



Penerapan Media Pembelajaran *Gamification* Berbasis Word Wall Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS

Tita Diah Alia Putri¹, Ramadhan Wahyudi², Chailla Sabrina³, Mutiara Putri Nabila⁴, M. Anwar Azhari Lubis⁵, Eka Yusnaldi⁶

^{1 2 3 4 5 6} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Corresponding Author: titadahaliaputri@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui penggunaan materi pembelajaran berbasis gamifikasi dengan program Wordwall. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif-deskriptif. Terdapat enam belas siswa kelas V yang menjadi populasi penelitian ini. Siswa kelas V MIS ADDINI diberikan media pembelajaran untuk dianalisis dan diterapkan sebagai bagian dari metodologi pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar sekaligus menurunkan ketidaknyamanan dan kejenuhan siswa selama proses pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata persentase skor motivasi belajar siswa adalah 70,15 persen, termasuk dalam kelompok "cukup baik". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Wordwall tidak hanya membuat siswa lebih tertarik untuk belajar IPS, tetapi juga membuat mereka merasa lebih termotivasi untuk melakukannya.

Kata Kunci: Word Wall, Motivasi Belajar, Gamifikasi

ABSTRACT

The goal of this study is to enhance students' learning outcomes in social studies courses through the use of gamification-based learning materials with the Wordwall program. Qualitative-descriptive research is the approach taken. There were sixteen pupils in grade V that made up the study's population. MIS ADDINI fifth-grade students were given learning media to analyze and apply as part of the data gathering methodologies used in this study. The study's findings indicate that using Wordwall media can boost students' enthusiasm to learn while lowering student discomfort and saturation during the social studies learning process. According to the study's findings, students' average percentage score for learning motivation is 70.15 percent, falling into the "good enough" group. Thus, it can be concluded that the use of Wordwall not only makes students more interested in learning social studies but also makes them feel more motivated to do so.

Keywords: Word Wall, Learning Motivation, Gamification

PENDAHULUAN

Pada dasarnya, pendidikan terkait erat dengan kehidupan manusia karena memungkinkan orang untuk memperoleh banyak pengetahuan. Pengembangan pendidikan akan berlangsung sesuai dengan bimbingan waktu dan pengembangan sains dan teknologi. Pendidikan juga menawarkan setiap orang kesempatan untuk mengembangkan potensi belajar mereka, baik di tingkat formal maupun non-formal, adalah cara untuk mendapatkan pendidikan (Lutfiani dkk., 2023). Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara, seperti yang tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (A. Gafar Hidayat & Tati Haryati, 2019).'

Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah salah satu bagian yang sangat penting dari kurikulum sekolah di Indonesia. Pembelajaran IPS mencakup banyak aspek kehidupan sosial, politik, ekonomi, dan budaya. Guru harus memiliki kemampuan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Namun, banyak siswa mengalami kebosanan dan kejenuhan selama proses pembelajaran IPS, yang mengakibatkan hasil belajar yang buruk (Arifa & Prayitno, 2019).

Belajar adalah proses mengubah perilaku dan memahami pengetahuan, keterampilan, dan prinsip, baik di masyarakat maupun di sekolah (Desfriyati & Anggraeni Dewi, 2022). Guru memainkan peran penting dalam proses pembelajaran karena mereka membantu mengembangkan dan membangun potensi siswa termasuk potensi sosial, intelektual, kreatif, dan keterampilan yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk mengawasi proses pembelajaran. Guru memberikan materi pelajaran sebagai landasan untuk prestasi belajar siswa. Dengan demikian, materi yang dipelajari siswa dapat dianggap sebagai produk dari proses belajar siswa (Festiawan, 2020).

Kini, banyak siswa yang merasa bosan ketika belajar. Karena bagi siswa, model pembelajaran itu saja yang sering digunakan oleh guru, seperti ceramah. Ceramah adalah model pembelajaran yang memiliki kekurangan yaitu pendengar akan merasa bosan ketika metode ceramah dilakukan dengan durasi

yang cukup lama (Adnyana, 2020).

