

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK AGAMA HINDU KELAS III MENGGUNAKAN MEDIA WORDWALL DI SD NEGERI 2 WOSU KECAMATAN BUNGKU BARAT KABUPATEN MOROWALI PROVINSI SULAWESI TENGAH

Ni Made Samiadi

SD Negeri 2 Wosu Morowali, Sulawesi Tengah, Indonesia

Email: madesamiadi2@gmail.com

Informasi	Abstract
Volume : 1 Nomor : 1 Bulan : Juni Tahun : 2024 E-ISSN : 3062-9624	<i>This study aims to determine the impact of using Wordwall media on the learning outcomes of IIIrd-grade students at SD Negeri 2 Wosu, Bungku Barat District, Morowali Regency, Central Sulawesi. Wordwall was selected as an innovative solution to enhance student motivation and engagement in learning. The research uses a qualitative approach with a descriptive design, through observation and tests of student learning outcomes before and after using Wordwall media. The results show that the use of Wordwall has a positive impact on improving students' learning outcomes, with a significant increase in students' average test scores after the implementation of this media. In addition, students also showed increased engagement and higher enthusiasm during the learning process. However, there are some challenges to consider, such as dependence on technological devices and the limitations of the types of games that can be adapted to all types of content. Overall, the use of Wordwall can be an effective media for improving the quality of learning, especially at the elementary school level.</i> Keywords: Learning Media, Wordwall, Learning Outcomes, Interactive Learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik agama Hindu kelas III di SD Negeri 2 Wosu, Kecamatan Bungku Barat, Kabupaten Morowali, Sulawesi Tengah. Media Wordwall dipilih sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif, melalui observasi dan tes hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media Wordwall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, dengan rata-rata nilai tes peserta didik meningkat signifikan setelah penerapan media ini. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan peningkatan keterlibatan dan antusiasme yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala yang perlu diperhatikan, seperti ketergantungan pada perangkat teknologi dan keterbatasan jenis permainan yang dapat disesuaikan dengan semua jenis materi. Secara keseluruhan, penggunaan Wordwall dapat menjadi media yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Wordwall, Hasil Belajar, Pembelajaran Interaktif

A. PENDAHULUAN

Peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar merupakan komponen penting dari sistem pendidikan. Landasan yang kokoh bagi pertumbuhan akademis peserta didik di jenjang pendidikan tinggi akan dibangun melalui hasil belajar yang efektif. Hasil belajar peserta didik kelas III Hindu di SD Negeri 2 Wosu, Kecamatan Bungku Barat, Kabupaten Morowali, Sulawesi Tengah, masih menghadapi sejumlah kendala. Keterbatasan strategi pembelajaran yang digunakan guru menjadi salah satu masalah terbesar, karena sering kali membuat proses belajar mengajar terasa membosankan dan tidak menarik bagi peserta didik. Hal ini dapat mengakibatkan hasil belajar peserta didik yang rendah dan menurunnya minat belajar.

Dalam situasi ini, penerapan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas hasil belajar. Salah satu media tersebut adalah Wordwall, sebuah platform berbasis permainan yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menantang bagi peserta didik. Melalui Wordwall, guru dapat merancang berbagai permainan edukatif yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik, baik saat proses pembelajaran maupun dalam kegiatan evaluasi.

Wordwall dapat diakses dengan mudah dan menawarkan berbagai jenis aktivitas yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kelas, membuat mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik agama Hindu kelas III di SD Negeri 2 Wosu.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah yang ada pada penelitian ini adalah: Sejauh mana penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Agama Hindu kelas III di SD Negeri 2 Wosu? Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas III di SD Negeri 2 Wosu. Dengan penerapan Wordwall, diharapkan dapat terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik, sekaligus memperkuat motivasi dan keterlibatan mereka, terutama pada mata pelajaran yang dipandang menantang atau kurang menarik.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi berbagai pihak, di antaranya: Para guru dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan dari penelitian ini tentang cara menggunakan media Wordwall di kelas. Agar proses belajar mengajar menjadi

lebih menarik dan menyenangkan, para guru juga dapat memodifikasi media ini agar sesuai dengan berbagai sumber belajar yang sudah ada.

