

Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran IPS Secara Daring (Online) di Kelas Tinggi Sekolah Dasar

Benediktus Kasa*, Silvester P. Taneo, Andriyana A. Dua Lehan, Adam Bol Nifu Benu, Vera Bulu, Liliana Elisabeth Loko, Maria C. G. Nota

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Nusa Cendana, Indonesia

*e-mail: benediktuskasa14@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: Oct 20, 2021

Revised: Nov 25, 2021

Accepted: Dec 14, 2021

Keywords

Efektivitas, Aplikasi Wordwall, Pembelajaran IPS Secara Daring (Online)

ABSTRACT

Situasi pandemi Covid-19 mengubah pembelajaran tatap muka di kelas menjadi pembelajaran daring (online). Media pembelajaran online yang menjamin keutuhan kegiatan pembelajaran serta mengangkat motivasi dan fokus peserta didik adalah aplikasi Wordwall. Masalah penelitian adalah ‘Bagaimana efektivitas penggunaan media wordwall pada kegiatan pembelajaran IPS secara daring di kelas tinggi SD?’, Penelitian bertujuan melihat efektivitas penggunaan media wordwall pada kegiatan pembelajaran IPS secara daring di kelas tinggi SD. Penelitian ini adalah jenis Mixed Method. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif pada angket dan tes, analisis kualitatif pada wawancara. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas tinggi SDK Canosa. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata kelas hasil belajar IPS peserta didik kelas tinggi adalah sebesar 79.99. Ditinjau dari KKM 70, maka diketahui 55 dari 58 (94.83%) orang peserta didik tuntas, 3 orang (5.20%) tidak tuntas. Angket menunjukkan tingkat capaian responden (peserta didik) sebesar 91.90% atau sangat efektif, hasil wawancara kepala sekolah dan guru mengindikasikan peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan antusias mengerjakan kuis-kuis, menggabungkan kata, menemukan kata, dan melakukan games.

The Covid-19 pandemic situation has changed face-to-face learning in class into online learning. Online learning media that ensures the integrity of learning activities and raises the motivation and focus of students is the Wordwall application. The research problem is 'How is the effectiveness of using wordwall media in online social studies learning activities in elementary high school classes? This research is a type of Mixed Method. Data analysis used quantitative analysis on questionnaires and tests, qualitative analysis on interviews. The research subjects were the high grade students of SDK Canosa. The results showed that the average social studies learning outcomes for high-class students was 79.99. Judging from the KKM 70, it is known that 55 of 58 (94.83%) students completed, 3 people (5.20%) did not complete. The questionnaire shows the achievement level of respondents (students) of 91.90% or very effective, the results of interviews with principals and teachers indicate that students are actively involved in learning and enthusiastic about doing quizzes, combining words, finding words, and playing games.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



How to Cite: Kasa, B., dkk (2021). Efektivitas penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran IPS secara daring (Online) di kelas tinggi Sekolah Dasar. *Haumeni Journal of Education*, 1(2), 154-159.

PENDAHULUAN

Pemberlakuan kebijakan *physical distancing* ini kemudian menjadi dasar pelaksanaan pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). Menteri Pendidikan dan Kebudayaan

(Mendikbud) Nadiem Makarim melalui surat edaran dari kemendikbud nomor 2 tahun 2020 dan nomor 3 tahun 2020 tentang pencegahan corona virus disease (covid -19) mewajibkan lembaga pendidikan untuk memberlakukan pembelajaran secara daring (online). Kebijakan ini berlaku pada semua jenjang pendidikan dasar dan menengah hingga pendidikan tinggi.

Pembelajaran melalui daring (online) tentu memiliki tantangan tersendiri. Tantangan ini datangnya bisa dari pendidik dan juga dari peserta didik. Pendidik dan peserta didik harus terbiasa melakukan pembelajaran dari tempat masing-masing. Pembelajaran melalui daring yang tidak melakukan tatap muka langsung dapat menyebabkan fokus peserta didik berkurang. Selain itu karena waktu pembelajaran yang menjadi lebih singkat mengakibatkan keutuhan pembelajaran yang meliputi pembukaan, kegiatan inti (isi) dan penutup terabaikan. Hal tersebut menuntut agar pendidik mampu menggunakan teknologi dan perlu adanya suatu media yang dapat mengangkat motivasi peserta didik untuk tetap fokus didalam pembelajaran, dan media yang membuat keutuhan kegiatan pembelajaran tetap terjamin, mulai dari pembuka, inti dan penutup kunci efektivitas dari sistem pembelajaran daring adalah bagaimana seorang guru tetap kreatif untuk menyajikan pembelajaran daring secara menyenangkan dan mullah dimengerti sehingga para peserta didik tidak merasa bosan dan tetap produktif di rumah.

