

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA WEB WORDWALL SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR : STUDI LITERATUR RIVIEW

Yogi Setiawan¹, M. Hidayat², Maulidi³, Meilysa Ajeng Kartika Putri⁴

Perkumpulan Para Cendekiawan Muda Indonesia¹²³⁴

email : yogiseta@gmail.com

ABSTRAK

Banyak aspek kehidupan manusia telah diubah oleh teknologi di era digital saat ini, termasuk pendidikan. Penggunaan platform berbasis web adalah kemajuan dalam teknologi pembelajaran yang menawarkan siswa cara baru untuk belajar yang dinamis dan menarik. WordWall adalah platform online. memiliki banyak fitur inovatif dan interaktif yang dapat membantu siswa belajar. WordWall dapat membantu siswa IPA di sekolah dasar memahami dan mengingat konsep ilmiah melalui kartu kata, teka-teki, dan kuis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah Wordwall, sebuah pendekatan pembelajaran berbasis web, dapat membantu siswa IPA yang belajar di sekolah dasar. Studi kualitatif ini menggunakan penelitian literatur. Teknik pengumpulan data melibatkan mengumpulkan informasi dari berbagai artikel, jurnal, buku, dan makalah tentang subjek penelitian. Artikel yang diterbitkan selama lima tahun terakhir (2019–2023) digunakan sebagai referensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan Di sekolah dasar, WordWall meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan pembelajaran berbasis web. Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dan minat mereka dalam pelajaran setelah menggunakan WordWall berbasis web. Selain itu, fitur Wordwall kolaboratif di internet memberi siswa kesempatan untuk belajar sendiri dan bekerja sama dengan teman.

Kata kunci : *Media Web Wordwall, Pembelajaran IPA, SD, Studi Literatur*

ABSTRACT

Many aspects of human life have been changed by technology in the current digital era, including education. The use of web-based platforms is an advancement in learning technology that offers students new ways to learn that are dynamic and engaging. WordWall is an online platform. It has many innovative and interactive features that can help students learn. WordWall can help science students in elementary schools understand and remember scientific concepts through word cards, puzzles and quizzes. The aim of this research is to find out whether Wordwall, a web-based learning approach, can help science students studying in elementary school. This qualitative study uses literature research. The data collection technique involves collecting information from various articles, journals, books, and papers about the research subject. Articles published during the last five years (2019–2023) are used as references. The research results show that using WordWall in elementary schools increases students' interest in science subjects using web-based learning. Compared with conventional learning methods, students show an increase in their activeness and interest in lessons after using web-based WordWall. In addition, the collaborative Wordwall feature on the internet gives students the opportunity to study alone and collaborate with friends.

Keywords : *Wordwall Web Media, Science Learning, Elementary School, Literature Study*

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat mempengaruhi kualitas sumber daya manusia. Seseorang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan belajarnya selama proses pendidikan. Untuk memenuhi tujuan akademik yang diinginkan, pengelolaan proses pembelajaran di kelas adalah salah satu faktor yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan adalah cara untuk meningkatkan kualitas manusia secara keseluruhan. Pendidikan di Indonesia dapat diubah oleh orang tua, masyarakat, dan sekolah. Guru harus dapat menyampaikan gagasan dan inovasi terbaik untuk memecahkan masalah. Memanfaatkan teknologi digital adalah cara untuk mengatasi masalah tersebut. Dalam era teknologi saat ini, menggunakan teknologi dengan benar akan sangat penting menggabungkan nilai karakter yang relevan dengan karakteristik siswa (Utami et al., 2022).

Semua bidang studi IPA—kimia, biologi, dan fisika—digabungkan dalam pembelajaran IPA. Tujuan pembelajaran IPA ini adalah untuk meningkatkan kemampuan untuk melakukan proses sains, meningkatkan pemahaman ide-ide, dan peningkatan kepercayaan diri terhadap ilmu pengetahuan. Variasi media pendidikan dan sumber belajar mendukung pembelajaran (Januarisman & Ghufro, 2016).

