

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT
WORDWALL TERHADAP KEAKTIFAN SISWA
PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SD AL-BAITUL
AMIEN**

**Alvin Hidayatullah*¹, Febriyanti Arafah², Aqis Puji Amanatul Ula³,
Muhammad Suwignyo Prayogo⁴**

^{1,2}UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember; Jl. Mataram No.01 Mangli, Kaliwates,
Jember, telp/fax (0331)

^{3P}Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
e-mail: *¹alvinhidayatullah009@gmail.com, ²febrideka90@gmail.com, ³aquiella01@gmail.com,
⁴wignyoprayogo86@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dilaksanakan penelitian ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model team games tournament atau TGT dan media aplikasi word wall pada keaktifan belajar peserta didik kelas IVB SD Al Baitul Amien 02 Jember. Mata Pelajaran IPA sampai saat ini masih saja dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Kurangnya minat peserta didik dalam mata pelajaran IPA karena model pembelajaran dan juga media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik. Masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah sehingga membuat peserta didik bosan dan sulit menerima materi. Hal tersebut membuat berkurangnya minat peserta didik dalam belajar IPA. Rasa bosan akan sesuatu yang monoton bisa saja kapanpun terjadi dan dimanapun (Tatsa Galuh Pradani,2022:453). Hal ini diungkapkan berdasarkan fakta dilapangan bahwa peserta didik sering merasa bosan akibat dari model pembelajaran yang kurang menarik dan tidak bervariasi.

Kata kunci—model, media, TGT, Wordwall

Abstrac

The purpose of this research is to determine the extent of the influence of the team games tournament or TGT model and the word wall application media on the learning activity of class IVB students at SD Al Baitul Amien 02 Jember. Until now, science subjects are still considered difficult and boring subjects. Lack of student interest in science subjects because the learning model and media used in learning are less interesting. There are still many teachers who use the lecture method, which makes students bored and find it difficult to absorb the material. This reduces students' interest in learning science. Feeling bored with something monotonous can happen anytime and anywhere (Tatsa Galuh Pradani, 2022: 453). This is expressed based on facts in the field that students often feel bored as a result of learning models that are less interesting and not varied.

Keywords— model, media, TGT, Wordwall

I. PENDAHULUAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mengetahui tentang model TGT dan juga *wordwall*. Karena tidak semua Lembaga Pendidikan menerapkan model tersebut. Belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, bahkan manusia dari sejak lahir sampai akhir hayat harus terus belajar (Dede Kurnia Adiputra, Yadi Heryadi, 2021:105). Tak hanya itu, manusia juga harus beradaptasi seiring berkembangnya zaman yang mana teknologi juga semakin maju dan mempunyai dampak positif maupun negatif.

Dampak berkembangnya teknologi dapat berimbas pada pendidikan saat ini. Maka manusia harus pandai dalam menggunakan teknologi. Dalam Pendidikan tentunya juga harus diperhatikan, dengan berkembangnya teknologi pada saat ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk sarana belajar peserta didik. Guru dalam menggunakan teknologi seperti komputer atau laptop sebagai media pembelajaran. Penggabungan model TGT dan *wordwall* tentunya dapat diterapkan pada peserta didik SD. Guru dapat mengenalkan pada peserta didik secara bertahap agar mereka bisa memahami apa yang dijelaskan oleh seorang guru. Media berbasis teknologi menggunakan aplikasi menjadi salah satu alternatif dalam peningkatan minat belajar peserta didik, sehingga mampu mendorong prestasi belajar yang baik

pula. Seiring berkembangnya zaman tentu teknologi semakin cepat berkembang.

Salah satunya dengan adanya komputer atau laptop dan hp dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Salah satunya yaitu pengenalan dan penggunaan aplikasi *wordwall* yang tentunya bertahap apalagi anak usia SD adalah masa transisi dari TK yang mana masih membutuhkan bimbingan dan proses. Adanya teknologi tentunya dapat berdampak baik pada prestasi belajar peserta didik apabila diarahkan pada hal yang baik pula seperti pembelajaran berbasis teknologi.