Penggunaan media Wordwall diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik akan merasa lebih termotivasi untuk belajar karena mereka dapat berinteraksi dengan materi pelajaran melalui permainan yang menyenangkan. Hal ini tentunya dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka. Penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dengan memanfaatkan teknologi seperti Wordwall, diharapkan dapat tercipta metode pembelajaran yang lebih inovatif, tidak hanya bergantung pada metode konvensional yang kadang-kadang kurang memadai dalam menarik minat peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan dampak positif bagi peserta didik dan guru di SD Negeri 2 Wosu, tetapi juga dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan dunia pendidikan di tingkat yang lebih luas.

A. METODE PENELITIAN

Untuk mengetahui fenomena penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran mata pelajaran agama Hindu kelas III SD Negeri 2 Wosu, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian deskriptif. Untuk melihat dan menyelidiki bagaimana pendidik dan peserta didik terlibat dengan materi Wordwall selama proses pembelajaran, penelitian ini dilakukan melalui observasi. Pengamatan langsung di kelas, wawancara guru dan peserta didik, serta analisis dokumentasi, termasuk catatan materi pembelajaran dan kegiatan pembelajaran, merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Guru Pendidikan Agama Hindu dan peserta didik agama Hindu kelas III berpartisipasi dalam penelitian ini dengan menggunakan media Wordwall untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil ulangan peserta didik sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media Wordwall serta hasil observasi guru selama proses pembelajaran menggunakan media Wordwall. Data yang diperoleh akan dianalisis secara tematik, dengan mengidentifikasi pola-pola yang muncul dalam penggunaan media Wordwall dan bagaimana hal tersebut memengaruhi hasil belajar peserta didik. Peneliti akan mengkategorikan data berdasarkan tema-tema yang relevan, seperti motivasi peserta didik, interaksi peserta didik dengan media, dan perubahan dalam hasil belajar. Hasil dari analisis ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang mendalam tentang bagaimana

media Wordwall dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 2 Wosu, serta memberikan rekomendasi untuk penggunaan media serupa di sekolah-sekolah lain.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Teori Belajar

Proses belajar peserta didik merupakan suatu kegiatan yang kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah teori-teori yang mendasari pemahaman kita terhadap cara peserta didik belajar. Salah satu teori yang paling relevan dalam konteks pendidikan dasar adalah teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Menurut teori konstruktivisme, belajar tidak hanya merupakan proses menerima informasi secara pasif, tetapi lebih merupakan upaya aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan interaksi mereka dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini mengarah pada pemahaman bahwa peserta didik harus diberi kesempatan untuk mengeksplorasi dan berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung agar dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam.

Teori ini juga menekankan pentingnya konteks sosial dalam proses belajar, yang dijelaskan oleh Vygotsky melalui konsep "zone of proximal development" (ZPD). ZPD mengacu pada rentang antara apa yang dapat dikerjakan peserta didik secara mandiri dan apa yang dapat dikerjakan dengan bantuan orang lain, seperti guru atau teman sejawat. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang efektif harus memperhatikan tingkat pemahaman peserta didik dan memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka, sambil memberikan dukungan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran seperti Wordwall, yang dapat memberikan tantangan melalui berbagai permainan edukatif, sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme dengan memungkinkan peserta didik aktif berinteraksi dan belajar melalui pengalaman langsung.

Selain konstruktivisme, teori belajar behaviorisme juga memiliki peran penting dalam pembelajaran di sekolah dasar, terutama dalam hal penguatan dan umpan balik. Dalam teori ini, belajar dianggap sebagai perubahan dalam perilaku yang terjadi sebagai respons terhadap stimulus tertentu. Penggunaan media seperti Wordwall dapat memperkuat perilaku belajar positif pada peserta didik melalui umpan balik langsung yang mereka terima setelah menyelesaikan aktivitas atau permainan. Hal ini memberikan penguatan yang langsung terhadap hasil usaha peserta didik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar lebih giat lagi. Keduanya, konstruktivisme dan behaviorisme, memberikan landasan teori yang kuat untuk mengembangkan metode pembelajaran yang