Game edukasi adalah cara yang lebih menyenangkan dan kreatif untuk membantu siswa belajar. Wordwall adalah Media permainan berbasis teknologi adalah website yang berisi berbagai permainan interaktif yang dibuat oleh guru untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, game edukasi bertujuan untuk membuat pengguna lebih mengenal dunia melalui penggunaan media yang menarik dan media permainan. tersebut dimaksudkan untuk meningkatkan pengetahuan pengguna. Wordwall adalah aplikasi menarik yang dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai sumber pendidikan, media pembelajaran, dan alat penilaian berbasis online (Rohmani, 2019).

Permainan edukatif adalah permainan yang dirancang untuk membantu orang belajar. Permainan edukatif biasanya digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran atau memperkuat pemahaman siswa tentang konsep pembelajaran atau untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa; melatih keterampilan mereka; berkomunikasi dan bekerja sama; dan (e) mengintegrasikan pengalaman belajar. Berbagai macam media pembelajaran, seperti permainan, kuis, pencarian kata, dan acak kata, dapat dibuat melalui aplikasi berbasis web yang dikenal sebagai permainan (Puspitasari et al., 2022).

Wordwall menawarkan contoh karya kreatif yang mendukung kreativitas guru. Sebuah web yang dikenal sebagai media pembelajaran memungkinkan orang membuat game yang menyenangkan yang berbasis kuis. World wall juga dapat digunakan untuk membuat dan mendengarkan penilaian pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan mata pelajaran IPA di tingkat SD. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami berbagai materi yang berkaitan dengan aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif mata pelajaran IPA. di semua tingkat pendidikan, terutama mereka yang berusia 7 hingga 11 tahun .

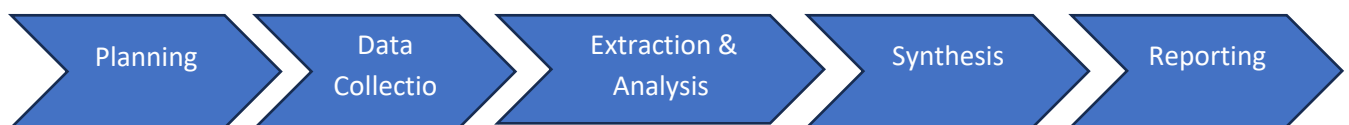
Aplikasi Wordwall memiliki banyak template kuis yang dapat digunakan. Ini termasuk teka-teki silang, soal pilihan ganda, memilah kartu, membandingkannya dengan foto, dan menemukan pasangan jawaban yang tepat, dan banyak lagi. Dengan template yang berbeda, Alat evaluasi ini dapat digunakan sebagai penilaian harian atau semester (Agustin & Aslan, 2022). Jenis permainan lainnya adalah Truth or False, Balloon Pop, Random Wheel, Match up, Missing Word, Find the Match, Random Cards, Whack-a-mole, Labelled Diagram, Anagram, Open the Box, Wordsearch, Unjumble, and Gameshow Quiz, Group Short, and Hangman (Lamasitudju, 2022).

Tujuan dari penelitian literatur adalah untuk mengetahui bagaimana Game edukasi berfungsi sebagai bagian dari proses pembelajaran, dan bagaimana mereka dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran. penggunaan media yang mengagumkan untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Studi ini diharapkan memberikan pemahaman yang lebih luas tentang cara teknologi digunakan dalam pembelajaran IPA, game edukasi, dan aplikasi Wordwall. Informasi ini dapat membantu siswa belajar lebih baik dan mencapai tujuan pembelajaran mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian kualitatif yang melakukan review literatur dan mengumpulkan data dari berbagai sumber, seperti artikel, jurnal, buku, dan makalah tentang subjek penelitian. Identifikasi, penyelidikan, evaluasi dan interpretasi literatur dan artikel yang relevan telah dilakukan. Metode Miles dan Huberman digunakan untuk analisis data, yang mencakup penyajian, penarikan kesimpulan, dan reduksi data (Oktari, 2023). Metode review literatur sistematis (SLR) digunakan selama proses penelitian untuk mengumpulkan data tentang jumlah penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti pada topik tertentu. Berikut ini adalah tahapan SLR :

