



EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN SIMULASI BERBANTUKAN GAME WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI ATLETIK

Dwi Yuliasuti Puspitasari¹, Haryanto Haryanto², Sofyan Sofyan³

¹⁾ Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, pitamaulana11@gmail.com

²⁾ Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, haryantoisnadi@gmail.com

³⁾ Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, sofyanzaibaski68@gmail.com

Corresponding Author: Dwi Yuliasuti Puspitasari¹

Abstrak: Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang mengintegrasikan ketrampilan literasi, pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta keahlian dengan teknologi. Pembelajaran pada abad 21 mengharuskan seorang guru memiliki kreativitas dan kecakapan dalam menyusun perangkat pembelajaran berbasis IT. Dalam menghadapi siswa sekarang (digital native), media pembelajaran konvensional akan sangat menjenuhkan bagi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi atletik dengan penggunaan media pembelajaran simulasi berbantuan game wordwall. Sampel yang diambil penelitian ini berjumlah 6 orang siswa dan 1 orang guru dengan menggunakan purposive sampling. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah mix yaitu metode kuantitatif atau kualitatif. Instrumen yang digunakan yaitu angket dan tes hasil belajar. Hasil analisis data menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dengan diterapkannya Penggunaan Media Pembelajaran Simulasi Game Wordwall, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil belajar pada post-test yaitu diperoleh persentase siswa tuntas sebesar 100% dan persentase siswa tidak tuntas sebesar 0%. kemudian peneliti mendapatkan hasil pengisian lembar kuesioner siswa dimana kategori SS berjumlah 46, kategori S berjumlah 52, kategori TS berjumlah 13, dan kategori STS berjumlah 9. Kemudian nilai tersebut dapat dipersentasekan menjadi kategori ST sebesar 38,33%, S sebesar 43,33%, TS sebesar 10,83%, dan STS sebesar 7,50%. Berdasarkan hasil uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ada efektivitas pembelajaran simulasi berbantuan game wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi atletik di SD Negeri 183/II Sumber Mulya.

Kata Kunci: Pembelajaran Simulasi Game Wordwall, Hasil Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses perubahan sikap dan perilaku individu atau kelompok untuk tujuan pertumbuhan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Mata pelajaran

pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan menyeluruh yang mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, keterampilan motorik, keterampilan sosial, stabilitas emosional, penalaran, tindakan etis, etika, aspek gaya hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih dan yang telah direncanakan secara sistematis untuk mewujudkan pendidikan nasional.

Pembelajaran olahraga Atletik merupakan salah satu kegiatan olahraga yang dapat membantu untuk menciptakan kondisi berpikir yang kondusif ketika sedang melaksanakan kegiatan belajar mengajar karena didalamnya terdiri atas nomor jalan, lari, lompat dan lempar. Atletik telah menjadi kurikulum dalam pendidikan jasmani dan kesehatan, baik dari tingkat sekolah dasar hingga keperguruan tinggi. Namun tak jarang atletik menjadi suatu pembelajaran yang sangat membosankan, karena dalam pembelajaran atletik masih banyak pendidik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang biasanya dilaksanakan pada saat proses pembelajaran, dilakukan oleh seorang pendidik yang menjelaskan sambil siswa mendengarkan. Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang mengintegrasikan ketrampilan literasi, pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta keahlian dengan teknologi. Pembelajaran pada abad 21 mengharuskan seorang guru memiliki kreativitas dan kecakapan dalam menyusun perangkat pembelajaran berbasis IT. Keterampilan tersebut dapat ditingkatkan dengan berbagai model pembelajaran berbasis aktivitas yang disesuaikan dengan karakteristik kompetensi dan materi pembelajaran. Dalam menghadapi siswa sekarang (*digital native*), media pembelajaran konvensional akan sangat menjenuhkan bagi peserta didik. Untuk itu perlu dilakukan inovasi baru dalam menyusun media pembelajaran yang disesuaikan dengan keadaan sekarang, yaitu media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan media pembelajaran berbasis *game* pada aplikasi *wordwall* untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Aplikasi berbasis website yang digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti quiz, game, anagram, acak kata, pencarian kata dan sebagainya adalah Aplikasi *wordwall*. Penggunaanya juga dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring dan dapat diunduh dan dicetak pada kertas, sehingga akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai sarana penyampaian pesan antar tenaga pendidik (guru) dengan peserta didik (siswa) agar tujuan pengajaran dapat tercapai. Media pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pembelajaran (Afandi, 2013). Media pembelajaran merupakan bahan ajar yang dapat membantu guru untuk menambah pengetahuan siswanya, dengan berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan guru sebagai bahan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa (Dewi K, 2017). Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa untuk mempelajari hal baru dalam materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru dengan cara yang mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik minat siswa dapat menjadi faktor motivasi bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Game Wordwall