efektif dan menarik di kelas. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti Wordwall mendukung kedua teori tersebut dengan menyediakan konteks sosial yang kaya untuk belajar dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Melalui pendekatan ini, peserta didik diharapkan tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga dapat memahami konsep secara lebih mendalam dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan memadukan teori-teori tersebut, penggunaan media Wordwall diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan efektif. Ini akan memungkinkan peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka secara aktif, sambil mendapatkan umpan balik yang membangun dari guru dan teman-teman mereka. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik agama Hindu kelas III di SD Negeri 2 Wosu, dengan harapan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dan lebih menarik bagi peserta didik.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Media ini berfungsi sebagai perantara antara guru dan peserta didik untuk mempermudah pemahaman materi serta meningkatkan efektivitas proses belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat-alat fisik seperti papan tulis atau buku teks, tetapi juga mencakup berbagai teknologi, seperti komputer, proyektor, dan aplikasi berbasis digital. Media pembelajaran dapat dikategorikan dalam beberapa jenis, antara lain media visual (gambar, grafik, poster), media audio (rekaman suara, podcast), media audiovisual (video, animasi), dan media interaktif (aplikasi dan game edukasi). Salah satu jenis media pembelajaran yang sedang berkembang pesat adalah media berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK), yang memungkinkan guru dan peserta didik untuk berinteraksi secara lebih dinamis dan interaktif. Salah satunya adalah aplikasi Wordwall, sebuah platform yang menyediakan berbagai permainan edukatif berbasis web yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Melalui platform ini, peserta didik dapat berpartisipasi dalam permainan yang memotivasi mereka untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Media seperti ini sangat relevan di era digital saat ini, di mana peserta didik lebih terbiasa dengan teknologi dan menginginkan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Media pembelajaran yang tepat dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut beberapa penelitian, penggunaan media yang sesuai

dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik dapat membantu memperjelas pemahaman, meningkatkan perhatian peserta didik, dan mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan dengan tepat dapat memperkuat pemahaman peserta didik melalui pengalaman yang lebih konkret, misalnya dengan menampilkan gambar atau video yang mendukung konsep yang diajarkan. Selain itu, media interaktif seperti Wordwall juga memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui permainan, yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif, seperti Wordwall, juga dapat memberikan umpan balik yang langsung kepada peserta didik. Ketika peserta didik berhasil menyelesaikan tantangan atau permainan, mereka mendapatkan umpan balik yang langsung mengenai kesalahan atau keberhasilan mereka. Hal ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mencari solusi dan memperbaiki kesalahan mereka, sehingga mereka bisa lebih memahami materi yang diajarkan. Proses ini mendukung teori konstruktivisme yang mengedepankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun pengetahuan. Media yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik akan membantu mereka untuk membangun pemahaman yang lebih dalam dan bermakna.

Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran yang menarik juga memiliki dampak positif terhadap motivasi peserta didik. Peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran yang menggunakan media menarik cenderung lebih semangat dan berusaha lebih keras untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Ini mengarah pada peningkatan keterlibatan peserta didik dalam kelas, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga meningkatkan motivasi dan minat peserta didik untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membawa banyak manfaat dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam konteks SD Negeri 2 Wosu, penerapan media berbasis teknologi seperti Wordwall diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik agama Hindu kelas III. Dengan menggunakan media ini, diharapkan peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengalami pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi seberapa besar pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik, serta untuk memberikan rekomendasi bagi guru dan sekolah dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Wordwall sebagai Media Pembelajaran