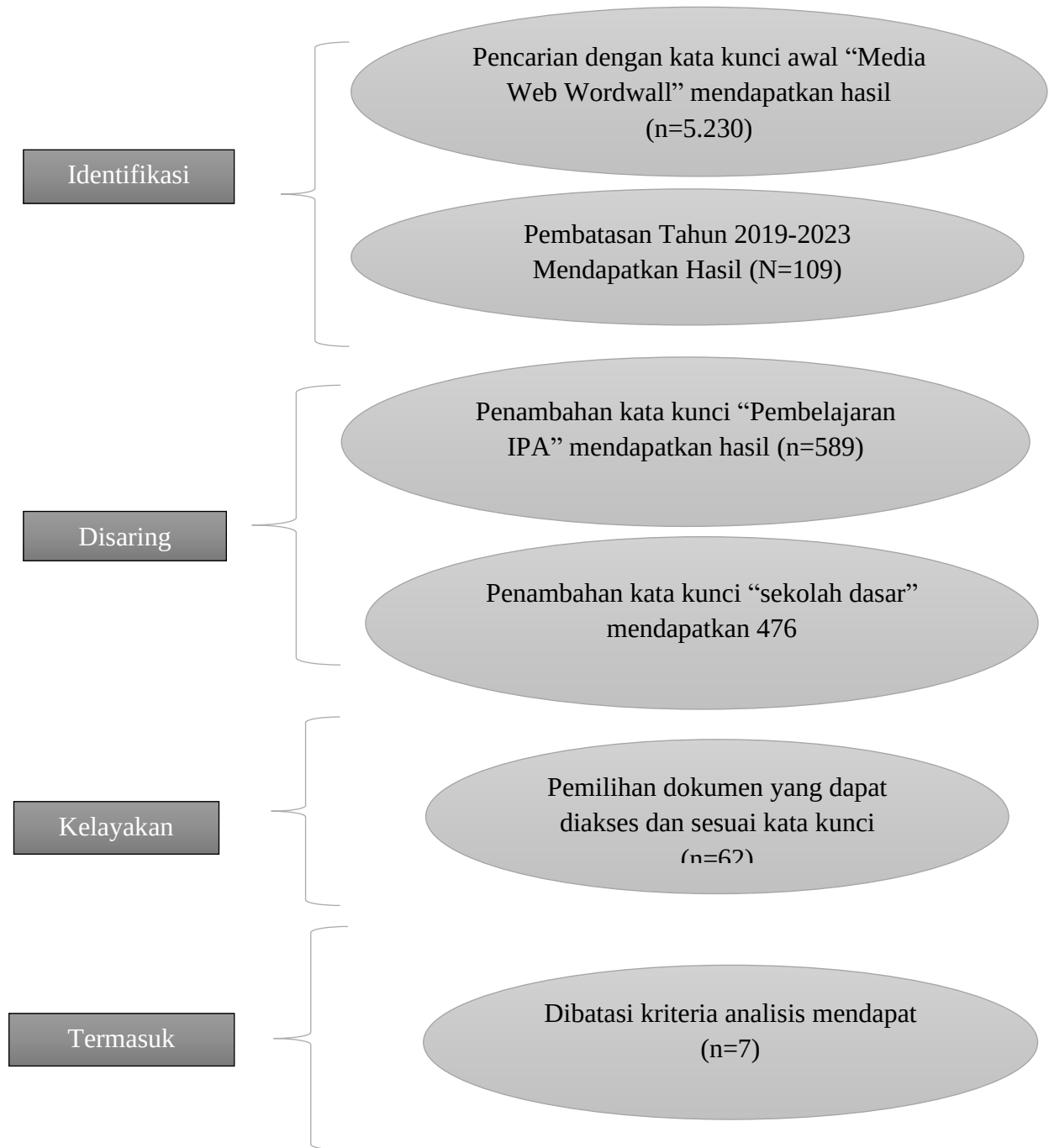
1. Perencanaan (Planning): Tentukan dengan jelas pertanyaan khusus yang ingin dijawab oleh tinjauan penelitian ini untuk membantu mengarahkan strategi pencarian dan pemilihan data. Buatlah garis besar strategi pencarian, termasuk database, kata kunci, dan kriteria inklusi/eksklusi, untuk memilih studi yang relevan.
2. Pengumpulan Data (Data Collection): Cari berbagai database akademik dan sumber online yang relevan dengan kata kunci dan identifikasi. Pilih penelitian yang memenuhi kriteria inklusi dan jawab pertanyaan penelitian.
3. Ekstraksi dan Analisis Data (Data Extraction and Analysis): menggunakan teknik analisis yang tepat untuk mengumpulkan informasi yang relevan tentang studi tertentu, termasuk desain studi, metodologi, hasil, dan kesimpulan, serta untuk menemukan pola, tren, dan jawaban atas pertanyaan penelitian.
4. Sintesis (Synthesis): ringkas dan sintesis hasil utama dari studi yang disertakan. Berbicara tentang implikasinya, mengidentifikasi kekurangan, dan memberikan rekomendasi untuk penelitian berikutnya.
5. Pelaporan: Buat laporan yang menyeluruh yang mencakup pertanyaan penelitian, metodologi, hasil, perbincangan, dan kesimpulan.



