher. The aim of this research is to make students active during learning by utilizing wordwall learning media. In this research, researchers carried out good practices prepared using the STAR method (Situation, Challenges, Action, Reflection and Impact). The parties involved in this good practice are class 7E students at SMPN 1 Kramat. The data collection technique used is observation technique. In learning practice, researchers use wordwall learning media to help teachers increase student activity during learning. The results of good learning practices show that wordwall learning media can increase student activity in Natural Sciences (Science) subjects.*

**Keywords:** Learning media, *wordwall*, student activity

## **1. PENDAHULUAN**

Pembelajaran di sekolah melibatkan guru, peserta didik, dan bahan ajar secara aktif. Guru tidak hanya memberikan materi, tetapi juga bisa meningkatkan motivasi belajar berupa peserta didik yang bisa aktif selama pembelajaran. Keaktifan belajar ini juga menunjang pembelajaran yang optimal (Farida Payon et al., 2021). Model keaktifan bisa diamati melalui keterlibatan peserta didik saat pembelajaran, terlibat diskusi, berani menyatakan pendapat saat pembelajaran berlangsung, dan mampu presentasi hasil diskusi mereka dengan baik (Kadir & Arsal, 2023). Keaktifan menunjang peserta didik dalam membangun keterampilan berpikir kritis, meningkatkan pemahaman materi, dan menumbuhkan kreativitas (Ahdelia et

al., 2023). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan langsung dengan aktivitas sehari-hari. Pembelajaran IPA berfungsi untuk menunjang kemampuan peserta didik dalam menafsirkan beberapa fakta dan teori IPA tentang kejadian alam. Peserta didik perlu pemahaman konsep IPA yang mendalam. Karena jika peserta didik telah paham konsep IPA, maka peserta didik tidak hanya mengetahui teori saja, tetapi peserta didik bisa menjelaskan kembali materi dengan bahasa mereka. Guna memperoleh pembelajaran yang bermakna, guru perlu menyiapkan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung (Nahdi et al., 2018).

Diperlukan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik, agar keaktifan peserta didik dapat terbentuk. Model pembelajaran yang digunakan memiliki peran yang penting untuk menarik perhatian peserta didik (Ahdelia et al., 2023). Guna menciptakan kegiatan belajar yang menarik, diperlukan usaha guna memaksimalkan keaktifan peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran termasuk komponen utama yang dimanfaatkan guru dalam menyampaikan materi, media pembelajaran juga mempermudah peserta didik ketika belajar (Harsiwi & Arini, 2020). Kemajuan teknologi membantu guru dalam menyusun media pembelajaran, guna menciptakan kegiatan belajar yang efektif (Samhudi, 2021).

*Wordwall* merupakan *website* yang menyajikan game sebagai instrumen untuk evaluasi yang menyenangkan untuk peserta didik (Lestari, 2021). *Wordwall* mempermudah guru untuk menyajikan evaluasi dengan bentuk yang berbeda (Khairunisa, 2021). Tidak hanya untuk kuis *wordwall* juga melatih peserta didik untuk komunikasi dengan temannya baik secara individu atau kelompok (Mujahidin et al., 2012).

Berdasarkan penelitian (Nisa & Susanto, 2022) media *game* edukasi *wordwall* dapat berdampak positif dan signifikan mengenai motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian (Kadir & Aarsal, 2023) *wordwall* adalah media pembelajaran yang bisa mengembangkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi di Kelas 7E SMPN 1 Kramat, diperoleh masih rendahnya keaktifan saat pembelajaran IPA berlangsung. Dapat diamati pada peserta didik yang kurang aktif selama pembelajaran. Saat kegiatan belajar IPA, sebagian peserta didik nampak sibuk memprovokasi temannya agar bermain dan mengobrol saat guru menjelaskan materi di kelas. ketika peserta didik diberikan kesempatan oleh guru guna mengajukan pertanyaan dan menyatakan pendapatnya, peserta didik nampak kurang aktif. Nampak beberapa peserta didik saja yang aktif. Jika peserta didik ditanya oleh guru terkait materi, peserta didik tidak langsung memberikan tanggapan dan terkadang tidak menjawab walaupun guru sudah memberikan pancingan terkait pertanyaan yang diberikan.