Wordwall adalah sebuah platform berbasis web yang menyediakan berbagai alat interaktif untuk mendukung pembelajaran melalui permainan edukatif. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan materi yang sedang diajarkan. Wordwall sangat populer di kalangan pendidik karena kemudahan penggunaannya, fleksibilitas, dan fitur-fitur yang mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Dengan Wordwall, guru dapat membuat berbagai permainan seperti teka-teki, kuis, kartu, dan permainan berjenis lainnya yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Cara kerja Wordwall sangat sederhana. Guru hanya perlu membuat akun di platform tersebut, kemudian memilih jenis permainan yang ingin dibuat, seperti pilihan ganda, pasangan kata, atau bahkan teka-teki silang. Setelah memilih jenis permainan, guru dapat menambahkan konten yang relevan dengan materi pelajaran, seperti soal-soal atau kata-kata yang ingin diajarkan. Peserta didik kemudian dapat berinteraksi langsung dengan permainan tersebut melalui perangkat komputer atau ponsel mereka, dan mendapatkan umpan balik instan terkait jawaban mereka. Hal ini tidak hanya membantu peserta didik memahami materi secara lebih baik tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Fitur-fitur yang ada di Wordwall sangat beragam. Selain berbagai jenis permainan yang telah disebutkan, platform ini juga menawarkan kemampuan untuk menyesuaikan desain dan format permainan sesuai dengan kebutuhan guru. Guru dapat memilih berbagai tema visual yang sesuai dengan suasana kelas atau topik pembelajaran yang sedang dibahas. Selain itu, Wordwall juga mendukung penggunaan multimedia, seperti gambar dan suara, yang dapat membuat permainan lebih menarik dan mendalam. Dengan demikian, Wordwall memberikan kesempatan bagi guru untuk menyesuaikan permainan pembelajaran dengan gaya dan kebutuhan peserta didik mereka. Salah satu fitur unggulan dari Wordwall adalah kemampuannya untuk menyediakan umpan balik langsung kepada peserta didik. Setiap kali peserta didik menyelesaikan aktivitas atau permainan, mereka akan segera menerima umpan balik mengenai jawaban yang benar atau salah. Umpan balik ini sangat penting karena dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan memberikan umpan balik yang cepat dan jelas, Wordwall membantu peserta didik untuk segera mengetahui kesalahan mereka dan melakukan perbaikan sebelum melanjutkan ke materi berikutnya. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan responsif.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai alat bantu pengajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut penelitian oleh Nia dkk. (2021), peserta didik yang menggunakan Wordwall selama proses pembelajaran menunjukkan peningkatan yang cukup besar dalam memahami materi, terutama dalam topik seperti bahasa dan matematika yang membutuhkan partisipasi aktif peserta didik. Peserta didik yang terlibat dalam permainan Wordwall interaktif menunjukkan motivasi yang lebih besar untuk menyelesaikan aktivitas yang ditugaskan dan minat yang lebih besar dalam belajar. Hal ini menunjukkan bagaimana penggunaan media yang menghibur dan menarik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian lain oleh Aini (2020) juga menemukan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di tingkat sekolah dasar. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Wordwall merasa lebih terlibat dan aktif, sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, platform ini juga memberikan peserta didik kesempatan untuk belajar dengan cara yang tidak monoton dan membosankan, yang sering kali terjadi pada metode pembelajaran konvensional. Wordwall, dengan permainan dan tantangannya, memberikan pengalaman belajar yang lebih seru dan bervariasi.

Tidak hanya itu, penelitian yang dilakukan oleh Mahfud et al. (2022) menunjukkan bahwa Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam ujian-ujian formal. Dengan menggunakan Wordwall secara rutin, peserta didik menjadi lebih siap dan percaya diri dalam menghadapi ujian karena mereka sudah terbiasa dengan format soal yang beragam dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran seperti Wordwall juga membantu peserta didik dalam mengingat materi yang telah diajarkan melalui repetisi yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Selain itu, Wordwall juga terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan kolaboratif peserta didik. Dalam banyak permainan yang tersedia, peserta didik sering kali diminta untuk bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan tugas atau tantangan tertentu. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, tetapi juga melatih mereka untuk bekerja secara tim dan saling berbagi pengetahuan. Pembelajaran kolaboratif seperti ini sangat penting dalam meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi peserta didik, yang juga berpengaruh positif pada perkembangan mereka secara keseluruhan. Penggunaan Wordwall dalam konteks pendidikan di Indonesia juga mendapat dukungan yang positif dari berbagai kalangan. Banyak guru yang melaporkan bahwa mereka merasa lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dengan bantuan

media interaktif ini. Selain itu, peserta didik juga merasa lebih senang dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran karena mereka dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu, Wordwall dianggap sebagai alat yang sangat berguna dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, termasuk di SD Negeri 2 Wosu.