Pada dasarnya model pembelajaran mempunyai peran yang begitu penting dalam pembelajaran. Dengan model pembelajaran minat belajar siswa dapat meningkat karena dengan adanya media khususnya di sekolah dasar membantu siswa dapat berpikir dengan nyata melalui visualisasi yang diberikan oleh guru. Selain itu, dapat memberikan semangat belajar kepada siswa khususnya di mata pelajaran IPA dan memberikan motivasi untuk lebih giat belajar.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : Pengaruh Model Pembelajaran TGT *Wordwall* Terhadap Keaktifan Siswa Pembelajaran IPA Kelas IV SD Al-Baitul Amien

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka

teridentifikasi masalah dan batasan masalah yaitu pentingnya media pembelajaran di sekolah dasar untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya di mata pelajaran IPA. Rumusan masalah nya bagaimana pengaruh model pembelajaran TGT *Wordwall* terhadap keaktifan siswa pembelajaran IPA kelas IV SD Al-Baitul Amien. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran TGT *Wordwall* terhadap keaktifan siswa pembelajaran IPA kelas IV SD Al-Baitul Amien

II. METODE PENELITIAN

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan sistem pengelompokan kecil antara 2-6 orang. Model pembelajaran kooperatif ini mempunyai beberapa model salah satunya yaitu team games tournament. Yang mana team games tournament ini ada model pembelajaran yang dikelompokkan dalam skala kecil. Pada model TGT yaitu model pembelajaran tim yang didalamnya menerapkan unsur permainan, yang mana tim tersebut nantinya akan mendapatkan skor. TGT ini sistem bermain namun juga ada unsur diskusi didalamnya jadi tidak hanya permainan saja. Diskusi yang dimaksud adalah diskusi mengenai materi pembelajaran. TGT ini jika diterapkan dalam pembelajaran anak SD/MI sangat cocok karena anak pada usia SD/MI suka sekali belajar dengan berkelompok.

Dalam penerapan model TGT ini guru menyajikan materi pembelajaran dan peserta didik bekerja dalam kelompok mereka masing-masing (I Putu Yogik Suwara mahardi, I Nyoman Murda, I Gede Astawan, 2019:101). Saat penerapan model TGT ini guru cukup memberikan materi kepada peserta didik yang mana nantinya kelompok-kelompok peserta didik yang mendiskusikan materi yang telah disajikan. Dalam model TGT ini peserta didik juga sambil bermain. Permainannya juga sangat mudah, guru bisa mendesain permainan yang disukai oleh peserta didik dalam suatu kelas. Biasanya peserta didik usia SD sangat suka dengan bernyanyi, tebak kata, siapa cepat dia dapat dan lain-lain.

Pembelajaran menyenangkan dengan suasana yang mendukung mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Suasana kelas yang nyaman dapat membuat peserta didik belajar dengan efektif. Keefektifan dalam belajar ini yang mampu membuat peserta didik dapat menyerap materi pembelajaran dengan baik. Sehingga hasil pembelajaran bisa maksimal. Tentunya tak lepas dari cara atau model pembelajaran yang digunakan oleh guru saat pembelajaran. Model TGT ini terbukti ampuh untuk membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran. Dengan menggunakan wordwall dipadukan dengan model pembelajaran TGT ini membuat peserta didik berperan aktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Keaktifan peserta didik inilah yang

diharapkan guru agar mereka senang dalam belajar.