Bagan 1.1 Tahap-Tahap Penelitian Metode Systematic Literature Review

Sumber pencarian artikel terkait tema penelitian yang di review pada penelitian ini berasal dari database Google Scholar. Awal pencarian literatur pada penelitian ini memfokuskan pada kata kunci pertama yaitu “ Media Web Wordwall” dengan memperoleh hasil 5.230 dokumen terpublikasi, setelah itu pencarian literatur di batasi oleh rentang tahun mulai dari tahun 2019—2023 dengan memperoleh hasil 109 dokumen, selanjutnya pencarian literatur menambahkan kata kunci kedua “ Pembelajaran IPA ” memperoleh hasil 589 dokumen, dan terakhir pencarian literatur dilakukan dengan menambahkan kata kunci “sekolah dasar” memperoleh hasil 476 artikel. Dari 476 artikel peneliti melakukan pemilihan data, dan

membatasi data-data tersebut sesuai kriteria yang terkait dengan tema penelitian sehingga didapatkan artikel-artikel yang akan dilakukan literature review.



Gambar 1. Bagian Tahapan Literatur Review

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelusuran di database google scholar memberikan penjelasan yang lebih lengkap tentang temuan penelitian dalam bentuk tabel, bagan, grafik, diagram, dan pembahasan. Pada tahun 2019–2023, artikel tentang penggunaan Wordwall sebagai media web untuk pembelajaran IPA di sekolah dasar dipublikasikan setiap tahun. Grafik batang di bawah ini menunjukkan perkembangan artikel yang telah diterbitkan terkait tema penelitian tersebut.



Grafik 1.1 Data Perkembangan Artikel pada google sebagai sarana pembelajaran IPA di SD.

Pada grafik di atas, terlihat perkembangan publikasi artikel tentang penggunaan wordwall sebagai media web untuk pembelajaran IPA di SD pada google scholar mengalami peningkatan dari tahun 2019—2023. Hal ini ditunjukkan pada tahun 2019 dan 2020 terdapat 0 artikel dan 2 artikel terpublikasi pada google scholar selanjutnya pada tahun 2021 di temukan 22 artikel terpublikasi, dan jumlah ini meningkat pada tahun 2022 di temukan 92 artikel terpublikasi dan tahun 2023 jumlah artikel menurun ditemukan 271 artikel terpublikasi pada data base google scholar.

