



Analisis Penggunaan *Game* Edukasi *Wordwall* Pada Pelajaran IPS Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SD

Elis Rina Nuraeni

Universitas Pendidikan Indonesia

Korespondensi penulis: elisrinanuraeni@upi.edu

Tin Rustini

Universitas Pendidikan Indonesia

Agus Mulyana

Universitas Pendidikan Indonesia

Alamat: Jl. Pendidikan No.15, Cibiru Wetan, Kec. Cileunyi, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40625

Abstract. *This research has been hampered by a lack of problem-solving skills in elementary school students, a shortage of learning enthusiasm and less experience with digital learning. The purpose of this research is to find out the use of wordwal educational games against student problem-solving skills. Methods used analysis with design qualitative research descriptive. Data collection techniques using tests, interviews, and observations. The subject of this research is 20 students of 4th grade SDN Sukarasa. Research results show that (1) using wordwall educational games on learning can develop problem-solving skills, and (2) using Wordwall education games can train entire indicators of student problem solving skills. Proved by the average score obtained by Oleg students among them the highest score with an average score of 2.6 - 3 total of 9 students, average score 2 - 2.5 total 9 students and average score 0 - 1.9 total of 2 students.*

Keywords: *Wordwall Educational Games, Problem Solving, IPS Learning*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan pemecahan masalah siswa Sekolah Dasar, siswa kurang semangat belajar dan kurang memiliki pengalaman dengan pembelajaran digital. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan game edukasi *wordwal* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Metode yang digunakan analisis dengan desain penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, wawancara, dan observasi. Subjek penelitian ini adalah 20 siswa kelas 4 SDN Sukarasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penggunaan game edukasi *wordwall* pada pembelajaran mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, dan (2) penggunaan game edukasi *wordwall* dapat melatih seluruh indikator kemampuan pemecahan masalah siswa. Dibuktikan dengan rata-rata skor yang didapat oleg siswa diantaranya nilai tertinggi dengan nilai skor rata-rata 2,6 - 3 berjumlah 9 siswa, skor rata-rata 2 - 2,5 berjumlah 9 siswa dan skor rata-rata 0 - 1,9 berjumlah 2 siswa.

Kata kunci: *Wordwall Educational Games, Problem Solving, IPS Learning*

LATAR BELAKANG

Pada hakikatnya tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar berwawasan luas, memiliki kecerdasan spiritual, berakhlak mulia, memiliki keterampilan dan menjadi warga negara yang baik, tentu hal tersebut tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa fungsi dan tujuan dari pendidikan nasional dalam pasal 3 yang mengatakan bahwa: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Tujuan pendidikan ini tidak akan tercapai tanpa adanya pendidikan yang berkualitas. Hal ini sejalan dengan pendapat Noor (2020) yang mengungkapkan bahwa untuk mencapai tujuannya, pendidikan harus berkualitas baik. Disamping hal tersebut pendidikan juga harus seimbang dengan adanya perubahan zaman, perubahan gaya hidup masyarakat, perkembangan media teknologi dan komunikasi yang berimplikasi pada karakter dan kebiasaan seseorang. Oleh sebab itu, hal tersebut menjadi landasan penting dalam pengembangan pendidikan yang harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa pada zamannya. Sejalan dengan konsep TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) yang mengintegrasikan teknologi pada pembelajaran. Amelia dkk. (2023) mengatakan bahwa TPACK berkaitan dengan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam proses pelaksanaan pembelajarannya, pembelajaran disini berkaitan dengan model, metode, pendekatan pengajaran, assessment pembelajaran, media dan langkah-langkah pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mendapatkan ilmu pengetahuan atau bahkan pengalaman yang dapat terjadi dengan menggunakan alat teknologi dalam melaksanakan pembelajaran.

Memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran tentunya melatih siswa agar melek terhadap penggunaan dan pemanfaatan teknologi sejak dini, hal ini menjadikan pengaruh besar terhadap perkembangan dan keterampilan siswa agar dapat meningkatkan minat bakat sesuai kebutuhan zaman, kemudian mampu bersaing dan bertahan di era yang sangat lekat dengan teknologi. Tertera dalam Kurikulum 2013 merupakan jawaban pemerintah atas tantangan abad 21. Keterampilan dan kompetensi abad 21 dalam

