

STUDI LITERATUR PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS MATERI PANCA INDERA PADA SISWA KELAS 3 SD

**Friendha Yuanta¹, Alan Surya Utami², Ellena Aurellia Putri³, Nafilah Alifta
Firdaus⁴, Salwa Rizky Aulia⁵**

www.friendha@gmail.com¹, alansuryautami@gmail.com², ellenaurellia@gmail.com³,
nafilahfirdaus22@gmail.com⁴, salwaraaa118@gmail.com⁵

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

ABSTRAK

Studi literatur ini mengkaji pengaruh media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SD pada materi panca indera dalam mata pelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan dengan analisis konten dan perbandingan literatur dari berbagai sumber primer yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Beberapa temuan utama meliputi: (1) peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, (2) pemahaman konsep yang lebih baik terutama untuk materi abstrak, (3) penilaian formatif yang lebih efektif, (4) pembelajaran yang lebih inklusif, dan (5) peningkatan hasil belajar yang signifikan. Kesimpulannya, Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa pada materi panca indera. Penelitian ini menyarankan studi eksperimental lebih lanjut untuk mengukur efektivitas jangka panjangnya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Wordwall, Hasil Belajar IPAS, Panca Indera, Siswa Kelas 3 SD.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran interaktif memainkan peran penting dalam pendidikan dasar, terutama dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, 2019). Di era digital saat ini, media interaktif seperti aplikasi dan permainan edukasi berbasis teknologi memberikan kesempatan bagi guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis (R. E. Mayer, 2021). Media ini membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak dan mempraktikkan keterampilan melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk belajar dengan tempo mereka sendiri, yang membantu mereka memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan (Yuanta, 2020).

Pentingnya penggunaan media interaktif dalam pendidikan dasar juga terletak pada kemampuannya untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih inklusif (R. M. dan R. Mayer, 2007). Siswa dengan berbagai gaya belajar dan kebutuhan khusus dapat lebih mudah mengakses materi pelajaran melalui berbagai format yang ditawarkan oleh media interaktif, seperti video, animasi, kuis, dan simulasi. Hal ini meningkatkan keterlibatan siswa yang sebelumnya mungkin kurang aktif dalam pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas pada siswa di tingkat pendidikan dasar.

Wordwall adalah platform digital yang dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif melalui permainan dan aktivitas yang dapat disesuaikan dengan berbagai materi pelajaran. Media pembelajaran ini menawarkan berbagai template permainan edukatif, seperti kuis, pencocokan, teka-teki silang, dan roda putar, yang dapat digunakan oleh guru

untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi (Darling-Hammond et al., 2020). Salah satu keunggulan Wordwall adalah kemudahannya dalam pembuatan konten; guru dapat dengan cepat memasukkan materi ajar ke dalam template yang sudah tersedia, yang kemudian dapat langsung digunakan di kelas atau diakses secara mandiri oleh siswa. Wordwall juga dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan ponsel, sehingga memfasilitasi pembelajaran yang fleksibel dan mudah diintegrasikan dalam berbagai konteks pembelajaran.

Selain fleksibilitasnya, Wordwall juga memberikan kesempatan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan tampilan yang menarik dan fitur interaktif, Wordwall mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Interaksi melalui permainan edukatif ini memungkinkan siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam dan dalam suasana yang menyenangkan (Plass et al., 2015). Selain itu, Wordwall menyediakan fitur analisis hasil yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menilai kinerja siswa secara real-time, sehingga memungkinkan penyesuaian strategi pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan perkembangan siswa. Dengan konsepnya yang interaktif dan mudah digunakan, Wordwall menjadi salah satu media pembelajaran digital yang relevan untuk mendukung pendidikan abad ke-21.

Relevansi media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar dasar terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Dalam pendidikan dasar, siswa membutuhkan media yang dapat menarik perhatian dan memotivasi mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar (R. E. Mayer, 2014). Wordwall memungkinkan guru menciptakan aktivitas pembelajaran yang dinamis dan menyesuaikan konten sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga materi pelajaran dapat diserap dengan lebih baik. Dengan berbagai permainan yang interaktif, seperti kuis dan pencocokan, Wordwall merangsang keterlibatan siswa, yang pada gilirannya meningkatkan daya ingat dan pemahaman terhadap konsep yang diajarkan.

