

**PENERAPAN APLIKASI MOBILE LEARNING WORDWALL
BERBASIS GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPAS KELAS IV UPTD SDN 191 BARRU
KABUPATEN BARRU**

Rasmita Amalia¹, Sitti Rahmadhani², Musdalifa³

¹ Universitas Muhammadiyah Makassar. E-mail: rasmitaamalia642@gmail.com

² Universitas Muhammadiyah Makassar. E-mail: sittirahmadhani509@gmail.com

³ Universitas Muhammadiyah Makassar. E-mail: musdalifahasis1@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2025-01-31
Review : 2025-01-31
Accepted : 2025-01-31
Published : 2025-01-31

KEYWORDS

Science Learning Outcomes, Mobile Learning Applications.

A B S T R A C T

This study aims to describe the implementation of a mobile learning wordwall application based on educational games to improve the learning outcomes of class IV science students of UPTD SDN 191 Barru, totaling 27 students. This study was motivated by the score of student learning outcomes being classified as low criteria (score 0-69) seen from the absence of students who completed the KKM score of 70. This study used Classroom Action Research (CAR). Data collection methods were test, observation, and interview methods. The results of the study in the first cycle with an average score of student learning outcomes of 64.89 and student absorption of 64.80%. In the second cycle, the average student learning outcomes were 85.57 and student absorption of 85.57%. The increase in the average percentage of student activities increased by 31.86%. It can be seen that there is an increase in science learning outcomes with the mobile learning wordwall application based on educational games.

A B S T R A K

Kata Kunci: Hasil Belajar Ipas, Aplikasi Mobile Learning.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan aplikasi mobile learning wordwall berbasis game edukasi untuk meningkatkan hasil belajar ipas kelas IV UPTD SDN 191 Barru yang berjumlah 27 orang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh skor hasil belajar siswa tergolong dalam kriteria rendah (skor 0-69) dilihat dari tidak adanya siswa yang tuntas nilai KKM 70. Penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode pengumpulan data adalah metode tes, obsevasi, dan wawancara. Hasil penelitian pada siklus pertama dengan skor rata-rata hasil belajar siswa 64,89 dan daya serap siswa 64,80%. Pada siklus dua rata-rata hasil belajar siswa 85,57 dan daya serap siswa 85,57%. Adapun peningkatan rata-rata presentase aktivitas-aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 31,86%. Dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar ipas dengan aplikasi mobile learning wordwall berbasisi game edukasi.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka dan masyarakat. Pendidikan tidak hanya mencakup pengajaran keahlian khusus, tetapi juga sesuatu yang tidak terlihat tetapi lebih mendalam, yaitu pemberian pengetahuan dasar. (Pristiwanti et al., 2022)

Pendidikan mempunyai arti, yaitu proses dan perilaku seseorang atau sekelompok orang yang berusaha untuk mendewasakan manusia melalui berbagai tugas pengajaran dan pelatihan, proses pengembangan, dan metode pendidikan. Ki Hajar Dewantara mengartikan peran pendidikan sebagai upaya untuk meningkatkan karakter, pikiran dan tubuh anak untuk mengedepankan kesempurnaan hidup dan menjadikan anak hidup selaras dengan alam dan masyarakat. (Setiawati & Dewi, 2021)

IPAS adalah pendekatan ilmiah yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. Ini berarti bahwa itu adalah proses penemuan, bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang terdiri dari fakta, konsep, teori, atau prinsip. Metode eksperimen adalah salah satu metode terbaik dari pendekatan ilmiah. Karena keterbatasan waktu, guru jarang menggunakan metode ini untuk mengatasi realitas yang terjadi selama proses belajar mengajar di kelas. (Diah Susilowati, 2023).

Proses pelaksanaan pembelajaran ipas di sekolah sering mengalami kendala salah satunya aktivitas siswa yang rendah. Gejala ini terlihat pada saat pembelajaran berlangsung. Banyak siswa yang tidak bersungguh-sungguh dalam proses pelaksanaan pembelajaran dikelas. Seperti bercerita dengan temannya, kurangnya keinginan siswa dalam memahami materi pelajaran, dan siswa sering minta izin keluar, yang dapat menyebabkan partisipasi dalam proses melaksanakan proses Pembelajaran IPAS rendah.

Penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran dapat dilihat dari capaian hasil belajarnya. Capaian hasil belajar siswa pada materi wujud benda dan perubahannya kelas IV UPTD SDN 191 Barru rendah diketahui bahwa sedikit siswa yang mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

Rendahnya pencapaian tersebut membuat penulis sebagai guru IPAS untuk melakukan upaya perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan menerapkan Aplikasi Mobile Learning Wordwall. Aplikasi mobile learning wordwall hampir sama dengan Pembelajaran konvensional, tetapi memungkinkan siswa lebih aktif di dalam kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok tiap anggota saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami suatu bahan Pembelajaran. Aplikasi mobile learning wordwall berbasis game edukasi akan memotivasi saling membantu anggota kelompoknya sehingga tercipta semangat dalam sistem kompetensi. Kesulitan pemahaman materi yang tidak dapat dipecahkan sendiri maka dapat dipecahkan secara bersama-sama dengan bimbingan guru. Untuk itu langkah yang perlu dilaksanakan adalah dengan menggunakan Aplikasi Mobile Learning Wordwall Berbasis Game Edukasi dan penulis tertarik melaksanakan penelitian tindak kelas (PTK) yang berjudul “Penerapan Aplikasi Mobile Learning Wordwall Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV UPTD SDN 191 Barru Kabupaten Barru”.

METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindak Kelas (PTK) penelitian ini memanfaatkan saran-saran dari orang lain/ahli. Menurut (Azizah, 2021) Penelitian tindakan kelas adalah jenis kegiatan ilmiah atau penelitian yang dilakukan oleh guru

atau peneliti di kelas dengan menggunakan tindakan nyata untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Dalam keilmuan, "ilmiah" mengacu pada apa yang termasuk dalam kategori "metode", yang merupakan cara berpikir objektif, rasional, sistematis, dan berdasarkan fakta untuk menemukan, membuktikan, mengembangkan, dan mengevaluasi informasi. Penelitian tindakan adalah rangkaian langkah-langkah (siklus) yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus-siklus ini terus berlanjut untuk menghasilkan siklus baru sampai penelitian tindakan kelas berakhir.

Pelaksanaan Penelitian Tindak Kelas (PTK) dilakukan di UPTD SDN 191 Barru pada kelas IV karena adanya masalah yang dirasakan dalam proses pembelajaran dikelas merupakan awal dimulainya PTK. Masalah tersebut adalah masalah yang berhubungan dengan proses dan hasil belajar siswa yang tidak sesuai dengan kriteria yang ditetapkan sekolah dan hal-hal lain yang berkaitan dengan perilaku mengajar guru dan perilaku belajar siswa.

2. Populasi dan Sampel

Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 (ganjil) yaitu bulan Agustus sampai dengan Oktober Tahun 2024. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV UPTD SDN 191 Barru tahun ajaran 2024/2025. Jumlah siswa 27 orang yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswa perempuan.

3. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian ini akan dikumpulkan lembar observasi, tes, dan wawancara.

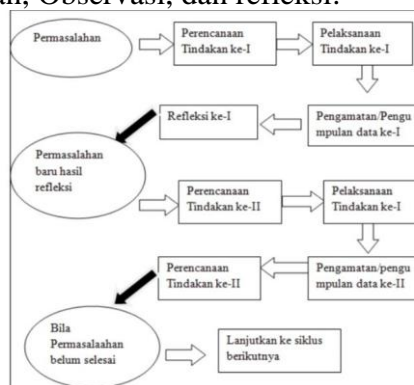
Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti.

Tes adalah instrument pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau siswa tingkat penguasaan materi pelajaran. Tes ini digunakan untuk memperkuat data observasi yang terjadi dalam kelas terutama pada butir penguasaan materi pembelajaran dari unsur siswa.

Wawancara adalah cara menghimpun bahan- bahan keterangan yang dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab lisan secara sepihak, berhadapan muka, dan dengan arah serta tujuan yang telah ditentukan.

