ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i3.5611

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL *(WORDWALL)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK KELAS IVA SDN 2 SETU WETAN

The Application of Digital Learning Media (Wordwall) to Improve the Cognitive Learning Outcomes of Grade IVA Students at SDN 2 Setu Wetan

Isqi Zanzabila[1], Asih Wahyuningsih[2], Nita Fauziyah[3]
[1,2]Universitas Muhammadiyah Cirebon; [3]SDN 2 Setu Wetan
Isqizanza23@gmail.com; asih.wahyuningsih@umc.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 4, 2025	Apr 18, 2025	Apr 30, 2025	May 5, 2025

Abstract

Classroom learning should be conducted interactively, inspiratively, challengingly, enjoyably, and in a way that motivates students to learn. Digital-based learning media is necessary to create learning that not only adds knowledge but also increases students' interest in learning. Based on observations in Class IV A, it was found that the use of digital media is still minimal. Teachers often use conventional media, causing students to feel bored and unfocused while learning. This impacts students' learning outcomes, where during the pretest, there were seven students who did not achieve mastery. This study aims to improve students' learning outcomes on the topic of energy sources and their transformations using Wordwall learning media at SD Negeri 2 Setu Wetan in the 2024/2025 academic year. The benefit of this research is to assist students in enhancing their cognitive learning outcomes, which will impact

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

their overall learning results. The classroom action research (CAR) design used is the Kemmis & McTaggart model, viewed as a cycle consisting of planning, action, observation, and reflection. The research cycle can be planned for two cycles or more, depending on the achievement of the planned success criteria. The cycles include pre-action, cycle I, cycle II, and subsequent cycles until the specified success is achieved. The data analysis technique used in this study is quantitative descriptive data analysis, which refers to the results of student evaluation tests. The results of the actions show a significant increase in students' learning outcomes from the pre-cycle, cycle I, to cycle II. The post-test results of cycle II show improvement, with 19 students (90%) achieving mastery, compared to 15 students (71%) in cycle I. The output of this research includes a draft article and the final report of the classroom action research that has been prepared. The next plan is to complete the process of publishing the scientific article. This classroom action research has yielded good results, indicating that the use of digital-based learning media makes it easier for students to understand the material and makes learning more engaging.

Keywords: Cognitive outcomes; Learning media; Wordwall

Abstrak: Pembelajaran di dalam kelas hendaknya dilakukan secara interaktif, inspiratif, menantang, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran berbasis digital diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang tidak hanya menambah pengetahuan, tetapi juga meningkatkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan pengamatan di kelas IV A, ditemukan bahwa penggunaan media digital masih minim. Guru sering menggunakan media konvensional, sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak fokus saat belajar. Hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik, di mana pada saat pretest terdapat tujuh peserta didik yang tidak tuntas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sumber energi dan perubahannya dengan menggunakan media belajar Wordwall di SD Negeri 2 Setu Wetan tahun ajaran 2024/2025. Manfaat penelitian ini adalah untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar kognitif sehingga berdampak pada hasil belajarnya. Desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang digunakan adalah model Kemmis & McTaggart, yang dipandang sebagai siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus penelitian dapat direncanakan dua siklus atau lebih sesuai dengan tercapainya kriteria keberhasilan yang direncanakan. Siklus tersebut mencakup pratindakan, siklus I, siklus II, dan siklus selanjutnya hingga mencapai keberhasilan yang ditentukan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif, yang mengacu pada hasil tes evaluasi peserta didik. Hasil tindakan menunjukkan terjadinya kenaikan hasil belajar peserta didik yang signifikan dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II. Hasil post-test siklus II menunjukkan peningkatan, dengan 19 anak (90%) tuntas, dibandingkan dengan siklus I sebanyak 15 anak (71%). Luaran penelitian ini berupa draft artikel dan laporan akhir penelitian tindakan kelas yang telah disusun. Rencana selanjutnya adalah menyelesaikan proses penerbitan artikel ilmiah. Penelitian tindakan kelas ini telah memperoleh hasil yang baik, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis digital membuat peserta didik lebih mudah memahami materi dan menjadikan pembelajaran lebih menarik.