Menurut (Yamin, 2013) metode simulasi menampilkan simbol-simbol atau peralatan yang menggantikan proses, kejadian, atau benda yang sebenarnya. *Wordwall* merupakan

suatu aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini bertujuan khusus sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Didalam halaman *Wordwall* juga menyediakan contoh kreasi guru untuk memberikan gambaran kepada pengguna baru tentang jenis kreativitas tersebut. *Wordwall* juga dapat dipahami sebagai aplikasi web yang kita gunakan untuk membuat game berbasis puzzle yang menyenangkan. Aplikasi web ini cocok untuk mendesain dan merevisi laporan akademik.

Menurut (Ulum, 2019) *Wordwall* adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan tidak hanya diperlihatkan atau dilihat saja, media ini dapat dirancang untuk meningkatkan kegiatan belajar kelompok dan juga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam praktek mempertunjukkannya. Media *Wordwall* ini dapat dirancang untuk meningkatkan kegiatan belajar kelompok dan juga dapat melibatkan siswa dalam kegiatan membuat dan menggunakannya.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan tersebut meliputi aspek kognitif, aspek psikomotorik, dan aspek afektif. Lompat jauh adalah suatu bentuk gerakan melompat mengangkat kaki ke atas ke depan dalam upaya membawa titik berat badan selama mungkin di udara (melayang di udara) yang dilakukan dengan cepat dan dengan jalan melakukan tolakan pada suatu kaki untuk mencapai jarak yang sejauh- jauhnya.

Efektivitas

Menurut Mardiasmo (2017:134) Efektivitas adalah ukuran berhasil tidaknya pencapaian tujuan suatu organisasi mencapai tujuannya. Apabila suatu organisasi mencapai tujuan maka organisasi tersebut telah berjalan dengan efektif. Efektivitas adalah tingkat keberhasilan yang dicapai sesuai dengan tujuan yakni dari penerapan suatu model pembelajaran ataupun media, dalam hal ini diukur dari hasil belajar siswa, apabila hasil belajar siswa meningkat maka model ataupun media pembelajaran tersebut dapat dikatakan efektif, sebaliknya apabila hasil belajar siswa menurun maka model ataupun media pembelajaran tersebut dinilai tidak efektif. Jadi tingkat keefektifan model ataupun media pembelajaran CR-DET diukur dari luarnya.

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian dilakukan di SD Negeri No 183/ II Sumber Mulya. Penelitian ini dilaksanakan terhadap siswa kelas V SD Negeri No 183/ II Sumber Mulya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Mixed Method* (Pendekatan Kombinasi), yaitu penggabungan antara metode kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan instrumen berupa angket dan tes hasil belajar. Angket akan disebarkan kepada siswa kelas V dan guru olahraga SD Negeri 183/II Sumber Mulya. Sedangkan tes yang digunakan adalah mengerjakan soal *pretest* dan *post-test* yang telah diberikan. Kemudian hasil data dari angket dan tes akan didukung oleh hasil observasi disekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil data *pretest*, *posttest*, dan penyebaran angket kepada guru olahraga dan siswa kelas V SD Negeri 183/II Sumber Mulya yang telah dilakukan.

Tabel 1
Data Hasil Belajar *Pretest* Atletik (Lompat Jauh) Siswa Kelas V
SD Negeri 183/II Sumber Mulya.