Penggunaan media pembelajaran berbasis e-learning, rnenjadi salah satu cara untuk pendidik agar tetap bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didiknya. E-learning sendiri merupakan contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan sebagai sarana guru dan peserta didik dalam mempermudah suatu proses pembelajaran dengan diharapkan tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu jenis e-learning yang ada di Indonesia adalah Wordwall. Wordwall ini merupakan sebuah aplikasi multiplayer. Wordwall dapat diakses melalui website serta digunakan peserta didik di kelas untuk dimainkan bersama, ataupun digunakan untuk penugasan peserta didik di rumah. Hasil dari penugasan tersebut dapat digunakan untuk penilaian yang diambil oleh guru. Diaplikasi ini sudah terdapat koleksi kuis, peserta didik juga dapat dengan mudah mengaksesnya. Wordwall ini sangat cocok digunakan dalam membangun pembelajaran yang interaktif karena peserta didik dapat mengerjakan kuis secara bersamaan dengan teman sehingga dapat diketahui ranking yang didapat dalam menjawab kuis tersebut.

Penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang berbasis e- learning terutama pada pembelajaran daring juga telah diterapkan di beberapa sekolah di kota Kupang. Berdasarkan informasi awal beberapa guru kelas tinggi di SDK Canossa Kupang dan SDK Citra Bangsa telah menggunakan media wordwall dalam pembelajaran daring untuk beberapa materi termasuk dalam pembelajaran IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran fundamental di Sekolah Dasar untuk mempelajari berbagai ilmu sosial beserta kaitan dan pengaruhnya terhadap ilmu lain. Pembelajaran IPS di SD khusus untuk kelas tinggi lebih menekankan pada aspek kognitif dengan tidak merupakan aspek afektif dan psikomotornya.

Sebagai salah satu media pembelajaran daring yang mana penerapannya masih sangat terbatas dan menjadi hal baru bagi sebagian guru sekolah dasar tentunya membutuhkan banyak waktu dan penyesuaian agar media ini dapat diterapkan secara baik dan mampu mencapai tujuan yang sesuai diinginkan. Oleh karena itu perlu dikaji lebih jauh terkait efektifitas penggunaan media ini.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Mixed Method yakni penggabungan antara metode kualitatif dan metode kuantitatif dalam satu penelitian. Metode kombinasi merupakan salah satu bentuk penelitian dimana peneliti baik perorangan maupun kelompok secara sistematis mengkombinasikan atau menggabungkan pendekatan penelitian kuantitatif dan kualitatif baik dari aspek teknik, metode, cara pandang, konsep maupun bahasa ke dalam satu studi. Pengumpulan data kuantitatif menggunakan penyebaran kuisioner melalui google form, serta mengambil nilai tes harian peserta didik selama mengikuti pembelajaran IPS menggunakan media aplikasi wordwall. Sedangkan untuk data kualitatif peneliti menggunakan metode wawancara dan dokumentasi.

Penyebaran angket dilakukan melalui aplikasi google form, sedangkan hasil belajar diperoleh dari rata-rata nilai harian siswa selama mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan media aplikasi wordwall, wawancara dilakukan terhadap kepala sekolah dan guru kelas tinggi SD Canosa.

Setelah data terkumpul maka dilakukan analisis data kuantitatif berupa data hasil belajar IPS setelah menggunakan media pembelajaran online aplikasi wordwall. Analisis data Hasil Belajar IPS dilakukan dengan menentukan kriteria penilaian pengerjaan tes. Penggunaan media *wordwall* dikatakan efektif apabila sekurang-kurangnya 75% peserta didik telah tuntas dengan KKM 70.

Sedangkan data hasil wawancara dianalisis menggunakan metode kualitatif yakni klasifikasi data, koding, decoding, interpretasi dan penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan efektivitas penggunaan aplikasi wordwall menggunakan tingkat capaian responden dengan pengkategorian berdasarkan skala likert yang dimodifikasi menjadi empat skala sebagai berikut.