4. Analisis Data

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari dua siklus, secara rinci pelaksanaan rancangan penelitian tindakan kelas ini dimulai dari siklus 1 (pertama) dan dilanjutkan siklus 2 (dua). Pelaksanaan tindakan kelas dilakukan dengan berbagai macam model penelitian dalam setiap siklus atau putaran PTK dilakukan empat kegiatan pokok yaitu: Perencanaan PTK, Tindakan, Observasi, dan refleksi.



Gambar 1. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan Dan Pembelajaran

Hasil Pelaksanaan

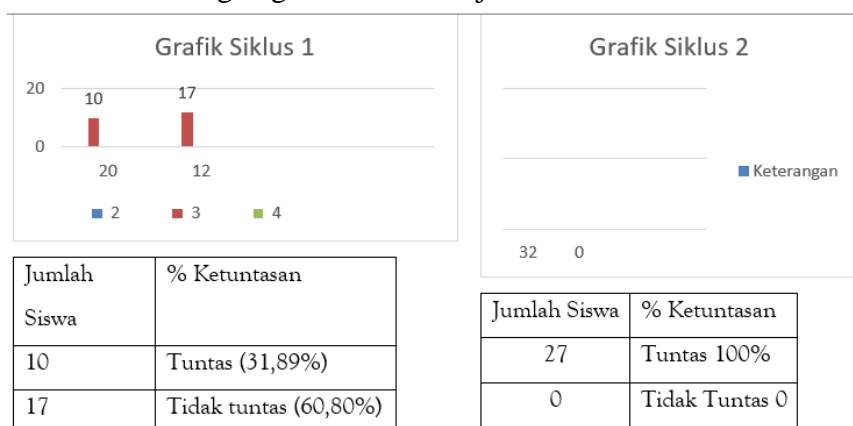
Klasifikasi dan persentase hasil belajar awal siswa menunjukkan bahwa tidak ada siswa (0%) dikategorikan pada tingkat sangat baik 10 orang siswa (52,85%) dikategorikan pada tingkat baik, 6 orang siswa (25,08%) dikategorikan pada tingkat cukup, 11 orang siswa (17,8%) dikategorikan pada tingkat kurang, dan tidak ada siswa (0%) dikategorikan pada tingkat sangat kurang. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas IV UPTD SDN 191 BArru dalam pelajaran IPAS yang kurang memuaskan.

Tabel 1. Data Ketuntasan Siswa Kelas IV UPTD SDN 191 Barru

	Awal	Siklus 1	Siklus 2
Jumlah Siswa	Keterangan	Jumlah Siswa	Keterangan
10	(52,85%)	10	Tuntas (31,89%)
17	(35,16%)	7	Tidak tuntas (64,80%)

Jumlah skor nilai siswa IPAS kelas IV UPTD SDN 191 BArru adalah 2.751, dengan rata-rata 70,55 dan daya serap 70,55%. KKM yang ditentukan disekolah adalah 70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa hanya 10 orang (52,85%) yang mampu mencapai KKM, serta 17 orang siswa (35,16%) yang belum mencapai KKM. Jumlah nilai pelajaran IPAS siswa kelas IV adalah 3.149, dengan rata-rata 64,80 dan daya serap 64,80%. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah adalah 70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hanya 27 orang siswa (100%) yang mampu mencapai KKM. aka penalitian ini dilanjutkan sampai siklus 2 (dua).

Perbandingan grafik hasil belajar siklus 1 dan siklus 2



Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV

Nama	Nilai siklus 1	Nilai siklus 2	Keterangan
Jumlah	28.962	35.553	Meningkat
Rata-rata	64,80	85,57	Meningkat

Berdasarkan tabel dua diatas dapat dilihat terjadi peningkatan dalam jumlah dan persentase aktivitas siswa dalam Pembelajaran dengan APLikasi mobile learning wordwall. Pada siklus satu diperoleh rata-rata aktivitas peserta didik 64,80%.

Berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan maka aktivitas siswa pada siklus satu tergolong cukup aktif, pada siklus dua rata-rata presentase aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 31,36% yaitu dari 64,80% pada siklus satu menjadi 85,57% pada siklus dua. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka aktivitas siswa pada siklus dua tergolong aktif. Terjadi peningkatan persentase aktivitas siswa menunjukkan bahwa pada setiap tahapan siklus sudah mampu membuat siswa menjadi aktif dengan menggunakan Aplikasi Mobile Learning Wordwall Berbasis Game Edukasi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama dua siklus menunjukkan peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV UPTD SDN 191 Barru. Pembahasan ini bertujuan untuk melihat keterkaitan antara komponen satu dengan komponen yang lainnya. Pada pembahasan ini akan disajikan hasil belajar IPAS siswa setelah penerapan Aplikasi Mobile Learning Wordwall. Selain menyajikan hasil belajar IPAS dalam pembahasan ini juga akan disajikan mengenai aktivitas siswa selama mengikuti proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Mobile Learning Wordwall. Hasil peroleh dapat dilihat sebagai berikut:

Hasil aktivitas yang diperoleh dapat dilihat dari perbandingan jumlah dan persentase siswa dalam setiap indikator aktivitas pada siklus I dan siklus II. Hasil ini menggambarkan adanya peningkatan persentase aktivitas siswa pada setiap siklus.

Pada siklus I, jumlah skor nilai siswa adalah 2.751 dengan rata-rata 70,55 dan daya serap 70,55%. Hal ini menunjukkan bahwa hanya 10 orang siswa (52,85%) yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 17 orang siswa (47,15%) belum mampu mencapai KKM. Apabila nilai tersebut diklasifikasikan dan dipresentasikan, terdapat 2 orang siswa (10,53%) yang dikategorikan pada tingkat sangat baik, 8 orang siswa (42,11%) pada tingkat baik, 6 orang siswa (31,58%) pada tingkat cukup, dan 3 orang siswa (15,79%) pada tingkat kurang. Tidak ada siswa yang dikategorikan pada tingkat sangat kurang.

Pada siklus II, jumlah skor nilai siswa meningkat menjadi 3.149 dengan rata-rata 80,76 dan daya serap 80,76%. Peningkatan ini menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa naik sebesar 10,21 poin, dari 70,55 pada siklus I menjadi 80,76 pada siklus II. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus II mencapai 27 orang (100%), sehingga seluruh siswa telah memenuhi KKM. Berdasarkan klasifikasi, terdapat 12 orang siswa (44,44%) yang dikategorikan pada tingkat sangat baik, dan 15 orang siswa (55,56%) pada tingkat baik. Tidak ada siswa yang dikategorikan pada tingkat cukup, kurang, atau sangat kurang.

Hasil kajian menyatakan bahwa keberhasilan pencapaian KKM siswa UPTD SDN 191 Barru tidak lepas dari karakteristik model pembelajaran, karakteristik mata pelajaran, faktor lingkungan sekolah, dan karakteristik siswa. Pelajaran IPAS memiliki karakteristik menciptakan sesuatu yang baru dalam pemecahan masalah kehidupan yang nyata, bernilai, berguna bagi dirinya beserta orang lain, jiwa yang selalu aktif atau kreatif berdaya, bercrepta, berkarya, dan berusaha yang cocok dengan karakteristik Aplikasi Mobile Learning Wordwall dengan cara kerja kelompok dan kerjasama siswa dapat menggunakan lembar kegiatan dan saling membantu untuk menuntaskan materi belajarnya, serta saling bertukar informasi mengenai hal-hal yang diketahuinya. Selain itu faktor sekolah juga merupakan pendukung ketuntasan belajar siswa mengenai sarana dan prasarana pada UPTD SDN 191 Barru adalah sekolah yang cukup efektif yang memfasilitasi siswa belajar sehingga efektivitas berkorelasi dengan tingkat keunggulan pencapaian hasil belajar siswa, di tunjang dengan karakteristik siswa UPTD SDN 191 Barru kelas IV yang mampu mengerjakan dengan tekun tugas yang diberikan, ulet

menghadapi pertanyaan yang sulit diberikan temannya, tidak memerlukan dorongan dari luar untuk motivasi belajar, ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan, dan dapat mengemukakan pendapatnya sendiri.