penerapan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration dan Creativity and Innovation*) sebagaimana yang dikemukakan Ariyana dkk. (2018) bahwa terdapat 4 keterampilan yaitu keterampilan memecahkan masalah, keterampilan berpikir kreatif, keterampilan berkomunikasi, dan keterampilan berkolaborasi. Selain itu pembelajaran abad 21 mengarah pada pembelajaran berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking*) sebagaimana yang dikemukakan oleh Utamingtyas (2020) bahwa HOTS merupakan tingkat kemampuan kognitif tinggi yang akan melatih siswa untuk menemukan, memecahkan, dan mengevaluasi suatu permasalahan. Pembelajaran HOTS membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan dalam mencari dan memahami informasi baru, dan mengatur strategi penyelesaian agar dapat memecahkan kemungkinan-kemungkinan jawaban pada situasi yang baru. Pendidikan abad 21 mengarah pada pendidikan yang berbasis HOTS dan pendidikan berbasis teknologi, dengan begitu dalam proses pembelajaran perlu menggunakan teknologi, salah satunya dengan menggunakan game edukasi *wordwall*. Dari uraian tersebut mengatakan bahwa siswa penting memiliki keterampilan dalam hidup, salah satunya kemampuan pemecahan masalah. Sejalan dengan (Nur, N., & Jauhar, 2022) bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) salah satu bagian penting untuk mendukung keterampilan hidup siswa dan meningkatkan mutu pendidikan.

Keadaan pembelajaran pada muatan IPS terlihat masih banyak siswa yang masih mengalami kejenuhan dalam belajar akibat kurangnya media belajar yang mumpuni ketika mengajar. Terkait dengan keadaan tersebut ditemukan pada salah satu Sekolah Dasar yang berada di Kabupaten Bandung ketika penulis melakukan survey dalam pelaksanaan KKN. Di sekolah tersebut masih jarang guru yang memanfaatkan media pembelajaran digital terutama yang berbasis game interaktif khususnya di kelas IV. Menurut Kristanti & Sujana (2022), media belajar sangat penting bagi keberlangsungan kegiatan pembelajaran untuk menarik perhatian siswa. Hal tersebut tentunya dapat mempengaruhi minat siswa ketika memahami sebuah materi. Maka dari itu media pembelajaran harus dikemas dengan inovatif salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Menurut Puspita & Hanif (2019) secara psikologis, siswa sekolah dasar masih dalam tahap akhir usia anak-anak atau dapat disebut sebagai usia kelompok. Anak sudah dapat melaksanakan tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif. Lalu menurut Kurniawan & Wonosobo (2022) seorang anak

pada usia ini juga cenderung masih aktif bermain dan senang bergerak. Maka dari itu untuk mendukung psikologis siswa dapat menggunakan media pembelajaran yaitu penggunaan permainan/*game* yang telah dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran (Maulidina, Susilaningih, dan Abidin, 2018). Contoh penerapan media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *wordwall*. *Wordwall* adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat game berbasis kuis menyenangkan bagi siswa (Akhtar, dkk, 2019). Aplikasi ini bertujuan menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif dan mampu diakses tanpa terbatas ruang dan waktu, yaitu dengan menggunakan komputer, tablet, smartpone dan lain sebagainya (Sun'iyah, 2020).

KAJIAN TEORITIS

Penelitian yang relevan diantaranya dilakukan oleh Rahmatania dan Setiawan (2021) dengan judul “Pengembangan Media Play Game pada Pembelajaran Matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah di Sekolah Dasar” ketika pembelajaran dilakukan dimasa pandemi covid-19 dengan pembelajaran jarak jauh, mengharuskan guru kreatif dalam mengemas pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 4 (empat) di SDN Tagalrejo 5 (lima). Penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan game edukasi pada pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, hal tersebut dinyatakan valid setelah melalui pengujian kelayakan, kepraktisan dan keefektifan oleh ahli media dan ahli materi dengan presentase berikut, uji validasi materi sebesar 78,1% dengan kategori sangat tinggi, dan uji validasi media sebesar 93,7% dengan kategori sangat tinggi, dari presentase tersebut dapat disimpulkan bahwa menggunakan game edukasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Safitri (2020) dengan judul “Pengembangan Media Board Game untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar” mengenai kemampuan pemecahan masalah penting diterapkan pada siswa sekolah dasar dengan menggunakan game edukasi dalam pembelajaran mampu membantu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN 6 (enam) Sendangharjo, kecamatan Karangrayung, kabupaten Grobongan dengan subjek penelitian kelas 3 (tiga) berjumlah 30 orang. Untuk mendapatkan data penelitian menggunakan teknik pre-tes dan pos-tes sehingga mendapatkan hasil berikut, pada saat pre-tes siswa dapat memahami

salah sebanyak 78% dan pada pos-tes 83% sehingga mendapatkan peningkatan sebanyak 5%, pada saat pemberian pre-tes siswa dapat merencanakan penyelesaian masalah sebanyak 48% dan setelah pos-tes 82% sehingga mendapatkan peningkatan sebanyak 34%, pada saat pre-tes siswa dapat menyelesaikan penyelesaian sebanyak 84% dan setelah pos-tes 86% sehingga mendapatkan peningkatan sebanyak 2%, dan pada saat pre-tes siswa dapat memeriksa kembali hasil pemecahan masalah sebanyak 22% dan setelah diberikan pos-tes 77% sehingga mendapat peningkatan sebanyak 55%, maka dengan begitu dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada siswa setelah menggunakan game edukasi pada saat pembelajaran.

