

Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor

Alifa Irna Yasin, N Siti Maryam, Pebriana Heryadi Putri, Rifa Salfadilah, Siti Lutfiyah

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi perpindahan kalor di kelas V SDN 1 Cijeungjing. Hal ini disebabkan karena kurangnya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran sehingga menyebabkan proses belajar terasa jenuh dan membosankan, hal tersebut berdampak menurunnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian tentang Penggunaan Media Pembelajaran berbasis *Game Wordwall* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Materi perpindahan kalor untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di kelas V.

Tujuan Penelitian ini ialah 1) Mengetahui perencanaan proses pembelajaran IPA materi Perpindahan Kalor dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game wordwall* di kelas V SDN 1 Cijeungjing 2) Mengetahui pelaksanaan pembelajaran IPA materi Perpindahan Kalor dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game wordwall* dalam di kelas V SDN 1 Cijeungjing 3) Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi Perpindahan Kalor dengan menggunakan media pembelajaran *game wordwall* di kelas V SDN 1 Cijeungjing.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan kelas dari model Kurt Lewin yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 komponen, yaitu: perencanaan, melaksanakan tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 1 Cijeungjing yang terdiri dari 18 orang.

Hasil penelitian ini adalah 1) kinerja guru membuat dan merencanakan RPP mengalami peningkatan pada siklus I pertemuan kesatu 80, pertemuan kedua 87,5 dan pada siklus II pertemuan ketiga 95, pertemuan keempat 97,5. 2) pelaksanaan pembelajaran juga ada peningkatan, yakni pada siklus I pertemuan kesatu 80, pertemuan kedua 87,7 dan siklus II pertemuan ketiga 93, pertemuan keempat 95. Hasil belajar siswa terdapat peningkatan siklus I pertemuan kesatu dengan nilai 75, pertemuan kedua dengan nilai 78 dan pada siklus II pertemuan ketiga dengan nilai 82, pertemuan keempat dengan nilai 84. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Games Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi perpindahan kalor di kelas V SDN 1 Cijeungjing, Kecamatan Cijeungjing, Kabupaten Ciamis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Games Wordwall*, Perpindahan Kalor, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan sejatinya upaya untuk mendewasakan siswa, baik dewasa mental ataupun cara berfikirnya. Dan juga dalam pendidikan terdapat proses pembelajaran dimana siswa mendapatkan ilmu dari pendidik secara tersusun dan terencana agar siswa mampu mengembangkan potensi dirinya. Tidak hanya itu melalui proses pembelajaran juga siswa dapat diarahkan, dibimbing dan dibina.

Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang Pendidikan, bahwa pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. (PP No 57 Tahun 2021)

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut, meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. (Rusman, 2021:1)

Penelitian Warwey Nurlela pada tahun 2022 yang berjudul “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” juga mengungkapkan problematika yang membuat siswa kurang belajar salah satu penyebabnya adalah kurangnya motivasi belajar. Kurangnya motivasi belajar ini disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya adalah karena pembelajaran yang monoton. Pembelajaran yang monoton ini terjadi karena kurangnya kreatifitas guru dalam memanfaatkan atau menggunakan media-media pembelajaran. Sehingga dalam pembelajaran siswa merasa jenuh dan sangat membosankan.

Berkaitan dengan media pembelajaran, maka diperlukan suatu konsep mata pelajaran yang bisa membentuk pribadi siswa sesuai dengan tuntutan pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai siswa adalah mata pelajaran IPA. Pelaksanaan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar mengacu kepada kurikulum yang berlaku, dan kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013.

Dengan menggunakan media pembelajaran, kegiatan belajar akan lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Bahan pengajaran akan lebih luas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa.

Dalam alquran surat An-Naml ayat 28-30 digambarkan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

“Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan” 28, Berkata ia (Balqis): “Hai pembesar-pembesar, sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia 29. Sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman dan sesungguhnya (isi)nya: “Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang 30”. (Kemenag RI, 2022:379)

Hal ini berarti bahwa IPA merupakan cara mencari tahu tentang alam sekitar secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya sekedar penguasaan keterampilan, pengetahuan yang

berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan proses penemuan melalui percobaan-percobaan dalam proses pembelajaran.

Menurut badan standar nasional Pendidikan BSNP (2013) menjelaskan bahwa Pada pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berfikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup, oleh karena itu pembelajaran IPA di SD menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui pengembangan dan penggunaan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Oleh karena itu pembelajaran IPA semestinya diarahkan pada upaya mengembangkan iklim yang kondusif bagi siswa untuk belajar sekaligus melatih pengetahuan, sikap, nilai dan keterampilan selama pembelajaran. (Kumala 2016:12)

Berdasarkan pengamatan di lapangan, pelaksanaan pembelajaran IPA apabila tidak menggunakan media pembelajaran, maka siswa merasa jenuh dan membosankan, hal itu disebabkan karena kurangnya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran. Selain itu proses pembelajaran tersebut seolah-olah hanya guru yang menjelaskan dan siswa duduk di bangku untuk mendengarkan, atau membaca buku pelajaran yang sama dengan guru.