Tabel 1 Kategori respon peserta didik

Skor peserta didik	Kategori	Persentase (%)	Keterangan
34-40	Sangat setuju	81-100	Sangat efektif
26-33	Setuju	63-80	Efektif
19-25	Tidak setuju	44-62	Kurang efektif
10-18	Sangat tidak setuju	0-43	Tidak efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil belajar peserta didik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai rata-rata ulangan harian peserta didik yang diambil dari 3 kali pembelajaran IPS dengan pemanfaatan aplikasi *wordwall* di kelas IV dan kelas V SDK Canosa. Untuk lebih jelasnya data hasil belajar peserta didik disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Distribusi ferkuensi hasil belajar IPS peserta didik kelas IV dan V SDK Canosa

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 66.67	3	5.2	5.2	5.2
70	7	12.1	12.1	17.2
73.33	3	5.2	5.2	22.4
76.67	5	8.6	8.6	31.0
80	15	25.9	25.9	56.9
83.33	13	22.4	22.4	79.3
86.67	7	12.1	12.1	91.4
90	3	5.2	5.2	96.6
93.33	2	3.4	3.4	100.0
Total	58	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, dapat diketahui bahwa dari 58 orang peserta didik kelas IV dan kelas V SDK Canosa yang mengikuti kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi *wordwall* maka nilai rata-rata tertinggi yang berhasil diperoleh dari tiga kali ujian harian siswa adalah 93.33 dengan frekuensi 2 orang peserta didik atau sebesar 3,4%, dan nilai terendah adalah 66.67 dengan frekuensi 3 orang peserta didik atau sebesar 5.2%. Sedangkan nilai dengan frekuensi terbanyak adalah 80.00 yaitu sebanyak 15 orang peserta didik (25.9%) dan nilai dengan frekuensi terendah adalah 93.33 yaitu sebanyak 2 orang (3.4%), dengan rata-rata kelas 79.99.

Untuk mengetahui ketuntasan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS, maka nilai hasil belajar yang diperoleh peserta didik dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk mata pelajaran IPS yang diberlakukan di SDK Canosa yaitu 70. yang artinya bahwa ketika peserta didik mencapai atau memperoleh nilai ≥ 70.00 maka dikatakan tuntas, sedangkan apabila peserta didik memperoleh nilai hasil belajar IPS ≤ 60.99 maka dikatakan tidak tuntas.

Tabel 3. Deskriptif Statistic Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Tinggi SDK Canosa

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hasil_Belajar_IPS	58	66.67	93.33	79.9998	6.66614
Valid N (listwise)	58				

Rata-rata hasil belajar IPS peserta didik kelas IV dan Kelas V setelah ditinjau dari KKM 70, maka dapat diketahui bahwa dari 58 orang peserta didik terdapat 55 orang peserta didik tuntas (94.83%) sedangkan 3 orang peserta didik lainnya (5.20%) tidak tuntas.

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai respon peserta didik mengenai pemanfaatan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran IPS di kelas V dan Kelas V SDK Canosa. Angket disebarkan kepada peserta didik melalui google form, yang terdiri dari 10 item pertanyaan.

Selanjutnya untuk memudahkan dalam menarik kesimpulan tentang efektivitas pemanfaatan aplikasi wordwall, maka tingkat capaian responden dan klasifikasi berdasarkan kategori untuk tiap-tiap item angket maka disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Tingkat capaian responden

Item Pernyataan	FREKUENSI JAWABAN RESPONDEN				Σ Skor	Max Skor	TCR	KATEGORI
	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)				
1	41	12	5	0	210	232	90.52	Sangat Efektif
2	42	12	4	0	212	232	91.38	Sangat Efektif
3	47	9	2	0	219	232	94.40	Sangat Efektif
4	45	9	4	0	215	232	92.67	Sangat Efektif
5	43	8	7	0	210	232	90.52	Sangat Efektif
6	43	9	6	0	211	232	90.95	Sangat Efektif
7	46	9	3	0	217	232	93.53	Sangat Efektif
8	46	8	4	0	216	232	93.10	Sangat Efektif
9	43	10	5	0	212	232	91.38	Sangat Efektif
10	44	6	8	0	210	232	90.52	Sangat Efektif
Rata-Rata Skor					2132	2320	91.90	Sangat Efektif