NO	SISWA	TELAH DIKIRIMKAN	SALAH	BENAR	WAKTU
1	Muthma'inatul Hasanah	8.44- 15 Maret 2022	2	8	2:05
2	Isnaini Suci Maharani	8.45- 15 Maret 2022	3	7	2:11
3	Mei Triani	8.46- 15 Maret 2022	5	5	2:02
4	Kenzi Alfiansyah	8.49-15 Maret 2022	6	4	2:21
5	Rizky Adven Dani	8.51-15 Maret 2022	3	7	3:56
6	Alief	8.52-15 Maret 2022	7	3	1:55

Pada hasil *pretest* diketahui bahwa persentase nilai perolehan peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas sebesar 50%, sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas sebesar 50%, dengan pencapaian nilai tersebut dapat diketahui bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai. Selanjutnya diberikan tahap *treatment* (perlakuan) pada sampel yaitu pembelajaran dengan menggunakan media *game wordwall*, dimana media *game wordwall* ini diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Diharapkan pula siswa akan lebih aktif berinteraksi dengan guru pada saat pembelajaran berlangsung, siswa menjadi lebih semangat dalam belajar, dan siswa lebih mengerti pentingnya teknologi dalam dunia pendidikan. Dengan adanya teknologi diharapkan siswa tidak akan mengalami kejenuhan pada saat belajar. Serta guru untuk dapat berinovasi dalam pengembangan media pembelajaran.

Tabel 2
Data Hasil Belajar *Post-test* Atletik (Lompat Jauh) Siswa Kelas V
SD Negeri 183/II Sumber Mulya.

NO	SISWA	TELAH DIKIRIMKAN	SALAH	BENAR	WAKTU
1	Muthma'inatul Hasanah	9.12- 24 Maret 2022	0	10	1:53
2	Kenzi Alfiansyah	9.13- 24 Maret 2022	1	9	1:54
3	Alief	9.15- 24 Maret 2022	1	9	1:56
4	Isnaini Suci Maharani	9.18- 24 Maret 2022	2	8	1:59
5	Rizky Adven Dani	9.19- 24 Maret 2022	0	10	2:00
6	Mei Triani	9.20- 24 Maret 2022	1	9	2:01

Dengan menggunakan media *game wordwall* dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat keefektifitasannya dari hasil pengerjaan soal oleh siswa yang menunjukkan hasil yang baik. Pada hasil *post-test* diketahui bahwa persentase nilai perolehan siswa yang mendapatkan nilai tuntas sebesar 100%, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai tidak tuntas sebesar 0%, dengan pencapaian nilai tersebut dapat diketahui bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai.

Setelah *pretest*, *treatment* dan *post-test* dilakukan, peneliti membagikan lembar kuesioner kepada sampel yang merupakan siswa kelas V dan guru olahraga SD Negeri 183/II Sumber Mulya, peneliti mendapatkan hasil pengisian lembar kuesioner siswa dimana kategori Sangat Setuju sebesar 38,33% dengan nilai akumulasi sebesar 46, Setuju sebesar 43,33% dengan nilai akumulasi sebesar 52, Tidak Setuju sebesar 10,83% dengan nilai

akumulasi sebesar 13, dan Sangat Tidak Setuju sebesar 7,50% dengan nilai akumulasi sebesar 9. Kemudian peneliti mendapatkan hasil lembar kuesioner guru olahraga dengan akumulasi nilai sebesar 73, dimana pada kategori Sangat Setuju sebesar 65,75% dengan nilai akumulasi sebesar 48, Setuju sebesar 20,55% dengan nilai akumulasi sebesar 15, Tidak Setuju sebesar 8,22% dengan nilai akumulasi sebesar 6, dan Sangat Tidak Setuju sebesar 5,47% dengan nilai akumulasi sebesar 4.

Tabel 3
Skor Kategori Kuesioner pada Siswa/ Responden

	KATEGORI				SKOR
	SS	S	TS	STS	
Responden 1	32	24	8	4	68
Responden 2	30	30	2	12	74
Responden 3	40	18	5	8	71
Responden 4	24	30	11	0	65
Responden 5	44	12	0	12	68
Responden 6	20	36	9	0	65
Jumlah Total					411

Untuk mengetahui nilai rata-rata angket tentang efektivitas pembelajaran simulasi berbantuan *game wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi atletik (lompat jauh) adalah sebagai berikut;

MX = Mean (rata-rata)
X = Jumlah Total
N = Jumlah Sampel
 $MX = \frac{\sum X}{N} = \frac{411}{6} = 68,5$

Tabel 4
Kategori Respon Siswa dan Guru

Skor Siswa	Kategori	Keterangan
61 – 80	Sangat Setuju	Sangat Meningkatkan
41 – 60	Setuju	Meningkat
21 – 40	Tidak Setuju	Tidak Meningkatkan
20	Sangat Tidak Setuju	Sangat Tidak Meningkatkan

Dari perhitungan hasil terhadap 10 butir soal yang berkaitan dengan efektivitas pembelajaran simulasi berbantuan *game wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi atletik (lompat jauh) termasuk dalam kategori “sangat efektif”. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang menyatakan bahwa nilai rata-rata angket 68,5 berada pada kategori sangat efektif.