Dari hasil observasi di kelas V SDN I Cijeungjing Kecamatan Cijeungjing diperoleh data tentang hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dianggap kurang maksimal. Dari 18 orang siswa yang tuntas melampaui Kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 8 orang, kemudian dinyatakan belum tuntas sebanyak 10 orang dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa mencapai 73. Ternyata setelah dilakukan identifikasi masalah dalam pembelajaran IPA di kelas V SDN I Cijeungjing, ditemukan masalah terutama pada penyampaian materi yang kurang optimal sehingga hasil belajar siswa pada materi tersebut di bawah rata-rata kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat masalah tersebut dalam sebuah penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran berbasis *Game Wordwall* dalam Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di kelas V. (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V SDN 1 Cijeungjing, Kecamatan Cijeungjing, Kabupaten Ciamis)”

B. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan

pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. (PP No 19 Tahun 2005).

2. Hasil Belajar

Menurut Benyamin S. Bloom, dkk (1956) hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan, mulai dari hal yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks, mulai dari hal yang mudah sampai dengan hal yang sukar, dan mulai dari hal yang konkrit sampai dengan hal yang abstrak. Adapun rincian domain tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Domain kognitif (*cognitive domain*). Domain ini memiliki enam jenjang kemampuan, yaitu: Pengetahuan (*knowledge*), Pemahaman (*comprehension*) Penerapan (*application*). Analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*). Evaluasi (*evaluation*).
- b. Domain afektif (*affective domain*) yaitu internalisasi sikap yang menunjuk ke arah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila siswa menjadi sadar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku. *Receiving* (sikap menerima), *Responding* (merespon), *Valuating* (nilai), *Organization* (organisasi), *Characterization* (karakterisasi)
- c. Domain psikomotor (*psychomotor domain*) yaitu kemampuan siswa yang berkaitan dengan gerakan tubuh atau bagian-bagiannya, mulai dari gerakan yang sederhana sampai dengan gerakan yang kompleks. Perubahan pola gerakan memakan waktu sekurang-kurangnya 30 menit. (Fahrurrozi, 2017: 21-22)

Menurut pemaparan diatas peneliti menyimpulkan bahwa yang di maksud dengan hasil belajar ialah pengalaman yang telah didapatkan siswa setelah siswa menerima pembelajaran. Hasil belajar juga merupakan sebuah pengalaman yang diperoleh meliputi kemampuan kognitif, efektif, serta psikomotor.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar Menurut Pingge & Wangid, 2016 dan Raresik dkk., 2016. Menyebutkan Pembelajaran IPA tidak hanya berfokus pada ranah kognitif, melainkan juga ranah afektif dan psikomotor sebagai aspek penilaian hasil belajar yang telah diperoleh oleh siswa. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Upaya meningkatkan hasil belajar Hasil belajar didapatkan melalui kegiatan pembelajaran yang dalam prosesnya harus menjangkau berbagai hal seperti memahami, menerapkan konsep, menjabarkan konsep sampai menarik kesimpulan. Dalam kegiatan belajar siswa harus memenuhi prinsip belajar seperti menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan dan kebutuhan siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar aktif tanpa paksaan atau merasakan jenuh.

Berkaitan dengan pemaparan diatas Penelitian Mewengkang Alfrina dkk pada tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan *games* edukasi pengenalan ekosistem berbasis mobile” beranggapan bahwa pada materi IPA penggunaan simulasi dan *game* digital dalam proses pembelajaran dan penilaian diperkirakan akan meningkat selama beberapa tahun kedepan. Banyak prediksi yang menyatakan teknologi akan perubahan yang baik pada dunia pendidikan.

Melalui sebuah *game*, para siswa dapat menjalani kegiatan belajar mengajar secara santai dan menyenangkan. Selain itu, *game* juga dapat membantu dalam pengembangan keterampilan siswa melalui proses bermain tersebut, seperti urutan permainan, keterampilan verbal, visual kinetik dan aktivitas berbasis *game* lainnya.

(Mewengkang, 2018:28)

Menurut pemaparan diatas peneliti menyimpulkan bahwa upaya untuk meningkatkan hasil belajar bahwa dalam kegiatan belajar siswa harus memenuhi prinsip belajar seperti menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan dan kebutuhan dan siswa tidak merasa jenuh dan bosan. Dengan menggunakan media *game* siswa dapat menjalani kegiatan belajar mengajar secara santai dan menyenangkan.

3. Media Pembelajaran *Game Wordwall*

Wordwall merupakan aplikasi yang digunakan untuk media belajar dengan tujuan sebagai alat penilaian bagi pendidik terhadap siswa. Ciri khusus dari *wordwall* yaitu menyenangkan bagi siswa, karena pembelajaran di dalamnya sangat menarik. Seperti: kuis, menjodohkan atau memasangkan pasangan, pencarian kata, acak kata, dan lain sebagainya. Aplikasi *Wordwall* direkomendasikan kepada pendidik untuk menggunakannya sebagai metode evaluasi penilaian yang kreatif, karena banyak hal yang menarik dari *wordwall* ini di antaranya: *game* dapat dimainkan secara offline dengan sudah tersedianya fasilitas *printable*, serta mendukung jika di bagikan ke platform lain. (Khosiyono Cahyo H.B Dkk. 2022: 211)

Berdasarkan pemaparan diatas peniti menyimpulkan bahwa *game wordwall* ialah aplikasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran bersifat menarik dan menyenangkan. Dalam *wordwall* terdapat beberapa tamplet di antaranya: kuis, Menyusun kata, acak kata, pencarian kata, menjodohkan, memasang kata dan lain sebagainya.