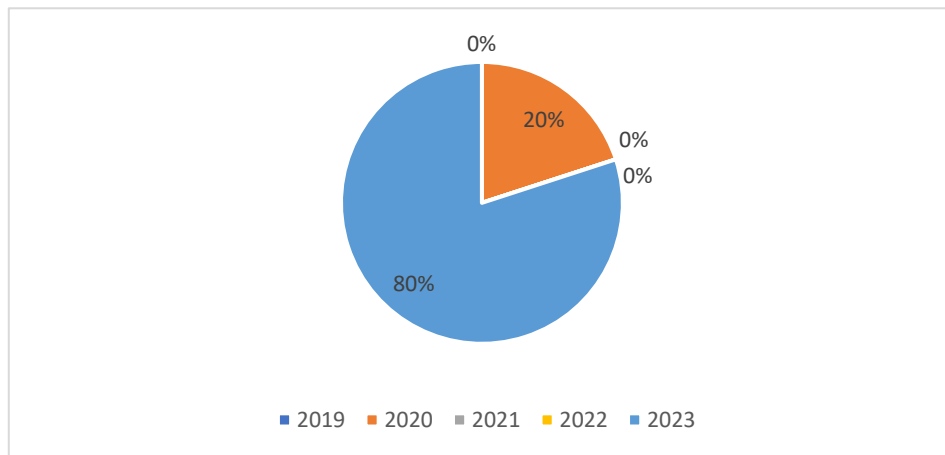
$$x = \frac{\text{jumlah artikel}}{\text{jumlah tahun}}$$

$$x = \frac{476 \text{ artikel}}{5 \text{ tahun}} = 95,2 \text{ artikel}$$

Jadi, jumlah rata-rata artikel yang terpublikasi pada database gogle scholar pertahun dibulatkan menjadi 95 artikel.

Selanjutnya, hasil penelusuran artikel terkait tema penelitian dilanjutkan dengan melaporkan hasil perolehan data artikel bersitasi. Artikel bersitasi pada database google scholar mengenai judul penelitian memiliki jumlah yang berbeda-beda setiap tahunnya. Artikel bersitasi yang ditemukan terpublikasi tahun 2019-2023 ialah sebanyak 95 artikel. Berikut ini grafik penyajian

artikel yang bersitasi pada database google scholar 5 tahun terakhir terkait penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPA di SD.



Grafik 2.2 Jumlah artikel bersitasi terkait penggunaan media web worldwall dalam pembelajaran IPA di SD pada google scholar.

Grafik diatas menunjukkan kenaikan artikel bersitasi pada database Google dari tahun ke tahun, dengan pengecualian tahun 2023. Tahun 2019, 2021 dan 2022 persentase artikel bersitasi terendah yaitu 0%. Selanjutnya Tahun 2020 persentase artikel bersitasi menjadi 20%. Terakhir Pada tahun 2023 persentase artikel bersitasi mencapai puncaknya yakni 80%. Berdasarkan pencarian literatur terkait penggunaan media web worldwall dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar ditemukan 5.230 artikel menggunakan kata kunci "media web word wall", pada database Scholar terdapat artikel 109 difokuskan dari 5 tahun terakhir (2019-2023). Selanjutnya dengan menambahkan kata kunci "Pembelajaran IPA", ditemukan 589 artikel dan dibatasi pada penambahan kata kunci "sekolah dasar", didapatkan 476 artikel. Dari 476 artikel yang membahas penggunaan media web worldwall dalam pembelajaran IPA di SD 8 artikel dipilih untuk direview. Hasil review 7 artikel terkait penggunaan media web worldwall dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Review Artikel