Dapat disimpulkan dari kedua penelitian diatas bahwa pengguna game edukasi pada pembelajaran baik dilakukan secara langsung (tatap muka) ataupun tidak langsung (jarak jauh) dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa. Selain itu penggunaan game edukasi dengan pembelajaran jarak jauh dimasa pandemi covid-19 dapat menjadi salah satu pilihan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa jenuh atau bosan ketika pembelajaran jarak jauh dilakukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Sugiyono (2019) mengemukakan penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran IPS konten pemanfaatan sumber daya alam daerah pegunungan. Penelitian ini telah dilaksanakan mulai tanggal 17, 18, dan 20 Juli 2023. Penelitian ini dilakukan di SDN Sukarasa Kecamatan Pasirjambu Kabupaten Bandung. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes, pedoman observasi dan wawancara. Tes digunakan untuk melihat hasil pembelajaran siswa. Observasi digunakan untuk mengamati langsung kegiatan pembelajaran mengenai penggunaan media pembelajaran berupa game edukasi *wordwall* pada pembelajaran IPS. Sedangkan metode wawancara digunakan untuk menggali informasi tentang media pembelajaran game edukasi *wordwall* pada pembelajaran IPS kepada guru dan siswa sebagai informan. Data yang diperoleh dari tes, observasi dan wawancara tersebut selanjutnya dinarasikan untuk memperoleh gambaran umum mengenai media pembelajaran *wordwall* serta faktor

pendukung dan penghambat penggunaan media pembelajaran game edukasi *wordwall* pada pembelajaran IPS pada materi pemanfaatan sumber daya alam daerah pegunungan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan reduksi data (data reduction), dengan memilih dan memilah hal-hal yang penting yang ada pada hasil wawancara oleh informan. Selanjutnya data yang diperoleh dari hasil reduksi data dikembangkan pada penyajian data (data display). Terakhir menyimpulkan data hasil reduksi dan data display pada penarikan kesimpulan (verifikasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perencanaan Penelitian

Kegiatan awal yang dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan yaitu menentukan variabel penelitian dan tempat penelitian, maka ditemukanlah judul ini dan lokasi penelitian yang bertepatan di SDN Sukarasa sebagai salah satu sekolah yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, yaitu sekolah yang mengikuti kurikulum tetapi masih kurang dalam memanfaatkan teknologi ketika proses pembelajarannya. Setelah itu dilakukanlah proses perizinan kepada pihak lembaga yang bersangkutan. Selain itu disiapkan juga penunjang lainnya sebagai kebutuhan ketika proses penelitian seperti: a. Instrumen penelitian seperti (instrumen wawancara siswa dan guru, tes/soal, instrumen observasi), b. membuat soal/tes berbasis HOTS, c. melakukan uji validasi soal, d. membuat rangkuman materi yang bersumber dari buku tematik dan beberapa jurnal, e. membuat RPP, f. menyiapkan video yang sesuai dengan materi dan RPP yang dibuat, g. membuat akun game, h. menyiapkan media game dengan memasukan soal pada game wordwall, dan i. menyiapkan barang-barang yang dibutuhkan pada saat mengajar seperti sepidel, laptop, speaker, kabel dan lain sebagainya.

2. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini berlangsung selama 3 hari yang dilaksanakan pada tanggal 17, 18 dan 20 Juli 2023 tepatnya ketika tahun ajaran baru dimulai. Peneliti memberikan materi berupa pemanfaatan sumber daya alam daerah pegunungan kepada 20 siswa sebanyak 2 kali pertemuan dan siswa 1 harinya digunakan untuk mewawancarai guru dan siswanya. Pada bagian temuan hasil penelitian ini peneliti berfokus pada dua poin yaitu, (1) penggunaan game edukasi *wordwall* pada pelajaran IPS konten pemanfaatan sumber daya alam daerah pegunungan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas 4 SD,

dan (2) kemampuan pemecahan masalah siswa kelas 4 SD setelah menggunakan game edukasi *wordwall* pada pembelajaran IPS konten pemanfaatan sumber daya alam daerah pegunungan.