Kelemahan dan kelebihan *game wordwall* ialah untuk kelebihannya dapat belajar secara kreatif dan kolaboratif dengan para anggota lainya dan kelemahanya hanya bisa digunakan 1 akun untuk membuat 5 tamplet pembelajaran.

C. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan kelas dari model Kurt Lewin yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 komponen, yaitu: perencanaan, melaksanakan tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 1 Cijeungjing yang terdiri dari 18 orang.

2. Setting Penelitian
Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan, yaitu bulan Maret dan Mei. Pada bulan Maret peneliti melakukan observasi ke sekolah dan untuk pelaksanaan Siklus I pada tanggal 9 Mei 2023 dan Siklus II dilaksanakan pada tanggal 29 Mei 2023.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 1 Cijeungjing, desa Cijeungjing, Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis, Provinsi Jawa Barat. Adapun alasan pemilihan lokasi tersebut adalah karena peneliti menemukan permasalahan yang sesuai dengan topik penelitian.

Populasi yang diteliti dalam penelitian ini adalah pembelajaran IPA tentang perpindahan kalor yang terdiri dari guru dan siswa yang berjumlah 18 orang, yang terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 6 orang siswa perempuan. Semua siswa tersebut menjadi subjek penelitian yang diamati peneliti dan dibantu oleh observer untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran *game wordwall* dalam materi perpindahan kalor.

Variabel-variabel penelitian yang disajikan sebagai fokus untuk menjawab permasalahan yang dihadapi sebagaimana dirumuskan di awal adalah sebagai berikut:

- 1) Variabel input. Variabel input dalam penelitian ini adalah:
 - (1) Kondisi awal kemampuan awal guru dalam menyusun RPP dengan adanya tindakan berupa masih menggunakan media pembelajaran konvensional pada kegiatan intinya
 - (2) Kondisi awal pelaksanaan penerapan pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional
 - (3) Kondisi awal masalah rendahnya hasil belajar materi IPA perpindahan kalor

2) Variabel proses

Variabel proses dalam penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *games wordwall* pada mata pelajaran IPA materi perpindahan kalor

3) Variabel Output

- (1) Kemampuan guru dalam menyusun RPP setelah menggunakan media pembelajaran *game wordwall* pada mata pelajaran IPA materi perpindahan kalor terdapat perbedaan yang signifikan yaitu pada proses kegiatan inti
- (2) Kondisi pelaksanaan pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran *game wordwall* pada mata pelajaran IPA materi perpindahan kalor untuk meningkatkan hasil belajar siswa
- (3) Keadaan masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Cijeungjing, melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *game wordwall* pada mata pelajaran IPA materi perpindahan kalor.

Untuk keperluan pengumpulan data yang berkaitan dengan tugas observer, peneliti menentukan teknik-teknik pengumpulan data yang diperlukan yaitu:

- a. Observasi, yaitu proses pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti melihat situasi penelitian. Observasi sangat sesuai digunakan dalam penelitian yang berhubungan dengan kondisi interaksi belajar mengajar, tingkah laku, dan interaksi kelompok. (Kusumah, Dwitagama. 2010: 66)

Melalui observasi ini, observer memberikan nilai terhadap kinerja guru merencanakan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran serta aktivitas siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game wordwall* yang dilakukan oleh peneliti. Dengan demikian teknik observasi, instrumennya berupa lembar pengamatan. Aspek yang diobservasi di antaranya ialah:

- a) Lembar pengamatan terhadap kinerja guru dalam merancang RPP.
- b) Lembar pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran.
- b. Tes merupakan alat pengukur data yang berharga dalam penelitian. Tes ialah seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dijadikan penetapan skor angka. (Kusumah, Dwitagama. 2010: 78)

Analisis data dilaksanakan sejak awal penelitian hingga data terkumpul kemudian dianalisis untuk memastikan bahwa media *game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perpindahan kalor di kelas V SDN 1 Cijeungjing.

Analisis data hasil penelitian menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif.

1) Analisis data perencanaan kegiatan pembelajaran

A: Baik Sekali: 86% - 100%
B: Baik: 76% - 85%
C: Cukup Baik: 56% - 75%
D: Kurang Baik: dibawah 55%

Catatan: Nilai akhir dihitung dengan cara: Jumlah skor diperoleh/skor ideal X 100%.
Skor ideal adalah $10 \times 4 = 40$ Contoh: skor yang diperoleh guru 30, maka Nilainya: $30/40 \times 100\% = 75$ (klasifikasi cukup baik) (Hartono, Purwanto 2019: 22-23)

2) Analisis data pelaksanaan pembelajaran

Nilai akhir dihitung dengan cara: Jumlah skor diperoleh/skor maksimal X 100%

- A. Baik Sekali: $86\% \leq$
- B. Baik: 70% - 85%
- C. Cukup: 55% - 69%
- D. Kurang: di bawah 55%

Rubrik Penilaian:

Skor 86-100: apabila dapat merumuskan instrumen supervisi pelaksanaan pembelajaran secara logis, runtut, dan sistematis serta dapat memantau seluruh aktivitas pembelajaran
Skor 76-85,99: apabila dapat merumuskan instrumen supervisi pelaksanaan pembelajaran secara cukup logis, runtut, dan sistematis serta memantau seluruh aktivitas pembelajaran
Skor 66-75,99: apabila dapat merumuskan instrumen supervisi pelaksanaan pembelajaran secara kurang logis, runtut, dan sistematis serta memantau seluruh aktivitas pembelajaran
Skor 0-65,99: apabila dapat merumuskan instrumen supervisi pelaksanaan pembelajaran secara kurang logis dan sistematis namun kurang dapat memantau seluruh aktivitas pembelajaran. (Hartono, Purwanto 2019: 33-35)

3) Analisis Hasil Belajar

Berdasarkan ketentuan kriteria keteuntasan minimal (KKM) kelas V SDN 1 Cijeungjing pelajaran IPA ialah 75. Siswa yang mendapatkan skor 75 sudah tuntas dalam pembelajaran IPA materi Perpindahan kalor. Penilaian tes dihitung dengan rumus

$$X = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan:

X = nilai rata-rata

$\sum x$ = jumlah semua nilai siswa

Σn = jumlah siswa (Arikunto, 2007:264)

Penilaian ketuntasan belajar dihitung dengan:

$$\frac{\Sigma \text{ Siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{ siswa}} \times 100$$

Kriteria ketuntasan belajar

- (1) Sangat baik 91-100
- (2) Baik 75-90
- (3) Cukup 60-74
- (4) Kurang 40-59

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil orientasi lapangan terhadap kegiatan pembelajaran IPA tentang Perpindahan Kalor di kelas V SDN 1 Cijeungjing Kecamatan Cijeungjing tempat di mana peneliti melaksanakan kegiatan penelitian, guru kelas V dalam pembelajaran IPA karena kurangnya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran dan masih dominan menggunakan metode ceramah yang berlangsung satu arah dan jarang sekali menggunakan media pembelajaran atau memakai buku yang sama antara guru dan siswa, dilanjutkan dengan penugasan mengerjakan latihan. Sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh dan membosankan dalam pembelajaran. Guru menyampaikan materi pelajaran IPA hanya menekankan pada isi konsep materi, dengan menyampaikan materi pelajaran tentang perpindahan kalor. Sedangkan siswa hanya sebagai pendengar materi yang disampaikan oleh guru.

Kegiatan pembelajaran seperti ini mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan sehingga siswa merasa kesulitan ketika dilaksanakan evaluasi. Padahal IPA sebaiknya tidak dipandang sebagai suatu bahan ajar yang harus ditransfer secara langsung kepada siswa, melainkan harus dipandang sebagai suatu aktivitas dan proses. Pembelajaran IPA sebaiknya dilakukan dengan memberi kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk mencoba menemukan sendiri melalui bantuan dari guru.

Untuk mengetahui kemampuan siswa pada mata pelajaran IPA tentang perpindahan kalor dapat dilihat dari hasil ulangan harian. Hasil ulangan harian pra tindakan yang diperoleh siswa kelas V pada materi perpindahan kalor disajikan pada tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 4.1 Nilai tes evaluasi sebelum tindakan

No	Nama Siswa	Nilai	Nilai KKM	Ketuntasan	
				Tuntas	Tidak tuntas
1	Adhika Waradana B.p	80	75	√	

2	Airlangga Ahyar	75	75	√	
3	Aisya Nirmala	75	75	√	
4	Anbiya Rizkianto	60	75		√
5	Fadli Maulana	75	75	√	
6	Firman Sahlan	73	75		√
7	Friska Hartono	80	75	√	
8	Luluk Sabila Royani	87	75	√	
9	Muhamad Zaelani	73	75		√
10	Muhammad Iqbal	65	75		√
11	Nazwa Agustin	70	75		√
12	Nurkholik Putra	65	75		√
13	Revi Rahmatullah	70	75		√
14	Ridha Kurniawan Mulyadi	73	75		√
15	Rizki Nugraha	64	75		√
16	Salina	80	75	√	
17	Salsabila Nur Anggraeni	80	75	√	
18	Tegar Muhammad Everyana	74	75		√
	Jumlah	1.319		8	10
	Rata-rata 1.319/18	73		44%	56%

Berdasarkan nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75 atau 75%, dari jumlah 18 siswa kelas V hanya 8 orang siswa (44%) yang bisa mencapai nilai ulangan mencapai nilai KKM. Dengan nilai rata-rata seluruh siswa 73 dan tergolong kurang, dan mengingat nilai KKM yang ditentukan berdasarkan kriteria-kriteria yang telah dipertimbangkan sudah ditentukan 75 atau 75%, pembelajaran tersebut belum tuntas dan memerlukan perbaikan terutama pada hasil belajar siswa. Sehingga dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan nilai KKM yang telah ditetapkan dapat tercapai.

1. Siklus ke 1

1) Tahap Perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan hasil refleksi yang dilaksanakan peneliti dengan melakukan wawancara Bersama guru kelas V SDN 1 Cijeungjing, bahwa guru dalam penyampaian selalu menggunakan metode ceramah dan jarang sekali menggunakan media pembelajaran, sehingga kurang menarik perhatian siswa yang membuat siswa jenuh dan kurang efektif.