Berdasarkan penjabaran hasil siklus I dan siklus II serta faktor-faktor diatas maka dapat diketahui bahwa dengan penerapan Aplikasi Mobile Learning Wordwall Berbasis Game Edukasi pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV UPTD SDN 191 Barru tahun ajaran 2024/2025.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan telah dilaksanakan sebanyak dua siklus, dimana setiap siklus terjadi perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar, hal ini ditandai dengan peningkatan hasil belajar peserta didik sebagai berikut Hasil aktivitas yang diperoleh dapat dilihat dari perbandingan jumlah dan persentase siswa dalam setiap indikator aktivitas pada siklus I dan siklus II. Hasil ini menggambarkan adanya peningkatan persentase aktivitas siswa pada setiap siklus. Pada siklus I, jumlah skor nilai siswa adalah 2.751 dengan rata-rata 70,55 dan daya serap 70,55%. Hal ini menunjukkan bahwa hanya 10 orang siswa (52,85%) yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 17 orang siswa (47,15%) belum mampu mencapai KKM. Apabila nilai tersebut diklasifikasikan dan dipresentasikan, terdapat 2 orang siswa (10,53%) yang dikategorikan pada tingkat sangat baik, 8 orang siswa (42,11%) pada tingkat baik, 6 orang siswa (31,58%) pada tingkat cukup, dan 3 orang siswa (15,79%) pada tingkat kurang. Tidak ada siswa yang dikategorikan pada tingkat sangat kurang. Pada siklus II, jumlah skor nilai siswa meningkat menjadi 3.149 dengan rata-rata 80,76 dan daya serap 80,76%. Peningkatan ini menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa naik sebesar 10,21 poin, dari 70,55 pada siklus I menjadi 80,76 pada siklus II. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus II mencapai 27 orang (100%), sehingga seluruh siswa telah memenuhi KKM. Berdasarkan klasifikasi, terdapat 12 orang siswa (44,44%) yang dikategorikan pada tingkat sangat baik, dan 15 orang siswa (55,56%) pada tingkat baik. Tidak ada siswa yang dikategorikan pada tingkat cukup, kurang, atau sangat kurang.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian di UPTD SDN 191 BArru beberapa saran dalam menggunakan aplikasi mobile learning wordwall berbasis game edukasi yaitu dapat mengorganisir waktu pembelajaran agar lebih efektif tidak membentuk anggota kelompok terlalu banyak dan dibentuk sesuai kemampuan yang homogen agar diskusi dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, A. N., Rahma, A. L., Savon, I. M., Mutiara, K., Sekarningrum, S. A., & Marini, A. (2023). Pembelajaran IPS Sekolah Dasar dengan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 115–122.
- Arsyad, M. N., & Lestari, D. E. G. (2020). Efektifitas penggunaan media mobile learning berbasis android terhadap hasil belajar mahasiswa ikip budi utomo malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 10(1), 89–105.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22.
- Easter, F., Palilingan, V. R., & Djamen, A. C. (2022). Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile Untuk Siswa Paud. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(2), 259–267.

- Fauzan, T. S. (2024). Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran PAI di MAN 2 Yogyakarta. *Jurnal Tarbiyah Almuslim*, 2(2), 121–136.
- Fidya, I., Romdanih, R., & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 219–227.
- Hellyana, C. M., Fadlilah, N. I., & Putra, K. A. A. (2023). GAME EDUKASI “PERJALANAN SI KOKO” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(1), 88–96.
- Itsmania, B., & Suputra, I. N. (2021). Mobile learning application berbasis sublime text pada mata pelajaran kearsipan. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan (JEBP)*, 1(9), 914–921.
- Pradana, R. A., Sulton, S., & Husna, A. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Mobile Learning Seni Budaya Materi Konsep Budaya, Seni, dan Keindahan Untuk Siswa Kelas X SMKN 1 Turen Malang. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 89–96.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Setiawati, R., & Dewi, D. A. (2021). Hubungan Pengembangan Karakter pada Peserta Didik melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 897–903.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9.