Dengan demikian dapat disimpulkan secara keseluruhan dari hasil belajar siswa dan pengisian kuesioner siswa serta guru olahraga bahwa pembelajaran simulasi berbantuan *game wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi atletik dapat menjawab hipotesis sebelumnya, yaitu ada efektivitas pembelajaran simulasi berbantuan *game wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi atletik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, diperoleh persentase nilai tuntas sebesar 100% dan persentase nilai tidak tuntas sebesar 0%, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa ada efektivitas pembelajaran simulasi berbantuan *game wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi atletik di SD Negeri 183/II Sumber Mulya. Kesimpulan tersebut juga didukung dengan adanya skor hasil pengisian kuesioner oleh siswa kelas V dan guru olahraga di SD Negeri 183/II Sumber Mulya.

DAFTAR RUJUKAN

- Almuazam, B. G. (2017). Keefektivan Penggunaan Media Video Pembelajaran “Rifan Anak Merdeka” Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas Vi Mi Diponegoro 03 Karanglesem (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Abdullah, A. (2007). Kurikulum Pendidikan di Indonesia Sepanjang Sejarah. In Pendidikan dan Kebudayaan (p. 343).
- Afandi, M. (2013). Model dan Metode Pembelajaran. In Unissula press (p. 202).
- Atmoko, T. (2017). Efektivitas Proses Pembelajaran Matematika dan Hasil Belajar. BAB 2 Kajian Teori, 1, 16–72.
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Dewi K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 81–96.
- Febrianti, R., & Artikel, I. (2013). Pengembangan Materi Atletik Melalui Permainan Atletik Three in One Untuk Siswa Sd Kelas V. Pengembangan Materi Atletik Melalui Permainan Atletik Three in One Untuk Siswa Sd Kelas V, 2(1). <https://doi.org/10.15294/jpes.v2i1.1272>
- Fendika Prasetyo. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Model Kooperatif Jigsaw pada Materi Pecahan di Kelas V Sepanjang 2. CV. Kekata Group.
- Hamzah, S. H. (2012). Aspek Pengembangan Peserta Didik: Kognitif, Afektif, Psikomotorik. Dinamika Ilmu, 12(1), 1–22.
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). At-Taqaddum, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hidayat, A. S., Dlis, F., & Hanief, S. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan pada Siswa Sekolah Dasar. CV. Sarnu Untung.
- Jonathan Sarwono. (2011). Mixed Methods, Cara Menggabung Riset Kuantitatif dan Riset Kualitatif Secara Benar. PT Elex Media Komputindo.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. Jurnal Profesi Keguruan, 4(1), 64-70.

- Mulyasa. (2018). Implementasi Kurikulum 13 Revisi (B. S. Fatmawati (ed.)). PT. Bumi Aksara.
- Munirah. (2015). Education System in Indonesia: between desire and reality. *Auladuna*, 2(2), 233–245.
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(2), 422-438.
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Muhtar, T., & Irawati, R. (2009). *Atletik*. UPI sumedang press.
- Nasional, U. S. P. (1982). Introduction and Aim of the Study. *Acta Pædiatrica*, 71, 6–6. <https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.1982.tb08455.x>
- Nurhidayah. (2014). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar. *Jurnal Prodi PGSD UAD*, 1(12), 507–517.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Paiman. (2019). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Pakpahan, andrew F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simamarta, J., Mansyur, M. Z., Purba, L. I. B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin, & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (A. Karim & S. Purba (eds.)). Yayasan Kita Menulis.
- Sahlan, A., & Angga Teguh Prasetyo. (2012). *Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter* (Rina Tyas Sari (ed.)). Ar- Ruzz Media.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning, Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar*. Deepublish.
- Suharsimi, A. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. In Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukendro, & Ely Yuliawan. (2019). *Dasar- dasar Atletik*. Salim Media Indonesia.
- Ulum, F. (2019). Efektivitas penggunaan media word wall (jidaru al kalmah) dalam penguasaan kosakata bahasa arab siswa kelas x sma negeri 1 pangkep. 3.
- Yamin, M. (2013). *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. GP Press Group.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. In *Jakarta*.