Siklus 1 dilaksanakan selama 2 kali pertemuan yaitu tanggal 9 Mei 2023 dan 13 Mei 2023 dengan langkah pertama dalam perencanaan tindakan siklus 1 adalah membuat

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi pokok yang di bahas adalah tentang perpindahan kalor, kompetensi dasar menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari dengan indikator pencapaian kompetensi ialah mengetahui perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari, menjelaskan perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari, menerapkan perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menerapkan tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat mengetahui, menjelaskan dan menerapkan perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun yang menjadi acuan peneliti dalam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran tersebut, peneliti berpedoman pada modul supervisi dan penilaian kinerja guru, yang terdapat sepuluh fase diantaranya: fase menentukan identitas mata pelajaran, fase kedua menentukan kompetensi inti fase ke tiga menentukan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, fase ke empat menentukan tujuan pembelajaran, fase ke lima menentukan materi pembelajaran, fase ke enam menentukan pendekatan, metode, dan model pembelajaran, fase ke tujuh menentukan media pembelajaran, fase ke delapan menentukan sumber pembelajaran, fase Sembilan menentukan kegiatan pembelajaran (pendahuluan, inti, penutup), fase sepuluh menentukan penilaian. RPP tersebut dilengkapi dengan media pembelajaran *game wordwall*, serta menggunakan alat peraga seperti lilin, korek, dan penilaian. Materi yang disampaikan pada siklus pertama tentang perpindahan kalor konduksi dan konveksi.

2) Pelaksanaan pembelajaran

Siklus pertama dilaksanakan sesuai rencana, yaitu dua kali pertemuan. Pada tanggal 9 Mei 2023 dan 13 Mei 2023. Jumlah keseluruhan siswa terdiri dari 18 siswa dan satu orang observer sebagai kolaborator.

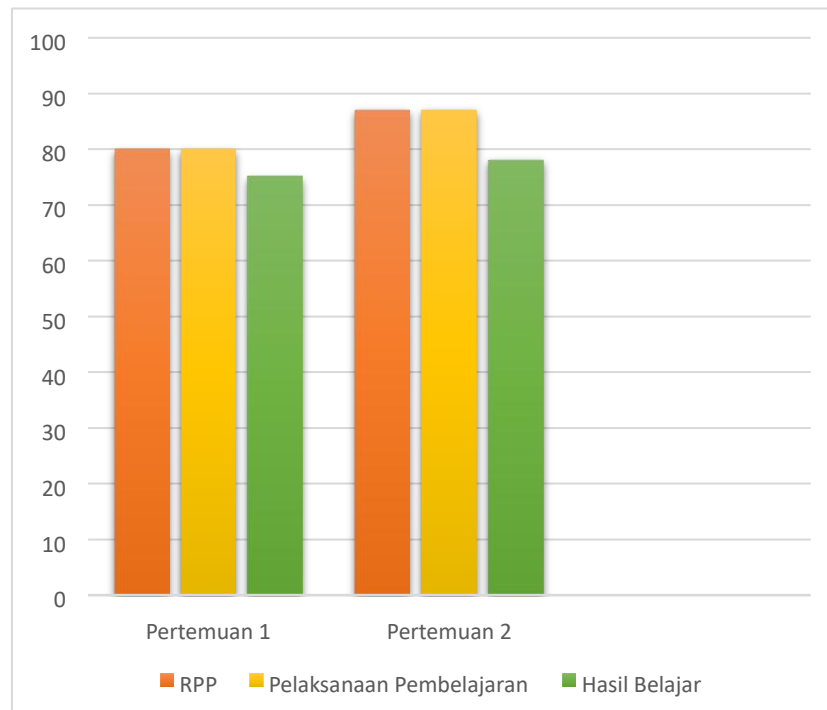
Pada siklus ini proses pembelajaran berlangsung berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah ditetapkan. Pertemuan ke satu dan kedua membahas materi perpindahan kalor konveksi dan konduksi dengan pemaparan materi dan evaluasi menggunakan *game wordwall* kemudian siswa menerapkan perpindahan kalor konveksi dan konduksi dengan alat dan bahan yang telah disediakan seperti lilin, korek api dan sendok besi.

Proses penerapan perpindahan kalor konveksi dan konduksi pada pertemuan satu dan dua diawali dengan tanya jawab antara siswa dan guru, kemudian siswa mengetahui garis besar perpindahan kalor, setelah itu guru membagi kelompok sesuai dengan siswa yang hadir, guru memberikan link *game wordwall* berupa materi perpindahan kalor. Siswa dan guru mendemonstrasikan perpindahan kalor di kehidupan sehari-hari dengan alat dan bahan

yang sudah di sediakan. Setiap kelompok menjelaskan hasil yang telah di demonstrasikan. Siswa mengerjakan tes evaluasi berupa *game wordwall*. Diakhiri dengan menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan ditutup dengan doa.