No	Judul Artikel	Review
1	Analisis penggunaan Aplikasi Wordwall pada pembelajaran IPA Kelas IV Di SDN Ciracas 05 Pagi (Aidah & Nurafni, 2022)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa wordwall adalah alat alternatif untuk pembelajaran online. Media ini menawarkan berbagai pilihan penyajian materi dan soal, selain murah dan mudah digunakan. Siswa dapat menjadi lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar online dengan penggunaan media yang menyenangkan dan beragam ini.
2	Analisi Penggunaan Aplikasi Wordwall pada pembelajaran IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar (Oktari, 2023)	World wall adalah media pembelajaran yang menarik karena mudah diakses dan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, terutama dalam pembelajaran IPA. Selain itu, Materi dan masalah yang diangkat dari

		media ini akan menarik perhatian siswa untuk menggunakannya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran tentang Perang Dunia II tentang sejarah tidak selalu meningkatkan hasil belajar siswa.
3	Pembelajaran IPA-fisika melalui penggunaan game interaktif Qugamee menjadi lebih menyenangkan wordwall (Lamasitudju, 2022)	Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan qugamee dengan world wall memiliki efek positif pada pembelajaran; itu membuat pembelajaran lebih menarik, berkualitas, dan menyenangkan, dan memiliki potensi untuk meningkatkan perkembangan kognitif siswa. Penelitian ini juga menemukan bahwa siswa menunjukkan respons yang positif terhadap penerapan pembelajaran IPA.
4	Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwalquiz Terhadap hasil Belajar IPA disekolah Dasar (Sukma & Handayani, 2022)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan quiz interaktif dunia mempengaruhi hasil belajar siswa. Pembelajaran IPA siswa yang menggunakan quiz interaktif berbasis kata lebih baik daripada peserta didik yang belajar dengan cara konvensional tanpa media interaktif. Oleh karena itu, hasil belajar IPA siswa SDN Pasir Putih 03 di kelas IV dipengaruhi oleh penggunaan media interaktif berbasis pertanyaan.
5	Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar IPA di sekolah dasar (Zulfah, 2023)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Worldwall sebagai media dalam pembelajaran IPA kelas IV mengubah sikap dan meningkatkan keaktifan siswa, yang menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Akibatnya, Ada kesimpulan bahwa penggunaan worldwall dalam pembelajaran IPA kelas IV dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar.
6	Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Website Pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD (Puspa, 2022)	Media pembelajaran berbasis game edukasi yang digunakan di internet untuk komponen sistem pencernaan manusia kelas V SD bernilai dan layak digunakan. Menurut penelitian ini, penggunaan media ini dapat membantu

	pembelajaran di era komputer dan internet. Media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena membuat mereka termotivasi dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
7	Aktivitas Pembelajaran Berbantuan Media linktree Meningkatkan Literasi sains dan kemampuan metakognitif pada materi macam-macam gaya muatan IPA kelas IV (Andika & Yudiana, 2022) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setiap elemen instrumen yang digunakan untuk Hasil penelitian menunjukkan bahwa isi kegiatan pembelajaran valid dan literasi sains dan metakognitif sangat baik. Karena itu mencapai kategori yang sangat tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kegiatan pembelajaran dengan media linkree dapat meningkatkan kemampuan metakognitif dan literasi sains.

Tabel 1.1 menunjukkan hasil analisis review artikel tentang penggunaan media Web Worldwall untuk pembelajaran IPA di SD menggunakan database Google Scholar. Setelah menganalisis dan memeriksa 7 artikel, peneliti mencapai hasil berikut:

- 1) Banyak penelitian telah dilakukan mengenai Penggunaan Wordwall sebagai media web dalam pengajaran IPA di sekolah dasar mulai dari tahun 2019-2023.
- 2) Terbukti bahwa penggunaan media web Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar siswa, motivasi mereka, minat mereka, aktivitas, dan kemampuan berpikir kritis mereka.
- 3) Penggunaan media web Wordwall terbukti berpengaruh positif pada pembelajaran IPA di sekolah dasar karena membuat siswa lebih mudah memahami materi IPA yang digital.