Wordwall telah terbukti sebagai media pembelajaran yang efektif dan memberikan banyak manfaat dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan fitur-fitur yang interaktif dan mudah diakses, Wordwall dapat digunakan untuk mendukung berbagai jenis pembelajaran, baik dalam pengajaran teori maupun dalam penguatan konsep-konsep melalui permainan edukatif. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengeksplorasi lebih dalam mengenai pengaruh penggunaan Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik kelas III di SD Negeri 2 Wosu, yang diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas platform ini dalam konteks pendidikan dasar.

Deskripsi Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap prestasi belajar peserta didik kelas III SD Negeri 2 Wosu, Kecamatan Bungku Barat, Kabupaten Morowali, Sulawesi Tengah. Sebelum dan selama penggunaan media Wordwall dalam proses pembelajaran, hasil belajar peserta didik diobservasi dan dievaluasi untuk dilakukan pengukuran. Informasi dikumpulkan dari dua sumber utama: hasil tes sebelum dan sesudah pembelajaran Wordwall, serta hasil observasi partisipasi peserta didik dalam kegiatan kelas.

Sebelum penggunaan media Wordwall, hasil tes peserta didik menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kesulitan dalam memahami materi pelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan agama Hindu. Hal ini tampak pada tabel hasil ulangan harian peserta didik agama Hindu kelas III sebelum menggunakan media wordwall:

Tabel 1. Data Hasil Ulangan Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media Wordwall

Kriteria	Jumlah Peserta didik	Persentasi
Tuntas	2	33%
Tidak Tuntas	4	67%
Jumlah	6	100%

Berdasarkan hasil ulangan sebelum menggunakan media Wordwall terlihat bahwa hanya 33% peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75. Sebagian besar peserta didik menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, dengan nilai rata-rata tes mencapai 62 dari skala 100. Selain itu, tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran juga tergolong rendah, dengan banyak peserta didik yang tampak tidak aktif dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Hal ini mungkin disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang memikat perhatian peserta didik

Tabel 2. Data Hasil Ulangan Peserta Didik Setelah menerapkan Media Wordwall Dalam Pembelajaran

No	Kriteria	Menerapkan Wordwall Ke I		Menerapkan Wordwall ke II	
		Jumlah Peserta didik	Persentase	Jumlah Peserta didik	Persentase
1	Tuntas	4	67%	5	83%
2	Tidak Tuntas	2	33%	1	17%
3	Rata-Rata	79		81	

Setelah penerapan media Wordwall sebanyak dua kali kegiatan, hasil tes peserta didik menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Pada tabel ke 2 dapat diketahui bahwa rata-rata hasil ulangan peserta didik pada kegiatan pertama adalah 79 dan pada kegiatan ke dua rata-rata nilai peserta didiknya meningkat menjadi 81. Hal ini menunjukkan adanya perbaikan yang jelas dalam pemahaman materi. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi pelajaran peserta didik, terutama pada konsep-konsep yang sebelumnya dianggap sulit oleh mereka.

Hasil observasi juga menunjukkan perubahan positif dalam keterlibatan peserta didik. Sebelum penggunaan Wordwall, banyak peserta didik yang lebih memilih untuk tidak aktif dalam pembelajaran, baik dalam diskusi kelompok maupun saat pelajaran berlangsung. Namun, setelah penerapan media ini, peserta didik terlihat lebih antusias dan aktif berpartisipasi dalam berbagai permainan edukatif yang disediakan oleh Wordwall. Mereka tidak hanya tertarik untuk menyelesaikan tantangan, tetapi juga saling membantu teman-

teman mereka dalam menjawab soal-soal yang ada. Hal ini menunjukkan bahwa media Wordwall berhasil menarik minat peserta didik dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selama sesi pembelajaran dengan menggunakan Wordwall, peserta didik juga menunjukkan peningkatan dalam hal kolaborasi dan interaksi sosial. Dalam beberapa permainan yang melibatkan tim, peserta didik bekerja sama untuk menyelesaikan tugas, berdiskusi, dan saling berbagi pengetahuan. Proses ini bukan hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, tetapi juga melatih keterampilan sosial dan komunikasi peserta didik.