Semangat belajar peserta didik di kelas nampak cukup lesu terlihat kurang bersemangat, sebagian peserta didik yang tertunduk lesu di kelas. Jika dilihat dari sudut pandang guru ketika kegiatan observasi, guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang menyenangkan. Guru sekedar memanfaatkan buku paket serta buku pendamping, melalui metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab. Berlandaskan penjelasan tersebut, sehingga peneliti ingin melaksanakan riset tentang keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA dengan mengimplementasikan media pembelajaran *Wordwall*.

## 2. METODE

### Waktu Pelaksanaan

Pelaksanaan *best practice* dilaksanakan di SMPN 1 Kramat kelas 7E. Penelitian dilaksanakan selama kegiatan PPL Siklus mandiri berlangsung, sejak tanggal 21 Maret hingga 22 April 2024.

### Subjek *Best Practices*

Subjek pada penelitian kali ini yaitu siswa kelas 7E di SMPN 1 Kramat yang berjumlah 32 siswa.

### Prosedur

Prosedur *best practices* menerapkan metode STAR (Situasi, Tantangan, Aksi, dan Refleksi). *Pertama*, peneliti melakukan observasi kelas guna mengetahui bagaimana situasi lapangan dan tantangan apa yang ada di kelas tersebut. *Kedua*, peneliti membuat strategi pembelajaran berdasarkan situasi dan tantangan yang ada di kelas tersebut. *Ketiga*, peneliti melaksanakan strategi yang telah dirancang. Peneliti menggunakan media pembelajaran *worldwall* dalam melaksanakan aksi. Pada tahap terakhir, peserta didik memberikan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran.

### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Peneliti pengumpulan data, peneliti memanfaatkan teknik observasi. Observasi dilakukan guna mengetahui bagaimana kondisi lapangan. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Observasi dilakukan selama peneliti mengajar di kelas 7E, peneliti mengobservasi bagaimana keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Data kualitatif yang diperoleh berupa hasil observasi, kemudian dianalisis secara kualitatif.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dimulai dengan tahap observasi guna mengetahui situasi dan tantangan. Hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 1 STAR

Metode	Deskripsi
Situasi	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saat kegiatan pembelajaran peserta didik nampak kurang aktif</li><li>• Terbatasnya media pembelajaran. Pembelajaran masih terpusat pada peserta didik</li></ul>
Tantangan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Keterbatasan sarana dan prasarana</li><li>• Variasi media pembelajaran</li><li>• Meningkatkan keaktifan peserta didik</li></ul>
Aksi	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menerapkan media pembelajaran <i>wordwall</i></li><li>• Semua peserta didik terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran</li></ul>
Refleksi	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diperoleh hasil yang efektif</li><li>• Peserta didik memberikan respon yang positif</li><li>• Media pembelajaran <i>wordwall</i> membuat peserta didik menjadi aktif selama pembelajaran berlangsung</li></ul>

### Hasil Analisis Star

#### Analisis Situasi

Diawali dengan kegiatan observasi yang dilaksanakan tanggal 21 Maret 2024 di kelas 7E SMPN 1 Kramat. Berdasarkan tabel 1, bahwa peserta didik belum aktif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan pendidik belum media pembelajaran yang kekinian. Metode ceramah masih digunakan oleh pendidik, bahwa metode yang digunakan belum berpusat kepada peserta didik. Pendidik juga belum memanfaatkan media pembelajaran yang menyenangkan, sehingga kegiatan belajar yang monoton akan dirasakan oleh peserta didik. Sehingga pembelajaran yang berpusat pada peserta didik belum tercipta. Maka diperlukan strategi pembelajaran yang menarik untuk peserta didik.

#### Analisis Tantangan

Berdasarkan tabel 1, tantangan yang ada pada kelas 7E adalah adanya keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran. Hal ini karena terbatasnya sarana prasarana yang tersedia di kelas, sehingga pendidik belum maksimal ketika menggunakan media pembelajaran.

### **Analisis Aksi**

Menurut hasil analisis situasi dan tantangan yang sebelumnya telah dijelaskan, sehingga peneliti melakukan aksi sebagai berikut: (1) Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan dilaksanakan, (2) Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran seperti, Modul ajar, media pembelajaran, dan instrumen penilaian, (3) Membimbing peserta didik selama pembelajaran dalam diskusi kelompok guna menyelesaikan kuis pada website *worldwall*, (4) Memberikan peluang pada peserta didik guna melaksanakan diskusi selama kuis berlangsung. Kegiatan tersebut membuat peserta didik belajar untuk bisa komunikatif antar peserta didik dalam menentukan jawaban yang benar, (5) Mengevaluasi skor kuis yang diperoleh setiap kelompok.