Dan juga pada dasarnya, siswa suka hal-hal yang menarik. Seperti warna-warni, gambar, nyanyi, dan lainnya. Maka dari itu, kita sebagai guru harus bisa menguasai semuanya agar anak tidak merasa bosan ketika belajar. Selain meningkatkan motivasi belajar anak, ini juga dapat meningkatkan kemauan anak dalam menuntut ilmu-ilmu lainnya (Haerullah & Elihami, 2020).

Dalam kegiatan belajar mengajar, media adalah alat penting untuk menimba ilmu pengetahuan. Menurut (Purba dkk., 2020) Media sangat penting untuk memberikan pengetahuan kepada siswa. Dengan menggunakan media akan terlihat lebih menarik dan seru ketika melakukan proses belajar mengajar. Media berbasis web adalah salah satu media pembelajaran yang perlu dikembangkan. Ini sesuai dengan sifat -sifat siswa yang mudah untuk terhubung ke perangkat elektronik dan terhubung ke Internet. Aplikasi pembelajaran interaktif atau media yang dapat ditemukan di internet dapat mendukung perkembangan teknologi (Sitinjak dkk., 2024). Untuk mempermudah penyampaian materi, Dengan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, guru dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Jika siswa menerima informasi dengan baik, mereka akan memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah secara efektif di lingkungan mereka sendiri.

Pemahaman siswa tentang berbagai aspek kehidupan sosial, ekonomi, dan politik sangat dipengaruhi oleh pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) (Riski, 2023). Namun, masalah dalam proses pembelajaran sering muncul, terutama karena siswa tidak termotivasi dan tidak tertarik untuk belajar. Dalam pendidikan kontemporer, penggunaan media pembelajaran inovatif seperti gamifikasi dan Word Wall telah menjadi perhatian utama dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

WordWall adalah situs web berdasarkan kuis atau game dan menyediakan media belajar. Ini adalah salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Purnamasari dkk., 2022). Wordwall memiliki berbagai jenis template, atau jenis, dan model. Gambar teka-teki, kuis, dan teka-teki adalah beberapa jenis template. Wordwall adalah alat interaktif yang dapat membantu pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa (Mahendra, Afriza & Juliana Nasution, 2022).

Wordwall memungkinkan siswa berpartisipasi dalam diskusi, kuis, dan survei. Ini juga dapat digunakan sebagai alat penilaian dan media pembelajaran untuk guru dan siswa. Wordwall adalah gaya belajar yang baik dan efisien. Media ini juga mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi (Pradani, 2022).

Setelah siswa melakukan proses pembelajaran, mereka akan mendapatkan hasil belajar. Hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah proses atau pengalaman belajar (Fauhah & Rosy, 2021). Hasil belajar adalah bagian terakhir dari proses pembelajaran, di mana siswa melakukan sesuatu setelah menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka sendiri. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah belajar dalam waktu tertentu, yang diukur dengan alat evaluasi tertentu (Triadi dkk., 2022). Hasil belajar sangat penting selama proses pembelajaran karena mereka memungkinkan guru untuk mengetahui bagaimana siswa telah mengembangkan pengalaman atau pengetahuan mereka dan bagaimana mereka mencapai tujuan belajar mereka selama kegiatan belajar berikutnya (Dwi, Mutiara dkk., 2023).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang mendeskripsikan, melalui tulisan, bahasa, dan konteks khusus yang alamiah, fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, pandangan, tindakan, motif, dan lain-lain secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2019). Penelitian ini dilakukan di sekolah MIS ADDINI, dan subjeknya adalah siswa-siswi kelas V. Penelitian ini mengumpulkan data melalui observasi dan menganalisis media pembelajaran yang diberikan. Penelitian yang menggambarkan tindakan, tingkah laku, atau sifat yang diamati atau dikenal melalui data deskriptif disebut penelitian kualitatif. Reduksi, penyajian, dan kesimpulan adalah teknik yang digunakan untuk menganalisis datanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media pembelajaran dapat mempercepat perkembangan kognitif pada anak. Anak pada tingkat sekolah dasar sering mengalami bosan dalam pembelajaran oleh sebab itu sebagai guru harus memiliki kemampuan agar peserta didik mampu menangkap ilmu yang di sampaikan olehnya. Salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Pemanfaatan media teknologi seperti website dan pembelajaran online dapat menumbuhkan sikap antusias pada peserta didik. Siswa lebih tertarik untuk belajar menggunakan media pembelajaran daripada tidak (Ahmadi, 2017). Hal ini di buktikan dari penelitian yang dilakukan pada siswa Madrasah Ibtidaiyah Swasta ADDINI, mereka lebih suka belajar dengan media. Mereka bahkan sangat senang saat media pembelajaran Worldwall digunakan.