Keterlibatan peserta didik dalam permainan ini tidak hanya menguntungkan mereka dalam belajar, tetapi juga memperkuat hubungan antar peserta didik di dalam kelas. Selain peningkatan dalam hasil tes dan keterlibatan peserta didik, observasi terhadap perubahan sikap peserta didik juga menunjukkan perbaikan. Sebelum menggunakan Wordwall, banyak peserta didik yang merasa bosan dengan materi yang diajarkan karena metode pembelajaran yang monoton. Namun, setelah menggunakan media ini, peserta didik terlihat lebih semangat dan bersemangat mengikuti pelajaran. Mereka merasa bahwa belajar melalui permainan membuat materi lebih menyenangkan dan lebih mudah dipahami, yang berkontribusi pada perubahan sikap mereka terhadap pembelajaran secara keseluruhan.

Penggunaan Wordwall juga terbukti efektif dalam memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik. Setiap kali peserta didik menyelesaikan aktivitas atau permainan, mereka langsung mendapatkan umpan balik terkait hasil yang dicapai. Hal ini membuat peserta didik dapat dengan cepat mengetahui kesalahan yang mereka buat dan memperbaikinya, yang pada gilirannya mempercepat proses pemahaman mereka terhadap materi. Umpan balik yang instan ini berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena memberikan kesempatan untuk memperbaiki pemahaman mereka sebelum melanjutkan ke materi berikutnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas III di SD Negeri 2 Wosu. Tidak hanya meningkatkan nilai akademis peserta didik, tetapi juga meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan sikap mereka terhadap pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa Wordwall dapat menjadi media yang efektif dalam mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi oleh peserta didik di SD Negeri 2 Wosu, dan juga dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain dengan tujuan yang sama.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas III di SD Negeri 2 Wosu. Setelah penggunaan media ini, terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi yang tercermin pada hasil tes peserta didik. Rata-rata nilai peserta didik pasca-pembelajaran meningkat secara signifikan, menunjukkan bahwa mereka mampu memahami konsep-konsep yang sebelumnya sulit dipahami. Selain itu, peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran juga terlihat jelas, dengan lebih banyak peserta didik yang terlibat aktif dalam kegiatan pendidikan dan menyelesaikan pertanyaan media Wordwall. Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall telah berhasil membangkitkan minat peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih menghibur dan menarik. Temuan penelitian ini konsisten dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, yang menyatakan bahwa ketika peserta didik mampu terlibat secara aktif dengan materi pelajaran dan lingkungan belajar, pembelajaran berlangsung secara efektif. Peserta didik dapat terlibat dengan materi pembelajaran, belajar secara aktif, dan menerima umpan balik langsung tentang kemajuan mereka ketika mereka menggunakan media seperti Wordwall. Selain itu, teori behaviorisme yang menekankan penguatan positif berlaku dalam situasi ini karena media Wordwall menawarkan umpan balik langsung, yang memotivasi peserta didik untuk terus berusaha meningkatkan hasil pembelajaran mereka dan memperbaiki kesalahan mereka.

Penelitian sebelumnya juga mendukung temuan ini. Penelitian oleh Nia et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game, seperti Wordwall, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran yang dianggap sulit, seperti matematika dan bahasa. Demikian pula, Aini (2020) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan media seperti Wordwall dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Kedua penelitian ini mengonfirmasi bahwa media interaktif tidak hanya membantu peserta didik memahami materi, tetapi juga memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar mereka.

Namun, meskipun penggunaan Wordwall menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Salah satu kekurangan utama adalah ketergantungan pada perangkat teknologi. Di beberapa sekolah, terutama di daerah-daerah dengan fasilitas yang terbatas, penggunaan media berbasis teknologi seperti Wordwall mungkin tidak dapat diterapkan secara maksimal karena kurangnya perangkat komputer

atau koneksi internet yang stabil. Hal ini tentu saja membatasi jangkauan dan efektivitas penggunaan media ini. Oleh karena itu, sebelum mengimplementasikan Wordwall, penting untuk mempertimbangkan kesiapan infrastruktur dan aksesibilitas teknologi di sekolah. Selain itu, meskipun Wordwall memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, terdapat risiko bahwa peserta didik mungkin terlalu fokus pada aspek permainan daripada pemahaman materi yang lebih mendalam. Beberapa peserta didik mungkin lebih tertarik pada tantangan permainan dan mengabaikan tujuan pembelajaran yang sebenarnya. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk tetap memantau dan mengarahkan peserta didik selama proses pembelajaran untuk memastikan bahwa media ini digunakan dengan cara yang tepat dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Kelebihan lain dari penggunaan Wordwall adalah kemampuannya untuk menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi pelajaran. Fitur ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tingkat kesulitan materi dan kemampuan peserta didik. Selain itu, Wordwall memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui permainan yang menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka untuk belajar. Umpan balik instan yang diberikan juga menjadi faktor penting yang mempercepat pemahaman peserta didik dan memungkinkan mereka untuk segera memperbaiki kesalahan mereka.