3) Pengamatan

Hasil observasi terhadap kinerja guru membuat RPP dan pelaksanaan pembelajaran serta peningkatan hasil belajar siswa selama siklus satu pada pertemuan satu dan dua dapat dilihat dalam diagram grafik ini:



Dengan demikian penelitian Tindakan kelas yang telah dilaksanakan mendapatkan hasil penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada siklus satu pertemuan satu dengan hasil 80% klasifikasi baik. Pelaksanaan pembelajaran mendapatkan hasil 80% klasifikasi baik. Hasil belajar siswa mendapatkan nilai rata-rata 75. Sedangkan pada pertemuan dua mendapatkan hasil penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) 87,5% hasil pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *game wordwall* mendapatkan 87,5% dan untuk hasil belajar siswa mendapatkan nilai rata-rata 78. Dalam hal tersebut menunjukan bahwa dalam siklus satu pertemuan satu dan dua mengalami peningkatan, namun terdapat kekurangan yang telah di sampaikan dalam refleksi. Kekurangan tersebut menjadi acuan dalam pelaksanaan siklus dua pada pertemuan tiga dan empat.

4) Refleksi

Refleksi didasarkan pada hasil analisis tindakan pembelajaran, berdasarkan data-data yang diperoleh, yang meliputi hasil observasi kinerja guru membuat RPP, hasil observasi

pelaksanaan pembelajaran, dan hasil tes belajar siswa. Berdasarkan dari hasil observasi selama berlangsungnya proses pembelajaran pada siklus satu terdapat permasalahan yang menjadi kendala dalam pembelajaran. Diantaranya: a. Pertemuan 1

1. Dalam menyampaikan Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *game wordwall* seharusnya guru menjelaskan secara rinci dengan Bahasa yang mudah difahami siswa.
2. Harus diperhatikan mengenai penentuan penilaian
3. Gunakan *ice breaking* di sela-sela pembelajaran
4. Siapkan siswa sebelum pembelajaran dimulai

b. Pertemuan 2

1. Gunakan Bahasa lisan dan tulisan secara jelas, baik dan benar
2. Ketika mengajar harus melihat waktu agar tidak melewati waktu yang telah ditentukan
3. Masih perlu menambahkan sumber belajar yang relevan
4. Lakukan refleksi atau membuat kesimpulan Bersama siswa

Untuk memudahkan memahami hasil kinerja guru dalam Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran, dan peningkatan hasil belajar siswa yang sudah dilakukan oleh peneliti dari siklus 1 pada penelitian Tindakan kelas yang dilakukan di kelas V SDN 1 Cijeungjing Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi perpindahan kalor,

2. Siklus ke 2

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang baik siklus kedua pada pertemuan tiga dan empat ada beberapa tahap pelaksanaan yang harus di tempuh, diantaranya: tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

1) Tahap Perencanaan (*Planning*)

Peneliti menetapkan pelaksanaan Tindakan siklus kedua pada hari kamis, tanggal 25 Mei 2023 dan hari senin dan tanggal 29 Mei 2023 dengan materi perpindahan kalor radiasi. Pembelajaran siklus kedua disusun berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi yang dilakukan pada Tindakan siklus pertama.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, maka perencanaan siklus dua pada pertemuan tiga dan empat meliputi:

- a. Guru berusaha memperbaiki penentuan penilaian

- b. Dalam menyampaikan Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *game wordwall* seharusnya guru menjelaskan secara rinci dengan Bahasa yang mudah difahami siswa.
 - c. Gunakan *ice breaking* di sela-sela pembelajaran
 - d. Guru berusaha menyiapkan siswa sebelum pembelajaran dimulai.
 - e. Guru berusaha menggunakan Bahasa dan tulisan secara jelas
 - f. Ketika mengajar guru harus melihat waktu agar tidak melewati waktu yang telah ditentukan
 - g. Masih perlu menambahkan sumber belajar yang relevan
 - h. Guru melakukan refleksi atau membuat kesimpulan Bersama siswa.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran (*Acting*)

Kegiatan pelaksanaan pembelajaran ini dilakukan pada hari kamis, tanggal 25 Mei 2023 dan hari senin, tanggal 29 Mei 2023 dengan materi perpindahan kalor radiasi di kelas V SDN 1 Cijeungjing Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis.

Dengan tujuan pembelajaran siswa dapat mengetahui perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari, siswa dapat menjelaskan perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari, siswa dapat menerapkan perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari. Yang membedakan anatara siklus satu dan dua ialah materi, materi siklus dua tentang perpindahan kalor radiasi.

Proses pembelajaran siklus dua ini dilaksanakan pada jam pertama dengan alokasi 2 x 35 menit, pembelajaran diawali dengan pembukaan salam dan dilanjutkan membaca doa, guru menyapa siswa dan menanyakan kabar serta mengecek kehadiran, siswa memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas, guru dan siswa mengingat kembali pembelajaran sebelumnya, guru menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu tentang perpindahan kalor radiasi dalam kehidupan sehari-hari, guru melakukan *ice breaking* diikuti siswa.