Pembahasan

Hasil analisis menunjukkan bahwa sembilan artikel sesuai dengan materi penelitian, "Wordwall sebagai media web untuk mengajar IPA di sekolah dasar", hasilnya menunjukkan beberapa, yaitu::

- 1) Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran IPA memiliki efek positif pada semangat dan minat belajar siswa. Wordwall membuat pembelajaran menyenangkan dan beragam dengan menyediakan pilihan soal dan materi yang menarik (Aidah & Nurafni, 2022)
- 2) Sebuah penelitian Sukma & Handayani (2022) menemukan bahwa sekolah yang menggunakan quiz atau aplikasi Wordwall saat belajar IPA meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk belajar.
- 3) Sumber daya pendidikan mudah diakses dan interaktif: Wordwall adalah alat pembelajaran interaktif yang mudah digunakan, yang memungkinkan penggunaan yang mudah bagi pendidik dan siswa, baik pembelajaran online maupun pembelajaran luring (Oktari, 2023).
- 4) Lamasitudju (2022) mengatakan bahwa Wordwall dapat membuat siswa lebih tertarik dan mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Oktari, 2023).
- 5) Pengembangan kemampuan kognitif dan metakognitif: Sebuah penelitian Lamasitudju (2022) menemukan bahwa ada hubungan antara penggunaan Wordwall dan kemampuan

kognitif siswa. Sebuah penelitian lain Andika & Yudiana (2022) menemukan bahwa menggunakan Wordwall dalam pembelajaran meningkatkan literasi sains dan kemampuan metakognitif siswa.

Secara keseluruhan, penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran IPA di SD memiliki banyak manfaat, seperti peningkatan minat dan motivasi siswa untuk belajar, hasil belajar yang lebih baik, peningkatan keterlibatan siswa, dan pengembangan kemampuan kognitif dan metakognitif. Wordwall juga dianggap sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah digunakan.

Penggunaan Media Web wordwall

Sebagai Metode Pembelajaran: Kemungkinan bosan dengan rutinitas selalu ada di mana-mana. jadi, penting bagi kita untuk tetap kreatif dan inovatif saat menggunakan media pembelajaran supaya siswa tertarik dan termotivasi. Tugas guru adalah menghidupkan kembali semangat dan minat siswa, terutama saat siswa mulai kehilangan minat dan semangat mereka untuk belajar. Menggunakan berbagai macam sumber pembelajaran adalah salah satu cara yang dapat dilakukan. Wordwall adalah aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai alat penilaian dan sarana pembelajaran. Contoh kreatif dari para guru tersedia di web ini untuk membantu pengguna baru berkreasi. Menurut Andika & Yudiana (2022), situs web ini adalah aplikasi yang memungkinkan Anda membuat permainan kuis yang menghibur dan menyenangkan.

Wordwall memiliki keunggulan dalam menyediakan sistem pembelajaran yang bermakna dan mudah diikuti oleh siswa dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Selain itu, model penugasan yang terintegrasi di web ini memungkinkan siswa mengaksesnya secara langsung melalui ponsel mereka. Ini memungkinkan siswa untuk melibatkan diri dalam pembelajaran secara kreatif. Namun, wordwall memiliki kelemahan. Salah satunya adalah kemungkinan kecurangan terjadi saat Anda menggunakan aplikasi ini. Selain itu, ukuran huruf permainan tidak dapat diubah, sehingga beberapa siswa mungkin kesulitan membacanya. Selain itu, proses pembuatan konten di wordwall sangat lama dan hanya dapat diakses dengan menggunakan media visual (Zulfah, 2023). Namun, Wordwall yang ada di internet telah terbukti memiliki kemampuan untuk mengubah sikap dan perilaku siswa setelah Pelajaran.