Tabel 4 di atas menyajikan data yang dapat memberikan gambaran bahwa tingkat capaian responden (peserta didik) sebesar 91.90% atau berada pada kategori sangat efektif, penentuan kategori capaian responden ini didasarkan pada tabel 3.1 tentang kategori respon peserta didik. Hasil wawancara kepala sekolah dan guru kelas tinggi SDK Canosa, menunjukkan adanya antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPS secara daring (online) dengan menggunakan media wordwall, dimana siswa berebutan untuk menjawab dan terlibat dalam menjawab kuis dan games yang disajikan dalam aplikasi wordwall, bahkan siswa protes jika tidak mendapat kesempatan untuk menjawab, melengkapi kata, dan memainkan games yang disajikan. Hal ini mengindikasikan siswa antusias, fokus, termotivasi, dan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran IPS. Dengan tingginya partisipasi, motivasi, dan antusiasme peserta didik ini, maka akan berdampak langsung terhadap hasil belajar siswa.

Pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif ini secara langsung akan memberikan sejumlah pengalaman baru sehingga peserta didik dengan mudah mengkonstruksi sendiri pengetahuannya, saling berinteraksi secara positif dan saling mendukung untuk menacapai tujuan dan berhasil secara bersama. Melalui aplikasi wordwall, pembelajaran juga berlangsung dibawah suasana yang menyenangkan, menggairahkan sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, berdiskusi, berpendapat, berargumen dan juga mengeksplor bahan-bahan pembelajaran secara mendalam. Hal ini terbukti dimana selama mengikuti pembelajaran IPS dengan melalui pemanfaatan aplikasi wordwall nilai hasil belajar peserta didik juga sangat baik dan mencapai ketuntasan minimum.

SIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan mengantarkan pada suatu simpulan bahwa pemanfaatan aplikasi wordwall sangat efektif dalam pembelajaran IPS. Terbukti rata-rata kelas nilai hasil belajar IPS peserta

didik kelas IV dan Kelas V adalah sebesar 79.99. Setelah ditinjau dari KKM 70, maka diketahui bahwa 55 dari 58 (94.83%) orang peserta didik tuntas, sedangkan 3 orang peserta didik lainnya (5.20%) tidak tuntas. Selain itu hasil angket juga menunjukkan tingkat capaian responden (peserta didik) sebesar 91.90% atau berada pada kategori sangat efektif, hal yang sama juga ditunjukkan melalui hasil wawancara kepala sekolah dan guru yang juga mengindikasikan bahwa peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran dengan antusias mengerjakan kuis-kuis, menggabungkan kata, menemukan kata, dan melakukan games.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2000). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Creswell, J. (2009). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Desyana, L. V. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Kahoot pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Materi Aturan Sinus dan Cosinus di Kelas X MIPA 4 SMA Stella Duce 1 Yogyakarta, Skripsi, Universitas Sanata Dharma.
- Dewi, S. K. (2011). Efektivitas *e-learning* sebagai media pembelajaran mata pelajaran TIK kelas XI di SMA Negeri 1 Depok, Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya SLudy From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496-503.
- Nurhidayat, P. S. (2007). *Fun Game*. Jakarta: Penebar Plus
- Pigg, K. E., & Bradshaw, T. K., (2003). Catalytic community development: A theory of practice for changing rural society. In D. L. Brown & L. E. Swanson (Eds.), *Challenges for rural America in the twenty-first century* (pp. 385-396). University Park, PA: Pennsylvania State University Press.
- Putri, F. M. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran daring (*online*) matematika pada materi bilangan cacah kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan, Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Ramadhani, M. (2012). Efektivitas penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis web pada pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA Negeri I Kalasan, *Skripsi*, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Stephan, W. G. (1985). Intergroup relations. In G. Lindzey & E. Aronson (Eds.), *The handbook of social psychology* (3rd ed., Vol. 2, pp. 599-658). New York: Random House.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Manajemen*, Bandung: Alfabeta.
- Syah, M. (1995). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Waryanto, N. H. (2006). Online earning sebagai salah satu inovasi pembelajaran. *Pythagoras: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 10-23