Kata Kunci: Hasil kognitif; Media pembelajaran; Wordwall

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik. Pembelajaran hendaknya dilaksanakan dengan sebuah hal yang menarik, sehingga interaksi yang terjadi tidak hanya satu arah namun interaksi dua arah antara guru dan peserta didik. Menurut Suja(2020) dalam (Ayu Sri Wahyuni, 2022) mengatakan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan hendaknya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik fokus untuk belajar. Cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media digital.

Penggunaan media pembelajaran dalam sebuah proses belajar mengajar tentu akan berdampak positif bagi peserta didik maupun hasil belajarnya. Kemajuan perkembangan zaman juga memicu perubahan pada penggunaan media dari konvensional beralih ke media digital. Menurut (Meila Noor Syafria, I. A., Pratiwi & Kuryanto, 2020) penggunaan media yang bervariatif berbasis digital dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi akan menjadi salah satu strategi pembelajaran yang trendi di abad 21 saat ini yang akan berdampak pada minat belajar peserta didik.

Minat belajar adalah ketertarikan atau dorongan seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. Menurut Hidayat dan Djamilah (2018:66) dalam (Friantini & Winata, 2019) minat belajar siswa dapat diartikan sebagai suatu keadaan siswa yang dapat menumbuhkan rasa suka dan dapat membangkitkan semangat diri dalam melakukan suatu kegiatan yang dapat diukur melalui rasa suka, tertarik, memiliki perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran. Artinya, minat belajar muncul dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Faktor dari luar minat belajar yaitu bagaimana cara guru tersebut mengajar di kelas, apakah cara guru mengajar itu menyenangkan atau membosankan sehingga akan berpengaruh pada minat dan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar adalah perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, atau perilaku seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil ini bisa bersifat kognitif (pemahaman konsep), afektif (sikap dan nilai), atau psikomotorik (keterampilan praktis). Menurut (Irawati et al., 2021) Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan suatu tingkah laku seseorang sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan tersebut dapat berupa

pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka ataupun lambang huruf dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan. Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat memberikan informasi tentang kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas, ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas IV A SD N 2 Setu Wetan masih minim dalam menggunakan media digital. Guru masih jarang menggunakan media digital sehingga lebih sering menggunakan media konvensional atau media konkrit yang ada di kelas. Penggunaan media digital di kelas selama pembelajaran masih sebatas menonton video youtube sebagai video pembelajaran yang mendukung guru dalam menyampaikan materi. Hal tersebut menjadi salah satu faktor pada mata pelajaran IPAS masih cukup banyak yang belum tuntas. Proses pembelajaran yang kurang menarik membuat peserta didik tidak memperhatikan sehingga berdampak pada pemahaman dan hasil belajarnya.

Hasil pretest di kelas IV A mata pelajaran IPAS terdapat 7 peserta didik yang belum lulus KKTP dari 21 jumlah total. Berdasarkan data tersebut peneliti melakukan penelitian dengan tujuan meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV A mata pelajaran IPAS menggunakan media berbasis digital *wordwall*.

Hasil Belajar Kognitif

Menurut (Pebriani, 2017) hasil belajar merupakan bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Berdasarkan ketiga ranah tersebut hasil kognitif masih menjadi yang pertama menjadi sorotan public dan perlu diperhatikan karena kognitif menekankan pada pengetahuan.

Ranah kognitif adalah ranah yang berkaitan dengan hasil belajar. Ranah kognitif tersebut mencakup C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (membuat). Dua aspek disebut *low order thinking skill* dan empat aspek lainnya disebut *high order thinking skill*.(Nurlindayani et al., 2020) Setiap peserta didik memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda. Terdapat peserta didik yang hanya mampu mencapai C3 namun ada juga peserta didik yang mampu mencapai kompetensi C5 atau C6.