Di sisi lain, ada juga kekurangan dalam hal keterbatasan jenis permainan yang dapat dibuat di Wordwall. Meskipun platform ini menawarkan berbagai jenis permainan, namun tidak semua jenis permainan cocok untuk semua topik pelajaran. Beberapa topik mungkin membutuhkan pendekatan yang lebih mendalam dan tidak dapat disampaikan sepenuhnya melalui format permainan yang sederhana. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menggabungkan penggunaan Wordwall dengan metode pembelajaran lain agar proses pembelajaran tetap seimbang dan menyeluruh. Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran menunjukkan banyak manfaat, tetapi juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan. Peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Wordwall, dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, untuk mencapai hasil yang optimal, penggunaan media ini harus didukung oleh infrastruktur yang memadai dan penerapan yang bijaksana oleh guru. Selain itu, penting untuk menyelaraskan penggunaan Wordwall dengan metode pembelajaran lainnya untuk

memastikan bahwa peserta didik tidak hanya terlibat secara aktif tetapi juga memahami materi secara mendalam.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran yang jelas mengenai potensi media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SD Negeri 2 Wosu. Ke depannya, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi lebih dalam penggunaan Wordwall di berbagai konteks pendidikan dan untuk mengidentifikasi cara-cara untuk mengatasi keterbatasan yang ada.

C. KESIMPULAN

Penggunaan media Wordwall secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik Hindu di kelas III, menurut hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 2 Wosu. Telah dibuktikan bahwa penggunaan media ini meningkatkan antusiasme dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sekaligus membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Hasil tes dari peserta didik menunjukkan peningkatan yang nyata dalam pemahaman materi pelajaran setelah penggunaan media Wordwall, dengan mayoritas peserta didik memperoleh nilai lebih tinggi daripada sebelumnya setelah penerapannya. Selain itu, peserta didik yang sebelumnya kurang terlibat dalam proses pembelajaran dapat menjadi lebih terlibat dan bersemangat mengikuti pelajaran berkat Wordwall. Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran sejalan dengan teori konstruktivisme dan behaviorisme, yang mengedepankan interaksi aktif peserta didik dengan materi dan penguatan positif melalui umpan balik instan. Walaupun penggunaan media ini menunjukkan banyak keuntungan, seperti peningkatan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik, terdapat beberapa kendala terkait dengan ketergantungan pada teknologi dan keterbatasan jenis permainan yang dapat disesuaikan dengan semua jenis materi pelajaran. Oleh karena itu, meskipun Wordwall efektif, pengaplikasiannya harus dipertimbangkan dengan cermat sesuai dengan infrastruktur yang tersedia di sekolah.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 18(1), 85-95.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. hlm. 45-60
- Creswell, J. W. (2012). *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset: Memilih di Antara Lima Pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. hlm. 89-101

- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (2015). Principles of Instructional Design. Jakarta: Pustaka Pelajar. hlm. 72-85
- Hamalik, O. (2012). Pengantar Ilmu Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara. hlm. 12III-1III5
- Mahfud, A., et al. (2022). Pengaruh Penggunaan Wordwall terhadap Hasil Belajar Peserta didik dalam Ujian Formal. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 20(III), 145-157.
- Nia, A., et al. (2021). Pengaruh Penggunaan Wordwall sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta didik. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 15(2), 120-1III0.
- Sadiman, A. S., & Arief, S. (201III). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: RajaGrafindo Persada. hlm. 40-55
- Suprijono, A. (2015). Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Penerapannya dalam Proses Belajar Mengajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. hlm. 97-110
- Suryana, D. (2014). Perkembangan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta. hlm. 56-70