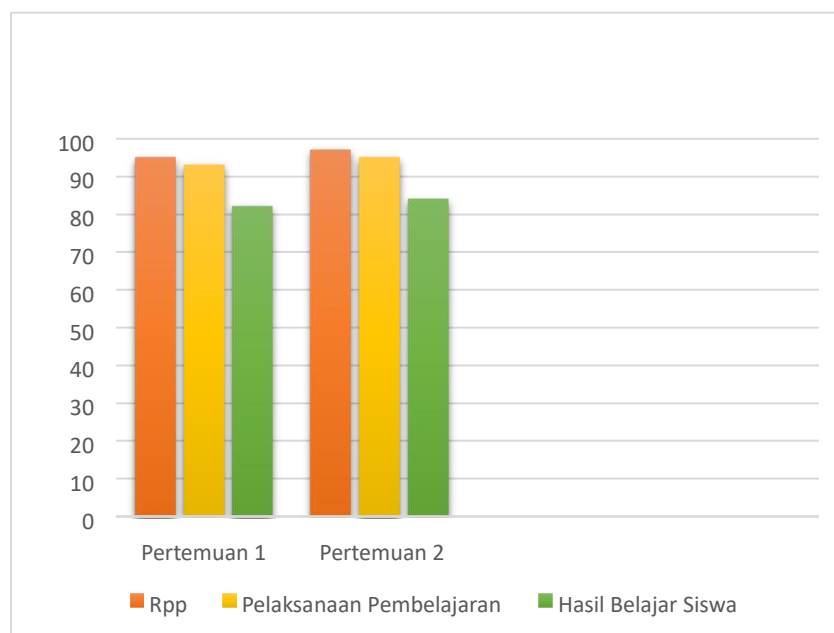
Kegiatan inti siswa dan guru mengaitkan perpindahan kalor dengan kegiatan sehari-hari dengan melakukan tanya jawab, siswa mengetahui perpindahan kalor secara garis besar, siswa dan guru membuat 2 kelompok, setiap kelompok menuliskan perpindahan kalor radiasi dalam kehidupan sehari-hari kemudian ditempel di madding ceria yang telah disediakan, dilanjutkan membuka *classroom* dengan *choromebook* yang telah disediakan, siswa berdiskusi mengenai materi perpindahan kalor radiasi pada link <https://wordwall.net/play/57062/184/909> perwakilan peserta didik menjelaskan perpindahan kalor radiasi, guru mendemonstrasikan perpindahan kalor radiasi, diikuti oleh siswa,

Setiap kelompok menerapkan perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan alat dan bahan yang telah disediakan, kemudian mengetik hasil pengamatan di *chromebook* sekaligus menjelaskan hasil pengamatan secara bergantian. Terakhir di kegiatan inti guru memberikan link Latihan dalam *game wordwall* sebagai berikut: <https://wordwall.net/play/57061/279/796> dan <https://wordwall.net/play/52202/301/811>.

Kegiatan penutup siswa Bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran, guru menginformasikan pembelajaran selanjutnya, siswa diberi kesempatan untuk bertanya, kelas ditutup dengan doa dipimpin oleh salah satu siswa.

3) Pengamatan (*Observation*)

Hasil observasi terhadap peningkatan kinerja guru membuat RPP dan pelaksanaan pembelajaran serta peningkatan hasil belajar siswa selama siklus dua pada pertemuan tiga dan empat dapat dilihat pada diagram grafik ini:



Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian Tindakan kelas yang telah dilaksanakan mendapatkan hasil penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada siklus dua pertemuan tiga dengan hasil 95% klasifikasi sangat baik. Pelaksanaan pembelajaran mendapatkan hasil 93% klasifikasi sangat baik hasil belajar siswa mendapatkan nilai rata-rata 82 pada perhitungan 16 siswa tuntas dan 2 siswa belum tuntas dari nilai KKM yang telah ditentukan.

Sedangkan pada pertemuan dua mendapatkan hasil penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) 97% hasil pelaksanaan pembelajaran dengan

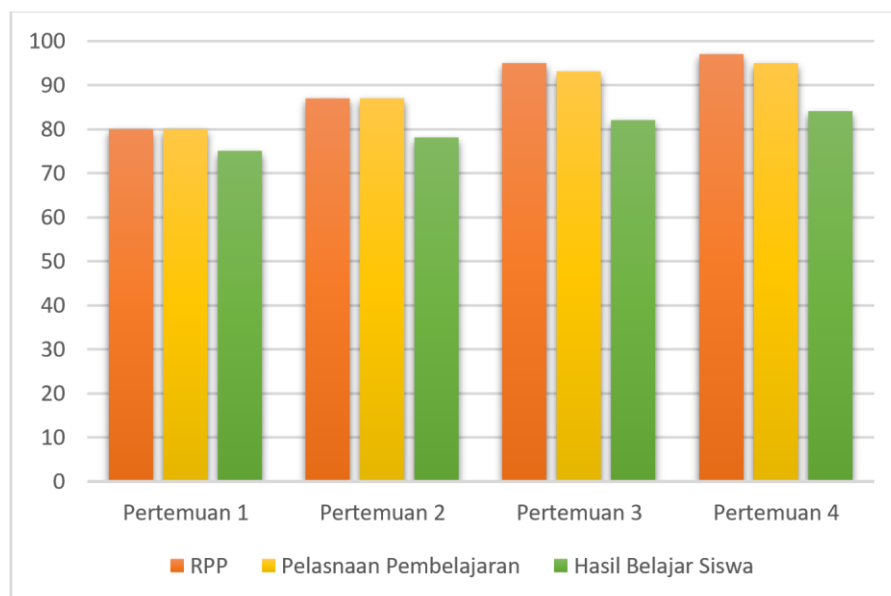
menggunakan media *game wordwall* mendapatkan 95% dan untuk hasil belajar siswa mendapatkan nilai rata-rata 84 pada perhitungan 17 siswa tuntas dan 1 siswa.