Tipe hasil belajar pengetahuan adalah tingkatan paling rendah tetapi tipe ini penting sebagai prasarat untuk menguasai dan mempelajari tipe belajar lain yang lebih tinggi. Tipe hasil belajar pemahaman adalah kemampuan mengungkapkan makna suatu konsep. Tipe hasil belajar

penerapan adalah kemampuan menerapkan dan mengabstraksi suatu konsep yang baru. Tipe hasil belajar analisis adalah kesanggupan memecahkan suatu integritas menjadi unsur yang memiliki arti (Nurpratiwiningsih & Mumpuni, 2019). Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dalam bentuk pengetahuan merupakan menjadi dasar dalam konteks hasil kognitif.

Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan mata pelajaran yang tujuannya untuk membangun literasi sains. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk memperkuat siswa untuk mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks di Sekolah Dasar dalam mempelajari lingkungan, siswa melihat fenomena alam dan sosial sebagai fenomena yang saling terkait (Wijayanti & Ekantini, 2023).

Menurut (Azzahra et al., 2023) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk social yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran IPAS. Berdasarkan pendapat kedua ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa IPAS adalah pembelajaran yang mengasah literasi sains peserta didik mengenai makhluk hidup, benda mati, dan mempelajari kehidupan individu atau kelompok seorang manusia.

Media Pembelajaran Berbasis Digital

Media pembelajaran merupakan bentuk alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Rahayu(2022) dalam jurnal (Azzahra et al., 2023) mengungkapkan bahwa pembelajaran abad-21 akan menggunakan pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran yang digunakan biasanya berupa powerpoint yang menyajikan materi dalam bentuk teks. Media pembelajaran seperti itu meskipun berbasis digital namun tetap penerapannya belum maksimal karena tampilannya terkesan konvensional. Ada banyak media digital yang dapat digunakan selain powerpoint, contohnya *wordwall*.

Wordwall adalah salah satu perangkat lunak yang bekerja secara online digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis game. Menurut Fatmawati(2017) dalam sebuah karya ilmiah oleh (Ruhsoh Triyani, 2023) mengatakan bahwa aplikasi *wordwall* merupakan jenis media pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan yang dapat diakses dengan mudah secara online melalui wordwall.net dengan tampilan menarik dan variative yang nantinya akan dijawab oleh siswa. Dalam *wordwall* banyak template permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas, contohnya teka-teki silang, kuis, dan lain- lain.

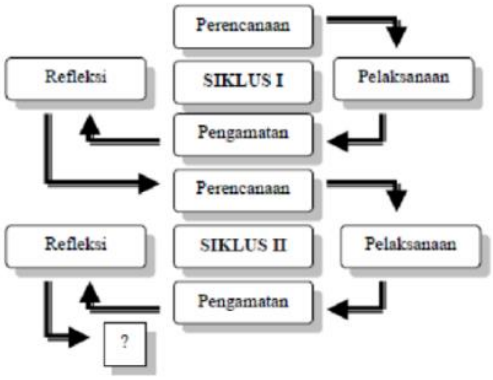
Penciptaan suasana belajar yang menarik, efektif, dan efisien merupakan manfaat yang didapat dari penggunaan aplikasi *wordwall* ini, aplikasi ini mengusung pembelajaran berbentuk permainan seperti menyusun kata, Bermain teka-teki silang dan masih banyak lagi. Menurut Kusumah(2011) dalam sebuah karya ilmiah oleh (Ruhsoh Triyani, 2023) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena mempengaruhi komponen visual dan verbal. Hal tersebut sangat cocok diterapkan dikelas, mengingat peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda.