Untuk menggunakan Wordwall, Anda harus mengikuti langkah-langkah berikut:

1. buka URL <https://wordwall.net>. Kemudian, buat akun dan isi semua persyaratan formulir.
2. Pilih menu "buat aktivitas".
3. pilih template yang Anda inginkan.
4. Setelah Anda selesai membuat akun, pilih menu "done".

Berikut adalah contoh proses penggunaan wordwall web dalam kelas IV:1) guru membuka pelajaran dengan mengucapkan selamat datang membuka pelajaran dengan sambutan. Mereka kemudian memberikan tujuan pembelajaran dan tugas-tugas.

- 1) Guru membuka pelajaran dengan sambutan dan pengantar. Kemudian, dia menjelaskan tujuan pendidikan dan memberi tahu siswa apa yang perlu mereka lakukan.
- 2) Guru juga meminta siswa membuka link ke wordwall. Mereka diminta untuk menulis nama mereka di sana dan menekan tombol "mulai" di halaman web
- 3) Kemudian akan muncul pertanyaan berupa soal-soal.

- 4) Jika ada jawaban yang salah Saat pertanyaan dijawab dengan salah, instruktur dapat mencoba mengulang pertanyaan dengan menekan tombol "mulai lagi".
- 5) Di sana akan terlihat berapa lama siswa mengerjakan soal-soal, nilai dan skor yang mereka dapatkan, serta jumlah waktu yang dihabiskan untuk menyelesaikannya.

Wordwall memiliki 18 fitur yang menarik yang membuat siswa lebih tertarik untuk belajar karena tampilannya yang mirip dengan permainan. Berikut adalah beberapa fiturnya: (Aidah & Nurafni, 2022)

1. Fitur Match Up memungkinkan anda mencocokkan soal dengan fungsinya.
2. Fitur Kartu Acak menebak kartu yang sudah dikocok secara acak.
3. Fitur anagram menyusun huruf agar menjadi kata yang benar.
4. Fitur label gambar mengubah label yang ada dalam gambar.
5. Fitur pertanyaan memungkinkan Anda menjawab pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda.
6. Fitur menemukan pasangan yaitu untuk menemukan gambar yang cocok.

KESIMPULAN

Wordwall dapat membantu meningkatkan minatnya pada siswa dalam pelajaran IPA di sekolah dasar dengan menawarkan siswa kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran melalui gambar interaktif dan tampilan yang menyerupai permainan. Selain itu, berbagai fitur web Wordwall memungkinkan guru menyajikan materi dan pertanyaan dengan berbagai cara yang menarik selain menjadikan pelajaran lebih menarik dan menghibur, Wordwall web memungkinkan siswa berpartisipasi langsung melalui ponsel mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall pada Pembelajaran IPA Kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi. *PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN*, 11(2). <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Andika, I. P. W., & Yudiana, K. (2022). Aktivitas Pembelajaran Berbantuan Media Linktree Meningkatkan Literasi Sains dan Kemampuan Metakognitif Pada Materi Macam-Macam Gaya Muatan IPA Kelas IV. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 52-60.
- Januarisman, E., & Ghufon, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8019>
- Lamasitudju, C. A. (2022). Penerapan Qugamee (Quiz dan Game Edukasi) Interaktif pada Pembelajaran IPA-Fisika Menjadi Lebih Menyenangkan dengan Menggunakan Wordwall. *Jurnal Kreatif Online (JKO)*, 10(1), 75–84.
- Oktari, S. T. (2023). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 726–730.
- Puspa, K. C. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Website Pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sibangkaja (*Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha*).

- Puspitasari, D. Y., Haryanto, H., & Sofyan, S. (2022). Efektivitas Pembelajaran Simulasi Berbantuan Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Atletik. *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL*, 3(2), 1103–1109. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1348>
- Rohmani, R. (2019). Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa. *Eksponen*, 9(1), 67–78. <https://doi.org/10.47637/eksponen.v9i1.134>
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Utami, A. D. D., Marini, A., Nurcholida, N., & Sabanil, S. (2022). Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6855–6865. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3365>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>