Untuk memudahkan memahami hasil kinerja guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran, dan peningkatan hasil belajar siswa yang sudah dilakukan peneliti dari siklus I sampai ke siklus II pada penelitian Tindakan kelas yang dilakukan di kelas V SDN

1 Cijeungjing Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi perpindahan kalor, berikut peneliti menyajikan hasil dalam gambar diagram batang dan tabel sebagai berikut.

Table 4.16 Rekapitulasi Hasil Penelitian

No	Siklus I	Ratarata	Siklus II	Ratarata
1.	Rencana Pelaksanaan pembelajaran a. Pertemuan kesatu b. Pertemuan kedua	80 87,5	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran a. Pertemuan ketiga b. Pertemuan keempat	95 97,5
2	Pelaksanaan Pembelajaran a. Pertemuan kesatu b. Pertemuan kedua	80 87,5	Pelaksanaan Pembelajaran a. Pertemuan ketiga b. Pertemuan keempat	93 95
3	Hasil belajar a. Pertemuan kesatu b. Pertemuan kedua	75 78	Hasil belajar a. Pertemuan ketiga b. Pertemuan keempat	82 84



Gambar 4.3
Diagram Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

Dengan demikian dapat disampaikan, bahwa dengan digunakannya media pembelajaran *game wordwall* di kelas V SDN 1 Cijeungjing Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi perpindahan kalor dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan di lapangan tentang Penerapan media pembelajaran *game wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tentang perpindahan kalor pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas V SDN 1 Cijeungjing Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis (Penelitian Tindakan Kelas pada mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN I Cijeungjing Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis).”, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi perpindahan kalor dengan menggunakan media pembelajaran *game wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Cijeungjing Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis yang dilaksanakan peneliti sangat baik, hal ini berdasarkan hasil yang telah diamati observer terhadap kinerja peneliti dalam penyusunan RPP mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Yaitu siklus I pertemuan kesatu dengan nilai rata-rata 80, pertemuan kedua dengan nilai rata-rata 87,5. Pada Siklus II pertemuan ketiga dengan nilai rata-rata 95, dan pertemuan keempat dengan nilai rata-rata 97,5
2. Upaya guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi perpindahan kalor dengan menggunakan media pembelajaran *game wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 1 Cijeungjing Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis tahun pelajaran 2022/2023 mengalami peningkatan. Ini dapat terlihat dari hasil observasi kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran siklus I pada pertemuan satu dengan nilai rata-rata 80, pertemuan dua dengan nilai rata-rata 87,7. Siklus II pertemuan tiga dengan nilai rata-rata 93 dan yang terakhir pertemuan empat dengan nilai 95.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi perpindahan kalor dengan menggunakan media pembelajaran *game wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 1 Cijeungjing Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis tahun pelajaran 2022/2023 mengalami peningkatan. Hal tersebut terlihat dari hasil tes belajar siswa disetiap siklusnya mengalami peningkatan. Hasil tes belajar siklus I pertemuan kesatu dengan nilai rata-rata 75 pada perhitungan 11 siswa yang

tuntas dan 7 siswa belum tuntas dari nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75, pada pertemuan kedua dengan nilai rata-rata 78 pada perhitungan 13 siswa yang tuntas dan 5 siswa belum tuntas dari nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Kemudian pada Siklus II pertemuan ketiga dengan nilai rata-rata 82 pada perhitungan 16 siswa yang tuntas dan 2 siswa yang belum tuntas dari nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75, pada pertemuan keempat dengan nilai rata-rata 84 pada perhitungan 17 siswa tuntas dan 1 siswa belum tuntas dari nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharismi. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Fahrurrozi Ropi. (2017). *Evaluasi Hasil belajar*. Lombok timur: Universitas Hamzanwadi Press.
- Hartono, Purwanto. 2019. *Modul Pelatihan penguatan kepala sekolah supervise dan penilaian kinerja guru (MPPKS-PKG)*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan: Jakarta
- Khosiyono Cahyo dkk. 2022. *Teori dan pengembangan pembelajaran berbasis teknologi digital di sekolah dasar*. Yogyakarta: Deepublish
- Kumala NF. 2016. *Pembelajaran IPA SD*. Ediiide Infografika: Malang
- Kusumah, Dwitagama. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Indeks: Jakarta
- Mewengkang A, dkk (2018). *Pengembangan game edukasi pengenalan ekosistem berbasis mobile*. Jurnal sains dan teknologi. 1(1) 27-38
- Peraturan pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005. Standar Nasional Pendidikan.
- Peraturan pemerintah Republik Indonesia nomor 57 tahun 2021. Standar Nasional Pendidikan. 30 Maret 2021. Lembaran negara republik Indonesia tahun 2021 nomor 87. Jakarta
- Pingge, H. D., & Wangid, M. N. (2016). *Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kota Tambolaka*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 146–167.
- Rusman. (2021). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT Rajagrafindo Persada: Depok
- Warwey, Nurlela. *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivai Belajar Siswa*. Diunduh pada tanggal 10 juni 2022 di <https://osf.io/9gdbv/download>