Rasa bosan akan sesuatu yang monoton bisa saja kapanpun terjadi dan dimanapun (Tatsa Galuh Pradani, 2022:453). Guru harus dapat memodifikasi pembelajaran agar peserta didik tetap antusias dan dapat memahami pembelajaran. Tentunya hal tersebut menjadi tantangan bagi seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran karena berbagai macam karakteristik dan latar belakang peserta didik yang berbeda-beda. Namun hal tersebut akan terbayarkan jika peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan baik. Salah satunya bisa dengan menggunakan aplikasi word wall. Tentu perlu pengenalan pada peserta didik tentang penggunaan dan pengaplikasian *wordwall*. Hasil penelitian membuktikan bahwa peserta didik dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pengenalan awal tentu peserta didik masih belum terlalu paham, namun seiring waktu dalam kegiatan pembelajaran peserta didik akan memahami apa itu word wall dan bagaimana cara penggunaannya. *Wordwall* terbukti dapat membangun suasana kegiatan belajar yang aktif dan efektif. Dapat dikatakan efektif karena sebagian besar dari peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang menggunakan aplikasi word wall tersebut. Dalam penelitian ini mengambil materi yang ada pada mata Pelajaran IPA kelas IV di SD Al Baitul Amien 02 Jember. Penggabungan materi IPA pada media word wall sangat diminati

oleh peserta didik. Asumsi bahwa mata Pelajaran IPA itu sulit dapat dipatahkan oleh kenyataan dilapangan yang hampir seluruh peserta didik tidak merasa kesulitan dalam menjawab soal yang ada pada media *wordwall*.

Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa peserta didik ke dalam suasana rasa senang dan gembira, di mana ada keterlibatan emosional dan mental. Biasanya Ketika pembelajaran hanya diberikan soal dan guru menggunakan metode ceramah cenderung membuat peserta didik mudah merasa bosan dan mengantuk ketika kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peranan media pembelajaran sangat penting untuk menunjang pembelajaran di kelas. Karena peserta didik lebih aktif dan dapat menangkap materi yang diajarkan ketika menggunakan media baik berupa media visual atau pun media audio visual. Anak usia SD biasanya lebih cenderung suka pada media yang berwarna. Sehingga sebagai guru harus kreatif dalam mendesain media yang akan digunakan. Dalam penelitian ini membuktikan bahwa media word wall sangat berpengaruh pada peserta didik usia anak SD.

Hasil dari penggunaan media ini yaitu, bahwa media word wall mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa. Terbukti peserta didik antusias dalam kegiatan pembelajaran sehingga mereka menjadi aktif dalam kelas. Media

word wall sangat memberikan pengaruh kepada keaktifan peserta didik ditambah dengan menggunakan teknologi seperti komputer atau laptop, mereka tertantang untuk mencoba dan antusias. Tak hanya itu, peserta didik dapat belajar fokus dan kompak dalam tim untuk saling membantu menyelesaikan tugas pada media word wall. Penggabungan model TGT dan media word wall merupakan perpaduan yang cocok. Dilihat dari suasana saat kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik terus bersemangat menjawab soal yang ditampilkan pada aplikasi *wordwall*. Bekerja dalam tim juga membuat mereka lebih bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas dari guru. Peserta didik dapat bekerja sama saling membantu satu sama lain.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan sistem pengelompokan kecil antara 2-6 orang. Model pembelajaran kooperatif ini mempunyai beberapa model salah satunya yaitu team games tournament. Yang mana team games tournament ini ada model pembelajaran yang dikelompokkan dalam skala kecil. Pada model TGT yaitu model pembelajaran tim yang didalamnya menerapkan unsur permainan, yang mana tim tersebut nantinya akan mendapatkan skor. TGT ini sistem bermain namun juga ada unsur diskusi didalamnya jadi tidak hanya permainan saja. Diskusi

yang dimaksud adalah diskusi mengenai materi pembelajaran. TGT ini jika diterapkan dalam pembelajaran anak SD/MI sangat cocok karena anak pada usia SD/MI suka sekali belajar dengan berkelompok.

Dalam penerapan model TGT ini guru menyajikan materi pembelajaran dan peserta didik bekerja dalam kelompok mereka masing-masing (I Putu Yogik Suwara mahardi, I Nyoman Murda, I Gede Astawan, 2019:101). Saat penerapan model TGT ini guru cukup memberikan materi kepada peserta didik yang mana nantinya kelompok-kelompok peserta didik yang mendiskusikan materi yang telah disajikan. Dalam model TGT ini peserta didik juga sambil bermain. Permainannya juga sangat mudah, guru bisa mendesain permainan yang disukai oleh peserta didik dalam suatu kelas. Biasanya peserta didik usia SD sangat suka dengan bernyanyi, tebak kata, siapa cepat dia dapat dan lain-lain.