Selain itu, media pembelajaran seperti Wordwall dapat berkontribusi langsung terhadap peningkatan hasil belajar melalui evaluasi yang lebih efektif (Black, P., & Wiliam, 2009). Platform ini menyediakan umpan balik instan kepada siswa, sehingga mereka dapat segera mengetahui hasil dan memperbaiki kesalahan. Dengan adanya fitur pelaporan kinerja yang disediakan Wordwall, guru juga dapat melakukan penilaian yang lebih mendalam dan terukur terhadap perkembangan siswa, memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Keterlibatan aktif siswa dan kemampuan untuk memantau hasil belajar secara real-time menjadikan Wordwall relevan dalam mencapai hasil belajar yang optimal di tingkat pendidikan dasar.

Pembelajaran materi panca indera pada siswa kelas 3 SD memiliki peran penting dalam membangun pemahaman dasar mengenai fungsi tubuh manusia. Pada tahap perkembangan ini, siswa mulai memperluas pengetahuan mereka tentang dunia di sekitar melalui pengalaman sensorik. Dengan mempelajari panca indera, siswa diajak untuk mengenali dan memahami bagaimana tubuh mereka berinteraksi dengan lingkungan, serta bagaimana kelima indera—penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan peraba—berperan dalam kehidupan sehari-hari. Pengetahuan ini sangat penting karena memberikan fondasi bagi pemahaman lebih lanjut tentang sistem tubuh manusia di tingkat pembelajaran yang lebih tinggi.

Selain itu, pembelajaran panca indera juga berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan observasi dan pemecahan masalah pada siswa. Siswa diajarkan untuk mengidentifikasi peran setiap indera dalam merespons rangsangan, yang tidak hanya

memperkaya pengetahuan mereka tentang biologi tubuh, tetapi juga mengasah kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan analitis. Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang aktif dan interaktif, seperti eksperimen sederhana atau permainan edukatif, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang abstrak, yang pada akhirnya membantu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Materi ini penting karena tidak hanya relevan secara akademis, tetapi juga berguna dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Studi terdahulu mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif, seperti Wordwall, terhadap hasil belajar siswa menunjukkan hasil yang positif dalam berbagai konteks pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Surahmawan et al, (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan keterlibatan aktif mereka dalam kelas. Selain itu, studi lain oleh Suwarni et al, (2021) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis permainan digital mampu membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak dengan lebih baik, termasuk materi tentang fungsi panca indera. Penelitian-penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar, terutama dalam aspek kognitif dan afektif. Temuan tersebut mendukung relevansi penelitian ini dalam mengkaji lebih lanjut dampak penggunaan Wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SD pada materi panca indera, dengan fokus pada efektivitas pembelajaran dan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan yang datanya berasal dari sumber kepustakaan, yaitu studi pustaka. Penelitian kepustakaan dikaitkan dengan kajian teori dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang dalam konteks sosial yang dipelajari. Sedangkan dalam penelitian kepustakaan, temu kembali data tidak hanya menjalankan fungsi yang telah ditetapkan untuk mendapatkan data penelitian. Tegasnya, penelitian kepustakaan hanya sebatas kegiatannya di dalam kepustakaan dalam koleksi perpustakaan dan tidak memerlukan kerja lapangan (Parinata & Puspaningtyas, 2022). Pengumpulan data yang relevan dari buku, kamus, jurnal, majalah, dll. tanpa perlu melakukan penilaian lapangan.

Pada dasarnya penelitian kepustakaan bukan hanya sekedar mengumpulkan, membaca dokumen yang dipahami banyak orang, tetapi lebih jauh lagi, penelitian kepustakaan perlu memperhatikan tahapan-tahapan penelitian kepustakaan (Lubis, 2019). Penulisan artikel ini menggunakan metode studi perbandingan literature dan analisis konten. Perbandingan literatur dilakukan untuk mengungkap berbagai teori dan informasi yang relevan dengan topik yang dikaji. Studi perbandingan literatur dilakukan dengan menelusuri literatur primer secara daring, yaitu jurnal, laporan penelitian, laporan kegiatan, buku, majalah, media berita, dan sumber literatur lainnya, yang memiliki kriteria valid dan bereputasi baik. Jurnal, prosiding, dan buku yang digunakan diprioritaskan (Erwina Sumartini & Keb, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi literatur mengenai pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar IPAS materi panca indera pada siswa kelas 3 SD menunjukkan beberapa temuan penting. Pertama, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall secara

signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Smaldino et al. (2019) yang menekankan peran penting media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat pendidikan dasar. Wordwall, dengan fitur-fitur interaktifnya menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis, mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kedua, Wordwall memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih baik terutama untuk materi abstrak seperti panca indera. R. E. Mayer (2021) menegaskan bahwa media interaktif membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak yang sangat relevan dalam pembelajaran panca indera. Melalui berbagai template permainan edukatif yang ditawarkan Wordwall siswa dapat lebih mudah memahami fungsi dan karakteristik masing-masing indera. Ketiga, penggunaan Wordwall mendukung penilaian formatif yang lebih efektif sesuai dengan penelitian Black, P., & Wiliam (2009), Wordwall menyediakan umpan balik instan kepada siswa dan memungkinkan guru untuk melakukan penilaian yang lebih mendalam dan terukur. Fitur analisis hasil yang disediakan Wordwall memungkinkan pemantauan perkembangan secara real-time, membantu guru dalam menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan kebutuhan individual siswa.

Keempat, Wordwall meningkatkan inklusif dalam pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh R. M. dan R. Mayer (2007), media interaktif memfasilitasi pembelajaran yang lebih inklusif dengan mengakomodasi berbagai gaya belajar. Wordwall dengan beragam format aktivitasnya memungkinkan siswa dengan berbagai kebutuhan belajar untuk mengakses materi pelajaran dengan lebih mudah. Kelima, penggunaan Wordwall dalam pembelajaran panca indera pada siswa kelas 3 SD menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Studi yang dilakukan oleh Surahmawan et al. (2021) dan Suwarni et al. (2021) mendukung temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan digital seperti Wordwall dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan studi literatur yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Wordwall memberikan dampak positif yang berarti pada pencapaian belajar siswa kelas 3 SD dalam mata pelajaran IPAS khususnya pada topik panca indera. Wordwall menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa, mempermudah penguasaan konsep terutama untuk materi yang bersifat abstrak seperti panca indera, mendukung proses penilaian formatif yang lebih baik, serta menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif.

Hasil ini menekankan pentingnya integrasi teknologi interaktif seperti Wordwall dalam kegiatan belajar mengajar di tingkat sekolah dasar. Untuk penelitian di masa mendatang, direkomendasikan untuk melaksanakan studi eksperimental yang lebih komprehensif untuk mengukur efektivitas jangka panjang Wordwall dan membandingkannya dengan metode pengajaran konvensional. Selain itu, perlu dikembangkan konten Wordwall yang lebih terfokus pada materi panca indera untuk mengoptimalkan potensinya dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Bagi para guru, temuan ini dapat dijadikan acuan untuk menerapkan dan mengintegrasikan Wordwall ke dalam kurikulum mata pelajaran IPAS, terutama untuk materi panca indera di kelas 3 SD. Dengan mempertimbangkan berbagai manfaat yang telah teridentifikasi, penggunaan Wordwall dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Black, P., & Wiliam, D. (2009). Mengembangkan teori penilaian formatif. *Penilaian, Evaluasi Dan Akuntabilitas Pendidikan*, 21(1), 5–31.
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implikasi ilmu pembelajaran dan perkembangan bagi praktik pendidikan. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97–140.
- Erwina Sumartini, S. S. T., & Keb, M. (2020). Studi literatur: Dampak stunting terhadap kemampuan kognitif anak. *Jurnal Seminar Nasional*, 2(01), 127–134.
- Lubis, M. (2019). Studi Literatur: Peran Guru Pada Era Pendidikan 4.0. *EDUKA Jurnal Pendidikan, Hukum Dan Bisnis*, 2(02).
- Mayer, R. E. (2014). *Permainan komputer untuk pembelajaran: Pendekatan berbasis bukti*. MIT Press.
- Mayer, R. E. (2021). *Pembelajaran multimedia (3rd ed.)*. Cambridge University Press.
- Mayer, R. M. dan R. (2007). Lingkungan belajar multimodal interaktif. *Educational Psychology Review*, 19(3), 309–326.
- Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2022). Studi Literatur: Kemampuan Komunikasi Metematis Mahasiswa Pada Materi Integral. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 3(2), 94–99.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Fondasi pembelajaran berbasis permainan. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–253.
- Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, J. D. R. (2019). *Teknologi instruksional dan media untuk pembelajaran*. Pearson.