METODE

Penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh partisipan dalam situasi-situasi social (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri. Menurut Azizah (2021) dalam sebuah jurnal oleh (Amirohfatin et al., 2023) PTK adalah penelitian yang dilakukan di dalam kelas oleh peneliti atau guru agar mengetahui hasil dari perlakuan atau tindakan yang dilakukan atau diberikan pada suatu subyek penelitian di dalam kelas. Berdasarkan pendapat kedua ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti atau guru untuk mengetahui perubahan atas perlakuan yang dilakukan. Bagi guru penelitian Tindakan kelas dapat digunakan sebagai bahan refleksi dan evaluasi bagi guru.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian Kemmis & Taggart yang meliputi : perencanaan (plan), pelaksanaan dan pengamatan (act & observe), dan refleksi (reflect). Tahapan tersbeut dilakukan berulang-ulang sampai tujuan penelitian tercapai (Machali, 2022)



Gambar 1. Desain PTK Kemmis & Mc. Taggart

Prosedur penelitian merupakan penjelasan tahapan dari desain penelitian yang digunakan, dijabarkan, sebagai berikut.

a. Perencanaan

   Tahap awal yaitu perencanaan di awali ddengan mengkaji permasalahan yang ada di kelas IVA, kemudian dibuat rancangan tindakan untuk menjawab permasalahan tersebut. Langkah selanjutnya merancang skenario pembelajaran dan merancang instrumen tes.

b. Tindakan

   Tahap tindakan merupakan tahapan dimana pelaksanaan dari perencanaan sebelumnya. Tindakan yang dilakukan tentu sesuai dengan rencana yang telah disusun yaitu menggunakan media digital *wordwall*.

c. Observasi

   Tahap observasi adalah tahap dimana peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan selama pelaksanaan penelitian. Hal ini dilakukan guna mengetahui kelemahan selama pelaksanaan treatment dilakukan untuk diperbaiki.

d. Refleksi

   Tahap refleksi dilakukan untuk mengetahui dan sebagai evaluasi permasalahan yang ada pada siklus I, sehingga dilakukan perbaikan untuk siklus yang selanjutnya agar lebih baik lagi dan tujuan penelitiannya tercapai.

Instrumen & Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, tes, dan dokumentasi. teknik pengumpulan data merupakan langkah yang dilakukan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan sesuai dengan tujuan. Data yang menjadi fokus peneliti adalah hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Penelitian dilakukan di kelas IV A SD Negeri 2 Setu Wetan, Kabupaten Cirebon. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun 2024/2025 dari tanggal 2 Februari-20 Februari 2025. Subjek penelitian pada penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas IV A yang berjumlah 21 peserta didik.

Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian tindakan kelas di IV A adalah deskriptif kuantitatif. Analisis data dilakukan dengan mengacu pada hasil tes evaluasi peserta didik. Hasil yang didapat pada siklus I nantinya akan dibandingkan dengan hasil tes pada siklus II.

Hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif harus KKTP. Nilai KKTP pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 2 Setu Wetan adalah 75.

Hasil tes berupa skor yang dikoferensikan menjadi bentuk nilai, selanjutnya dari semua nilai tersebut dibuat nilai rata-ratanya. Fungsi dari nilai rata-rata tersebut adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada

materi sumber energi dan perubahannya. Jika telah diketahui nilai rata-rata kelas, maka dilakukan penghitungan persentase peserta didik yang belum dan sudah mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan, berikut rumus penghitungan rata-rata kelas.

Rumus penghitungan rata-rata kelas

$$\text{Rata-rata kelas} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Banyaknya siswa}}$$

Penelitian dikatakan sudah mencapai tujuan apabila terjadi peningkatan persentase nilai peserta didik yang tuntas. Cara agar mengetahui kenaikan hasil belajar peserta didik adalah dengan menghitung persentase peserta didik yang berhasil memperoleh KKTP dari jumlah peserta didik dikelas IV A. Rumus perhitungan ketuntasan belajar