Media pembelajaran sangat penting dalam menunjang pemahaman siswa dalam belajar. Guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Selain untuk menerapkan pemahaman siswa, media pembelajaran juga dapat menjadikan interaksi guru dan murid. Menurut Aqib (2013 : 50) Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa). Adapun manfaat umum media pembelajara adalah (1) Pembelajaran lebih jelas dan menarik, (2) Proses pembelajaran lebih interaksi, (3) Meningkatkan kualitas hasil belajar, (4) Meningkatkan peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Peneliti menggunakan salah satu media untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan media wordwall. Wordwall merupakan aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat assesment pembelajaran seperti menjodohkan, memasang-masangkan, pencarian kata, spin, dan sebagainya. Tujuan dari penggunaan media wordwall adalah meningkatkan akses dan interaksi terhadap sumber belajar terhadap peserta didik sehingga diharapkan peserta didik dapat memahami dan mengingat. Selain sebagai bahan ajar media wordwall juga bisa diakatan dengan game online berbasis assesment.

Pembelajaran menyenangkan dengan suasana yang mendukung mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Suasana kelas yang nyaman dapat membuat peserta didik belajar dengan efektif. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera. Penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik terhadap isi pelajaran. Keefektifan dalam belajar ini yang mampu membuat peserta

didik dapat menyerap materi pembelajaran dengan baik. Sehingga hasil pembelajaran bisa maksimal. Tentunya tak lepas dari cara atau model pembelajaran yang digunakan oleh guru saat pembelajaran. Model TGT ini terbukti ampuh untuk membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran. Dengan menggunakan wordwall dipadukan dengan model pembelajaran TGT ini membuat peserta didik berperan aktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Keaktifan peserta didik inilah yang diharapkan guru agar mereka senang dalam belajar.

Rasa bosan akan sesuatu yang monoton bisa saja kapanpun terjadi dan dimanapun (Tatsa Galuh Pradani, 2022:453). Guru harus dapat memodifikasi pembelajaran agar peserta didik tetap antusias dan dapat memahami pembelajaran. Tentunya hal tersebut menjadi tantangan bagi seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran karena berbagai macam karakteristik dan latar belakang peserta didik yang berbeda-beda. Namun hal tersebut akan terbayarkan jika peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan baik. Salah satunya bisa dengan menggunakan aplikasi word wall. Tentu perlu pengenalan pada peserta didik tentang penggunaan dan pengaplikasian word wall. Hasil penelitian membuktikan bahwa peserta didik dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pengenalan awal tentu peserta didik masih belum terlalu paham, namun seiring waktu dalam kegiatan pembelajaran peserta didik akan memahami apa itu word

wall dan bagaimana cara penggunaannya. Word wall terbukti dapat membangun suasana kegiatan belajar yang aktif dan efektif. Dapat dikatakan efektif karena sebagian besar dari peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang menggunakan aplikasi word wall tersebut. Dalam penelitian ini mengambil materi yang ada pada mata Pelajaran IPA kelas IV di SD Al Baitul Amien 02 Jember. Penggabungan materi IPA pada media *wordwall* sangat diminati oleh peserta didik. Asumsi bahwa mata Pelajaran IPA itu sulit dapat dipatahkan oleh kenyataan dilapangan yang hampir seluruh peserta didik tidak merasa kesulitan dalam menjawab soal yang ada pada media *wordwall*.

Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa peserta didik ke dalam suasana rasa senang dan gembira, di mana ada keterlibatan emosional dan mental. Biasanya Ketika pembelajaran hanya diberikan soal dan guru menggunakan metode ceramah cenderung membuat peserta didik mudah merasa bosan dan mengantuk ketika kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peranan media pembelajaran sangat penting untuk menunjang pembelajaran dikelas. Karena peserta didik lebih aktif dan dapat menangkap materi yang diajarkan ketika menggunakan media baik berupa media visual atau pun media audio visual. Anak usia SD biasanya lebih cenderung suka pada media yang berwarna. Sehingga sebagai guru harus kreatif dalam

mendesain media yang akan digunakan. Dalam penelitian ini membuktikan bahwa media word wall sangat berpengaruh pada peserta didik usia anak SD.

Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa peserta didik ke dalam suasana rasa senang dan gembira, di mana ada keterlibatan emosional dan mental. Hal ini berpengaruh terhadap semangat peserta didik dalam belajar dan kondisi pembelajaran yang lebih efektif yang nantinya bermuara kepada peningkatan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran proklamasi dan konstitusi. Hal serupa dikemukakan oleh Hamalik mengungkapkan bahwa “pemakaian media pengajaran dalam proses pembelajaran membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.” Sudjana dan Rivai (2005, hlm.2) mengemukakan beberapa manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa, antara lain :

“Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa; bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan akan menguasai tujuan pengajaran lebih baik, metode mengajar akan lebih

bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap jam pelajaran, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain."

Wordwall merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa. Wordwall juga menyediakan beberapa contoh hasil kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi. Media pembelajaran ini juga dapat diartikan web aplikasi yang digunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, wordwall juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilaian dalam pembelajaran.

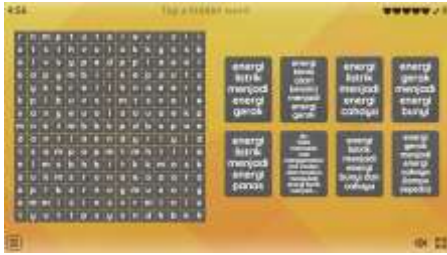
Adapun langkah-langkah membuat permainan wordsearch memanfaatkan aplikasi Wordwall yaitu: 1) Buka <https://wordwall.net/> lalu login. Jika Anda belum memiliki akun, silakan lakukan Sign Up. 2) Klik Create Activity lalu pilih Wordsearch. 3) Ketikkan judul permainan Anda. 4) Masukkan kata-kata yang ingin Anda gunakan dalam

permainan ini. Secara otomatis, sistem akan mengacak kata-kata tersebut ke dalam kotak. 5) Sesuaikan pengaturan yang diinginkan. 6) Klik Done, sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya. Berikut merupakan salah satu contoh penggunaan media wordwall pada pembelajaran IPA kelas IV. Dimana guru kelas IV menyiapkan bahan ajar yang kemudian diterapkan dalam sebuah media pembelajaran dan kemudian disebar dan digunakan untuk pembelajaran anak. Adapun langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut : Setelah guru menyapa dan mengawali pembelajaran, kemudian guru menyampaikan tujuan dan mengarahkan pembelajaran yang akan dilakukan. Setelah itu guru meminta siswa untuk membuka link yang sudah dibuat, dengan menuliskan nama kemudian start.



Gambar 1: Tampilan Awal

Peserta didik mencari jawaban untuk pertanyaan yang sesuai dilayar.



Gambar 2: Menu

Setiap permainan mempunyai waktu yang sudah diatur oleh pendidik.

Untuk melihat rekapan peserta didik yang mengerjakan berikut score dan timernya kita bisa buka wordwallnya, klik di my result. Disana akan terlihat siapa saja yang mengerjakan dan nilai atau score.

Hasil dari penggunaan media ini yaitu, bahwa media wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa, kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator, antara lain yaitu: (a) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara offline dibuktikan dengan pengisian absen, (b) Keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, (c) Bertanya terhadap materi yang belum dipahami. Keadaan tersebut jelas berbeda dengan proses pembelajaran daring jika guru hanya memberikan perintah kepada anak untuk membaca atau meresum. Ataupun guru hanya menyuruh anak untuk mencatat ulang materi yang ada pada buku. Berdasarkan hal tersebut, dapat terlihat bahwa setelah menggunakan media wordwall minat dan motivasi anak meningkat, terlihat dari sikap anak yang mau

bertanya jika mengalami kesulitan dalam menjawab soal, aktifnya anak dalam mengisi presensi harian dan juga terlihat keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas.