Aksi yang dilakukan oleh peneliti juga memerlukan strategi yang baik, strategi tersebut yaitu: (1) Peneliti bisa berkolaborasi dengan mahasiswa lain untuk melakukan pengkondisian kelas saat media pembelajaran *wordwall* diterapkan, (2) Memaksimalkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, berupa tanya-jawab dan diskusi.

Berikut tahapan aksi yang dilakukan oleh peneliti:

1. Menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan, meliputi modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran, dan instrumen penilaian.
2. Menerapkan media pembelajaran yang telah disiapkan.
3. Membimbing peserta didik selama proses pembelajaran dalam diskusi kelompok dalam menyelesaikan kuis. Peserta didik dapat belajar guna mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikatif, dan berani menyatakan pendapat.
4. Peserta didik diberikan kesempatan untuk berdiskusi dengan kelompoknya guna menjawab kuis dengan benar.
5. Mengevaluasi perolehan skor kuis dari masing-masing kelompok serta memberikan penguatan konsep materi, sehingga peserta didik menjadi lebih paham.

Untuk merealisasikan aksi tersebut, berikut adalah materi yang diperlukan:

1. Keinginan peserta didik untuk bisa meningkatkan keaktifan selama pembelajaran berlangsung.
2. Sarana prasarana yang menunjang pelaksanaan aksi.
3. Keinginan untuk menyuguhkan kegiatan belajar yang bermanfaat untuk peserta didik.

### **Analisis Refleksi**

Setelah pelaksanaan aksi diperoleh beberapa dampak dari aksi, yaitu:

1. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, peserta didik menjadi lebih aktif selama pembelajaran berlangsung.
2. Media pembelajaran *wordwall* yang digunakan dapat menarik perhatian peserta didik.
3. Peserta didik menjadi semakin komunikatif.
4. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik terlaksana.

### **Hasil Kegiatan**

Hasil kegiatan cukup efektif setelah pelaksanaan aksi, meningkatnya keaktifan peserta didik dengan menerapkan media pembelajaran *wordwall*. Respon peserta didik terhadap

pembelajaran ini adalah senang dan ingin menggunakan media *wordwall* pada pertemuan selanjutnya. Faktor keberhasilan pembelajaran ini ditentukan dari penguasaan pendidik terhadap metode dan media pembelajaran yang digunakan.

#### 4. SIMPULAN

Kegiatan *Best Practice* yang telah dilaksanakan menghasilkan pandangan baru terhadap proses pembelajaran, karena dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif yaitu *wordwall* dapat menghasilkan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. *Wordwall* sangat menarik bagi guru untuk memberikan materi dan evaluasi pembelajaran dalam bentuk *game*. Media pembelajaran yang digunakan membuat peserta didik menjadi senang, sehingga motivasi belajar meningkat dan peserta didik menjadi aktif saat pembelajaran. Cara guru menjelaskan materi juga akan lebih menarik bagi peserta didik. Maka alangkah baiknya supaya guru bisa menggunakan *wordwall* dalam pembelajaran, serta bisa mencoba media pembelajaran berbasis *game* lainnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahdelia, I., Nurhayati b, & Mardiah, S. (2023). Efektivitas Model Discovery Learning Berbantu Media Wordwall dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas VII A3 SMP Negeri 5 Makassar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembang Pembelajaran*, 4(1), 145–152.
- Farida Payon, F., Andrian, D., & Mardikarini, S. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 53–60. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.397>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Kadir, A., & Arsal, M. (2023). Penerapan Model Discovery Learning dipadu Web Game Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik di Kelas XI IPA UPT SMAN 6 Barru. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 1453–1459.
- Khairunisa, Y. (2021). PEMANFAATAN FITUR GAMIFIKASI DARING MAZE CHASE–WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MATA KULIAH STATISTIKA DAN PROBABILITAS. *Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nahdi, D. S., Yonanda, D. A., & Agustin, N. F. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran IPA. *Cakrawala*, 4(2).
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>

Samhudi. (2021). *Drs. H. Samhudi MR., M.Pd.I Pengembangan Media Pembelajaran.*  
146–163.