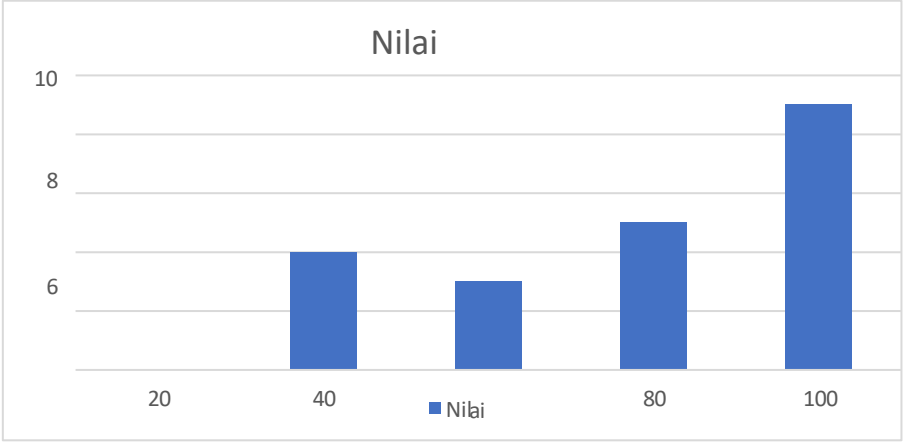
$$\text{Persentase ketuntasan belajar} = \frac{\textit{siswa tuntas belajar}}{\textit{banyaknya siswa}} \; x \; 100\%$$

HASIL

Deskripsi Hasil Tindakan

1. **Pra Siklus**

Tahap prasiklus ini dilakukan pretest pada tanggal 19 Februari 2025. Berikut ini hasil nilai pada pretest di kelas IV A SD Negeri 2 Setu Wetan.



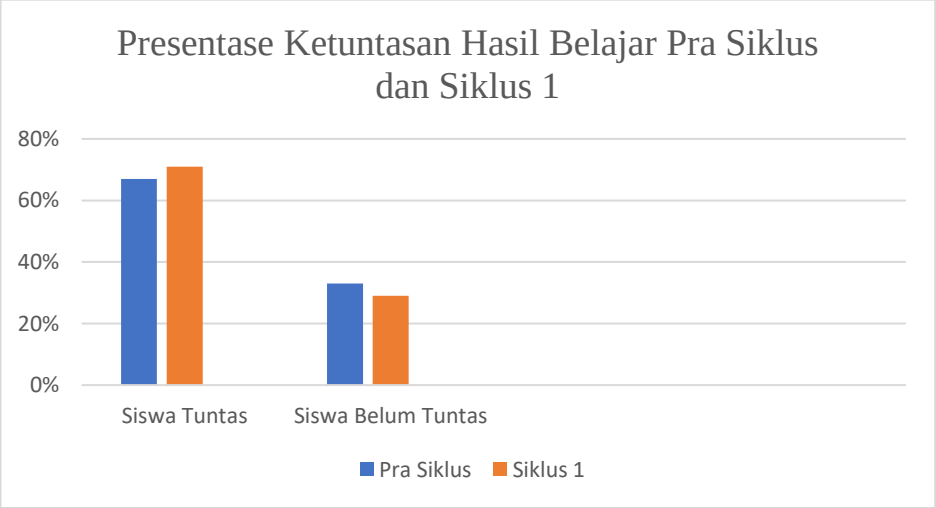
Gambar 2. Hasil Nilai Pre test Pra siklus

Berdasarkan diagram nilai pretest di atas dapat diketahui bahwa peserta didik yang mendapat nilai 40 ada 4 anak, mendapatkan nilai 60 ada 3 anak, mendapatkan nilai 80 ada 5 anak, dan mendapatkan nilai 100 ada 9 anak. Jumlah peserta didik yang mengikuti pretest sebanyak 21 anak dengan jumlah peserta didik yang nilainya tuntas sebanyak 14 anak dengan persentase ketuntasan yaitu 67%. Jumlah peserta didik yang belum tuntas pada pretest adalah 7 anak dengan persentase 33%. Nilai tertinggi pada pretest adalah 100 dan nilai terendah yang diperoleh yaitu 40. Data tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa peserta didik yang hasil belajarnya masih kurang baik.