Dengan menggunakan teknologi canggih seperti wordwall, kegiatan pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif dan berkembang selama proses belajar. Ini karena wordwall memiliki fitur yang lebih menyenangkan, tidak membuat siswa bosan, dan menawarkan visualisasi yang menarik. Kegiatan belajar yang tidak kaku tidak menyebabkan siswa tertekan selama proses belajar. Akibatnya, siswa akan belajar dengan berani dan percaya diri saat belajar. Pada akhirnya, ini akan membantu perkembangan kognitif dan kecerdasan anak.

Gamification atau penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan, telah menjadi topik populer dalam dunia pendidikan. Dengan memanfaatkan mekanisme permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan, Gamification dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan keinginan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Konsep ini telah terbukti efektif dalam berbagai lingkungan pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Zahara dkk., 2021).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi media pembelajaran berbasis Word Wall dapat meningkatkan dorongan siswa untuk belajar IPS. Dengan menggunakan teknologi dan elemen interaktif, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa. Pada gilirannya, siswa dapat lebih memahami materi pelajaran yang kompleks seperti IPS.

Meskipun gamification memiliki banyak keuntungan, ada beberapa masalah yang perlu diatasi. Salah satu masalah utama adalah menjaga keseimbangan antara permainan dan pembelajaran. Terlalu banyak elemen permainan dapat mengalihkan fokus siswa dari tujuan pembelajaran utama. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk merancang gamification dengan cermat, memastikan bahwa elemen permainan mendukung, bukan mengganggu, proses pembelajaran.

Seluruh siswa memiliki kesempatan untuk menggunakan sumber daya multimedia untuk menimbulkan motivasi yang kuat. Namun, berdasarkan literatur, teknologi multimedia tidak memberikan dorongan untuk pembelajaran yang unggul. Karena kebanyakan siswa siap menghabiskan banyak waktu bermain game, bahkan jika mereka tidak bekerja setiap hari. Itu sebabnya, game dapat dikaitkan dengan pembelajaran untuk menyampaikan dan memotivasi belajar siswa dengan mengubah pembelajaran menjadi permainan (Janah, 2015).

Media pembelajaran yang tepat dapat memengaruhi motivasi siswa untuk belajar. Ini berdampak pada penerimaan pelajaran dan pemahaman siswa. Media pembelajaran dapat berupa jaringan komputer, software (seperti wordwall), atau hardware. Selain itu, media pembelajaran dapat memberikan stimulus yang sama untuk mendorong peserta didik untuk menyamakan pengalaman dan persepsi mereka, menghindari suasana yang monoton, mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, dan memberikan kesamaan pengalaman peserta didik tentang peristiwa atau kejadian yang terjadi di lingkungan mereka masing-masing, dan memungkinkan mereka untuk berinteraksi secara langsung dengan guru mereka (Pradani, 2022).

Media merupakan bagian penting dari proses pembelajaran. Jika digunakan dengan benar, media dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih tertarik untuk belajar dan berpartisipasi secara aktif dalam pengembangan pengetahuan mereka melalui pengamatan langsung (Rahayu & Hidayati, 2018). Wordwall telah terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan hasil belajar mereka sebagai alat pembelajaran dalam proses belajar-mengajar. Peneliti dapat melihat motivasi mereka untuk belajar dari banyak hal, seperti seberapa banyak perhatian yang diberikan siswa selama proses pembelajaran dan seberapa antusias mereka. Dengan adanya media, minat belajar juga dapat muncul dalam proses

pembelajaran. Permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dengan memberikan tantangan, hadiah, dan penghargaan yang sesuai dengan kinerja mereka. Salah satu cara untuk menilai apakah media pembelajaran dari Wordwall efektif dalam proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut. Jika anak tertarik pada sesuatu, mereka akan senang belajar. Ketertarikan ini juga akan mendorong partisipasi aktif, konsentrasi, dan keinginan yang terus meningkat untuk belajar, serta menciptakan rasa nyaman selama proses pembelajaran (Lumbantobing dkk., 2022).

SIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Selain itu, Wordwall dapat meningkatkan antusiasme, motivasi, dan kenyamanan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan stimulus yang sama untuk menyamakan persepsi dan pengalaman siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Wordwall dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Gafar Hidayat & Tati Haryati. (2019). Peran Guru Profesional dalam Membina Karakter Religius Peserta Didik Berbasis Nilai Kearifan Lokal (Maja Labo Dahu) Sekolah Dasar Negeri Sila Di Kecamatan Bolo Kabupaten Bima. *JURNAL PENDIDIKAN IPS*, 9(1), hal. 18-20.
- Adnyana, M. E. (2020). *Implementasi Model Pembelajaran Stad (Student Team Achievement Division) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar*.
- Ahmadi, F. (2017). *Guru SD di era digital: Pendekatan, media, inovasi*. CV. Pilar Nusantara.
- Arifa, F. N., & Prayitno, U. S. (2019). Peningkatan Kualitas Pendidikan: Program Pendidikan Profesi Guru Prajabatan dalam Pemenuhan Kebutuhan Guru Profesional di Indonesia. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 10(1), 1-17.
- Desfriyati, D., & Anggraeni Dewi, D. (2022). Pengaruh Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Pada Gaya Anak Milenial Dan Etika Pancasila. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1790-1795.
- Dwi, Mutiara, Muhammad Ali Bintang, & Nurul Fitriani.

- (2023). Developing Educational Supervision to Improve the Quality of Learning Mathematics. *Journal of Educational Management (JEM)*, 1(1), hal. 14-17.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11. https://www.academia.edu/download/65939887/BELAJAR_DAN_PENDEKATAN_PEMBELAJAR_AN.pdf
- Haerullah, H., & Elihami, E. (2020). Dimensi Perkembangan Pendidikan Formal Dan Non Formal. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 199–207.
- Janah, S. N. (2015). *Pengaruh penggunaan multimedia articulate storyline dalam meningkatkan hasil pembelajaran fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri* [PhD Thesis, Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/5127/>
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar di wilayah perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666–672.
- Lutfiani, N., Sunarya, P. A., Millah, S., & Anjani, S. A. (2023). Penerapan Gamifikasi Blockchain dalam Pendidikan iLearning. *Technomedia Journal*, 7(3 Februari), 399–407. <https://doi.org/10.33050/tmj.v7i3.1958>
- Mahendra, Afriza, & Juliana Nasution. (2022). Perhitungan dan Pelaporan Pajak Pertambahan Nilai (PPN) Keluaran pada PT. Pos Indonesia (Persero) Wilayah Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), hal. 4344.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya Bandung.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., & Chamidah, D. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran: Yayasan Kita Menulis*. Google Book.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70–77.
- Rahayu, S., & Hidayati, W. N. (2018). Meningkatkan hasil belajar matematika melalui penggunaan media bangun ruang dan bangun datar pada siswa kelas V SDN Jomin Barat I Kecamatan Kotabaru Kabupaten Karawang. *JPSd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(2), 204–215.
- Riski, M. J. (2023). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Madrasah Ibtidaiyah. *Journal Development and Research in Education*, 3(2), 41–50.
- Sitinjak, E. K., Marpaung, L. N. B., Simanungkalit, A. N., Simanullang, W., & Sihite, D. M. (2024). Penerapan Media Berbasis Wordwall Dalam Belajar Di SMA Swasta Bersama Brastagi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(2), 1854–1859.
- Triadi, D., Pongoh, F. D., Wulan, R., Prihadi, S., Wadani, J., Natalia, L., Yusnani, Y., & Mandibondibo, W. (2022). Peningkatan Kompetensi Sumber Daya Manusia Pada Abad 21 Di Sman 1 Pulang Pisau. *INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, 6(2), 418–430.
- Zahara, R., Prasetyo, G. E., & Yanti, D. M. (2021). Kajian Literatur: Gamifikasi di Pendidikan Dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 76–87.