Senada dengan, dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa penggunaan media wordwall mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap kosa kata pada mata pelajaran bahasa arab. Selain itu, dalam penelitian juga menyatakan bahwa media wordwall dapat meningkatkan kemampuan tegak bersambung pada siswa tunarungu.

Hasil dari penggunaan media ini yaitu, bahwa media word wall mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa. Terbukti peserta didik antusias dalam kegiatan pembelajaran sehingga mereka menjadi aktif dalam kelas. Media word wall sangat memberikan pengaruh kepada keaktifan peserta didik ditambah dengan menggunakan teknologi seperti komputer atau laptop, mereka tertantang untuk mencoba dan antusias. Tak hanya itu, peserta didik dapat belajar fokus dan kompak dalam tim untuk saling membantu menyelesaikan tugas pada media word wall. Penggabungan model TGT dan media word wall merupakan perpaduan yang cocok. Dilihat dari suasana saat kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik terus bersemangat menjawab soal yang ditampilkan pada aplikasi word wall. Bekerja dalam tim juga membuat mereka lebih bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas dari

guru. Peserta didik dapat bekerja sama saling membantu satu sama lain.

Penelitian ini terbatas pada materi yang digunakan serta media yang dipakai untuk mengolah materi. Penelitian ini dapat mejadi tolak ukur dan menjadi salah satu sumber pengetahuan terkait media yang dapat digunakan oleh pendidik lain dalam mengajarkan mata pelajaran PPKn kelas IV Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi bagi peneliti yang akan datang.

IV. KESIMPULAN

Implementasi aplikasi word wall pada mata Pelajaran IPA khususnya pada materi tranformasi energi dapat meningkatkan keaktifan dan minat belajar peserta didik di kelas IVB SD Al Baitul Amien 02 Jember. Keaktifan belajar terlihat saat kegiatan belajar berlangsung. 25 peserta didik telah menyelesaikan tugas soal dengan baik dan aktif saat kegiatan pembelajaran. Sementara 3 lainnya masih belum sepenuhnya menguasai cara menggunakan media word wall sehingga masih kurang lihai dalam penggunaannya. Dibentuknya kelompok-kelompok dalam skala kecil tentu mempermudah peserta didik dalam menyelesaikan tugas karena saling membantu dan bertanggung jawab dengan tim. Namun seluruh peserta didik di kelas IVB SD Al Baitul Amien 02 Jember aktif saat belajar di kelas. Saat menjawab pertanyaan yang ada pada aplikasi word wall

keaktifan peserta didik terlihat baik. Dengan adanya aplikasi word wall dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang diminati oleh peserta didik. Oleh karena itu guru bisa menggunakan aplikasi word wall sebagai salah satu media dalam pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran wordwall merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV. Media pembelajaran wordwall dapat dijadikan sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran daring seperti saat ini. Selain penggunaan yang mudah dan murah, media ini juga memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal. Sehingga para pendidik dapat menggunakan pilihan alternatif lainnya sebagai variasi lain dalam mengemas materi pelajaran yang lain. media yang menyenangkan dan bervariasi akan membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran offline.

Hasil dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan maka peneliti merekomendasikan, dari media pembelajaran wordwall dengan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan/game yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan game-based learning kita dapat memberikan stimulus pada tiga bagian penting dalam

pembelajaran yaitu emosional, intelektual dan psikomotor kepada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Astawan, I Gede dan I Nyoman Murda. 2019. "MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBASIS KEARIFAN LOKAL TRIKAYA PARISUDHA TERHADAP PENDIDIKAN KARAKTER GOTONG ROYONG DAN HASIL BELAJAR IPA". Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia. LPPM Universitas Pendidikan Ganesha. Vol.2,*
- Aqib, Zainal. 2013. Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.*
- DK Adiputra, Y Heryadi (2021) Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar, Jurnal Ilmiah PGSD 5 (2), 104-111*
- Galuh, Tatsa Pradani. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan.*
- Sudjana dan Rivai 2005 Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada, hlm 2*