Data mengenai hasil belajar peserta didik terutama pada pretest diperkuat dengan wawancara yang dilakukan pada guru kelas IV A menyampaikan bahwa peserta didik di kelas IV A ini tergolong pintar secara akademik, namun masih ada beberapa anak yang daya tangkapnya kurang dan sering tidak fokus saat belajar sehingga menjadi salah satu hambatan saat belajar. Oleh karena itu guru melakukan refleksi diri untuk memperbaiki permasalahan tersebut dengan menggunakan media belajar digital berupa wordwall agar dapat meningkatkan hasil kognitif peserta didik.

2.Siklus 1

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari kamis 20 Februari 2025. Pertemuan pertama berlangsung selama 2 jam pelajaran atau 2 x 35 menit. Siklus 1 terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksnaan, pengamatan, dan refleksi. Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, 24 Februari 2025 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Berikut ini grafik hasil peningkatan hasil belajar pada siklus 1.

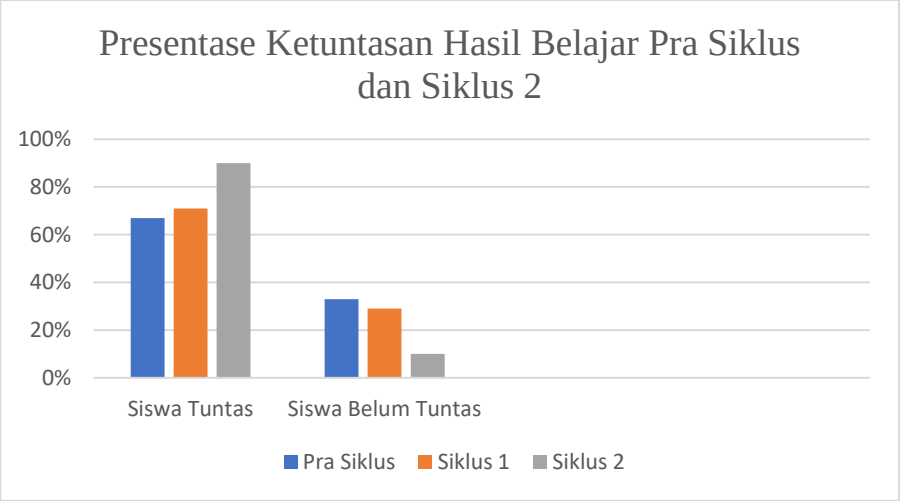


Gambar 3. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar pada Tahap Pra Siklus dan Siklus 1

Berdasarkan data siklus 1 dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari hasil pretest sebelumnya. Terdapat kenaikan peserta didik yang tuntas dari yang sebelumnya 67% menjadi 71% dan persentase yang belum tuntas pun mengalami penurunan dari 33% menjadi 29%. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran siklus 1 masih terdapat aspek yang harus diperbaiki dan ditingkatkan kembali, oleh sebab itu penelitian dilanjutkan di siklus 2 agar hasil belajar yang di dapat lebih baik lagi dan mencapai kriteria keberhasilan peneliti.

3. Siklus 2

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 25 Februari 2025. Pertemuan pertama berlangsung selama 2 jam pelajaran atau 2 x 35 menit. Siklus 1 terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksnaan, pengamatan, dan refleksi. Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 26 Februari 2025 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Berikut ini grafik hasil peningkatan hasil belajar pada siklus 2.



Gambar 4. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar pada Tahap Pra Siklus dan Siklus 2

Grafik ketuntasan hasil belajar pada tahap prasiklus, siklus 1, dan siklus 2 menunjukkan kenaikan hasil belajar peserta didik yang signifikan. Hasil post test siklus 2 telah mengalami peningkatan dari hasil siklus 1 yaitu 71% menjadi 90%. Persentase peserta didik yang tidak tuntas pada siklus 1 sebesar 29% menjadi 10%.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan menggunakan media digital wordwall sebagai upaya untuk meningkatkan hasil kognitif materi sumber energi dan perubahannya di kelas IV A SD Negeri 2 Setu Wetan. Berdasarkan tindakan tersebut diperoleh hasil kognitif peserta didik yang meningkat. Permasalahan yang ditemui yaitu pembelajaran yang masih konvensional dan peserta didik tidak fokus pada pembelajaran yang menyebabkan kurangnya hasil kognitif.

Pertemuan pada siklus 1 pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan serta mengerjakan soal pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Tahap selanjutnya guru menjelaskan materi dengan metode ceramah dengan dibantu oleh benda konkret yang ada di kelas. Beberapa kesempatan guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik agar peserta didik juga aktif selama pembelajaran. Selanjutnya guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok. Pembagian kelompok dilakukan berdasarkan kemampuan peserta didik, sehingga terdapat 2 golongan yaitu kelompok mahir dan belum mahir. Pembagian kelompok tersebut tentu berdasarkan hasil pretest di awal pembelajaran. Setiap kelompok mendapatkan LKPD sesuai dengan kemampuannya, kelompok mahir mendapatkan LKPD mahir dan kelompok belum mahir mendapatkan LKPD belum mahir. Perbedaan LKPD

tersebut terdapat pada tingkat kesulitan soal yang diberikan. Selama proses diskusi kelompok guru berkeliling untuk memastikan setiap kelompok dapat mengerjakan LKPD.

Berdasarkan pengamatan pada saat kegiatan inti yaitu saat guru menjelaskan materi, terdapat peserta didik yang sibuk sendiri dengan kegiatannya, seperti berbicara dengan teman disampingnya, mainan, bahkan sering keluar masuk kelas dengan alasan ke toilet atau cuci muka. Hal tersebut membuat suasana kelas menjadi sedikit tidak kondusif dan peserta didik tidak aktif pada pembelajarannya.

Menurut Levi & Lentz dalam (Nasron et al., 2024) mengemukakan bahwa media memiliki empat fungsi, khususnya media visual yaitu :

1. Fungsi atensi, yaitu untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif, yaitu ketika belajar dengan gambar atau teks bergambar dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
3. Fungsi kognitif, yaitu dengan gambar atau visual dapat mempelancar siswa dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris, yaitu media visual dapat memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Hasil kognitif peserta didik dari pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2 selalu mengalami kenaikan. Pada pra-siklus peserta didik yang tuntas hanya 14 anak 67% kemudian mengalami kenaikan pada siklus 1 menjadi 15 anak 71%, pada siklus 2 kembali mengalami kenaikan menjadi 19 anak 100%. Peserta didik yang belum tuntas pada prasiklus sebanyak 7 anak 33%, pada siklus 1 terdapat 6 anak 29%, dan pada siklus 2 terdapat 2 anak 10%.

Hasil kognitif belajar peserta didik meningkat dengan menggunakan media belajar digital wordwall. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Junaidi dalam (Wulandari et al., 2023) yang mengatakan bahwa media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Selain itu menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh (Harvianto, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran di siklus 2 menggunakan media digital berupa wordwall. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan PPT, kemudian diperkuat dengan permainan edukatif. Peserta

didik dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan tingkat kemampuannya. Permainan edukatif yang dibuat oleh guru disambut dengan sangat baik oleh peserta didik, dimana mereka sangat antusias dalam memainkan permainannya serta menjawab pertanyaan-pertanyaan. Pembelajaran siklus 2 berjalan dengan baik dan peserta didik lebih aktif dibandingkan dengan siklus 1 sehingga pembelajaran yang dilakukan terjalin 2 arah.

Penggunaan media digital berupa permainan edukatif menggunakan wordwall mampu menarik antusiasme peserta didik untuk belajar. Menurut (Putra & Pratama, 2023) media digital memungkinkan para siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan, selain itu juga dapat membangkitkan minat, motivasi, dan semangat dalam proses belajar. Media pembelajaran yang bersifat interaktif berbasis website wordwall dapat menciptakan interaksi yang bermanfaat bagi siswa. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran berbasis digital memiliki dampak yang positif bagi peserta didik sehingga dapat membantu mereka dalam meningkatkan hasil belajar kognitifnya.

KESIMPULAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas secara keseluruhan berjalan dengan lancar, namun terdapat beberapa kendala namun dapat diatasi dengan baik. Permasalahan tersebut berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan yang harus menyesuaikan dengan padatnya kegiatan sekolah dan terdapat beberapa tanggal merah yang merupakan libur nasional dan juga hampir mendekati bulan Ramadhan sehingga proses pelaksanaan pembelajaran atau siklus mengalami pemadatan jadwal. Kendala berikutnya yaitu pada Fasilitas proyektor karena di sekolah hanya ada 1 Proyektor maka dari itu dalam penggunaannya harus bergantian dengan rekan sejawaat lain yang juga sedang melakukan penelitian secara bersamaan.

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman hasil kognitif peserta didik. Adapun rencana tindak lanjut yang dapat dilaksanakan yaitu penerapan media pembelajaran berbasis digital sehingga peserta didik lebih aktif dan antusias dalam belajar di kelas. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang lebih maksimal maka diharapkan memberikan hasil baik untuk menunjang kegiatan dan hasil belajar peserta didik.

Manfaat penelitian ini yaitu untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar kognitif sehingga berdampak pada hasil belajarnya. Desain PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis & McTaggart. Komponen dalam model Kemmis &

McTaggart dipandang sebagai suatu siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan observasi dan refleksi. Siklus penelitian dapat direncanakan dua siklus atau lebih sesuai dengan tercapainya kriteria keberhasilan yang direncanakan. Siklus tersebut adalah pratindakan, siklus I, siklus II, dan siklus selanjutnya hingga mencapai keberhasilan yang telah ditentukan. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis data dilakukan dengan mengacu pada hasil tes evaluasi peserta didik. Hasil tindakan yang didapatkan ialah terjadi kenaikan hasil belajar peserta didik yang signifikan dari pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2. Hasil post test siklus 2 mengalami peningkatan hasil yaitu 19 anak (90%) dibandingkan dengan siklus 1 sebanyak 15 anak (71%). Penelitian tindakan kelas yang dilakukan telah memperoleh hasil yang baik, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis digital membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi dan membuat pembelajaran lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Amirohfatin, S., Prakoso, B. B., & Utomo, W. P. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Guling Depan dengan menggunakan Kertas dan Permainan "Ninja Warior" sebagai Alat Bantu dalam Proses Pembelajaran. *Bravo's : Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, *11*(2), 187. https://doi.org/10.32682/bravos.v11i2.2975

Ayu Sri Wahyuni. (2022). Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi Dalam Pembelajaran IPA. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, *12*(2), 118–126. https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.562

Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(2), 6230–6238. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270

Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, *4*(1), 6. https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870

Harvianto, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Porkes*, *4*(1), 1–7. https://doi.org/10.29408/porkes.v4i1.3485

Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, *16*(1), 44–48. https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202

Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, *1*(2), 315–327. https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21

Meila Noor Syafria, I. A., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2020). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3(2), 524–532. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Nasron, N., Nurhasanah, N., Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam

Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *4*(4), 14043–14057.

Nurlindayani, E., Setiono, S., & Suhendar, S. (2020). Profil Hasil Belajar Kognitif Siswa Dengan Metode Blended Learning Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Biodik*, *7*(2), 55–62. https://doi.org/10.22437/bio.v7i2.12813

Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, *1*(01), 1–6. https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i01.52

Pebriani, C. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, *5*(1), 11–21. https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461

Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan Media dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran Dimasa Pandemi. *Ej*, *4*(1), 93–116. https://doi.org/10.37092/ej.v4i1.296

Ruhsoh Triyani. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, *1*(1), 40–49. https://doi.org/10.59108/ime.v1i1.24

Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA PADA PEMBELAJARAN IPASMI/SD. *Peran Kepuasan Nasabah Dalam Memediasi Pengaruh Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Nasabah*, *2*(3), 310–324. https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074