Game edukasi *wordwall* merupakan game berbasis online yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. guru dapat melakukan dengan mudah untuk mengatur kuis sebagai latihan siswa, kuis tersebut dapat diatur jam tayangnya, level, kecepatan, jenis tulisan, bahkan cara menyampaikannya terdapat dua cara yaitu *Other Thicher* dan *My Students*, yang membedakan keduanya yaitu *Other Thicher* digunakan secara bersama-sama di kelas menggunakan satu PC/ Laptop dengan bantuan proyektor sedangkan *My Students* dalam pembelajarannya dilakukan secara mandiri menggunakan PC/ HP secara mandiri baik dilakukan di jam pelajaran maupun diluar jam pelajaran dengan mengatur timing tayangnya.

Dari hasil wawancara dengan wali kelas yang bersangkutan bahwa selama pembelajaran memang jarang sekali menggunakan atau memadukan teknologi kedalam sebuah proses pembelajaran. Pembelajaran seringkali dilakukan dengan metode ceramah ataupun penugasan, efek yang terjadi dari berlarutnya proses pembelajaran tersebut yaitu kurang inovatif dalam memantau perkembangan kemampuan siswa, karena hal tersebut terjadi kepasifan dalam proses perkembangan kemampuan khususnya dalam kemampuan pemecahan masalah siswa, siswa juga merasa bosan dan jenuh terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan. Media yang sering digunakan oleh guru untuk melatih kemampuan pemecahan masalah siswa hanya menggunakan kertas latihan berupa soal, atau memberikan suatu kegiatan yang dapat diselesaikan secara berkelompok, guru yang bersangkutan menyatakan bahwa siswa selama ini belum pernah diberikan media berupa game edukasi berbasis online untuk membantu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa, dikarenakan belum mengetahui media atau game edukasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran, namun jika game konvensional seperti tebak kata dan sebagainya pernah diberikan pada siswa.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan game edukasi *wordwall* sangat menyenangkan, terutama untuk pembelajaran IPS, karena dalam pembelajaran ini guru hanya mengajar dengan cara ceramah dan penugasan. Siswa juga mengatakan dalam pembelajaran menggunakan game edukasi *wordwall* ini membantu mempermudah mengingat, dan

mempelajari materi yang diberikan oleh guru. Siswa menyatakan bahwa setiap pembelajaran dilaksanakan perlu diadakan media berupa game, dikarenakan tidak semua pembelajaran menyenangkan bagi beberapa siswa, namun dengan game ketertarikan siswa untuk belajar menjadi meningkat dan tidak sedikit siswa yang merasa tertantang dalam menyelesaikan setiap level pada game tersebut sehingga melatih kemampuan pemecahan masalah siswa. Jika dibandingkan dengan game konvensional yang pernah diberikan oleh guru siswa merasa dapat lebih fokus dan memahami materi dengan menggunakan media game edukasi berbasis online seperti game *wordwall*. Siswa juga mengatakan bahwa pada saat pembelajaran menggunakan game edukasi *wordwall* tersebut merasa lebih seru dan menarik, terutama dalam memahami materi dengan cara sebuah permainan.

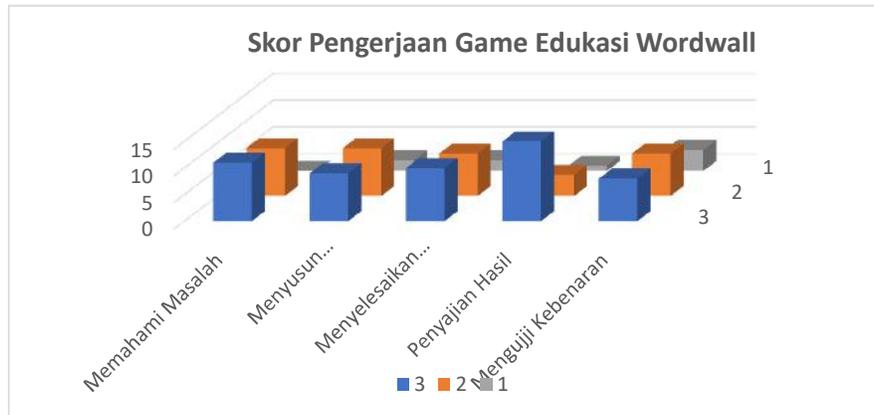
Dari data hasil wawancara Bersama guru dan siswa kemudian dengan melakukan observasi secara langsung maka dapat dikatakan bahwa media game edukasi *wordwall* sangat membantu dalam pengajaran menjadi lebih interaktif, dikarenakan media game edukasi ini menjadi salah satu media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, dan sesuai dengan perkembangan zaman dimana pembelajaran harus beriringan dengan berkembangnya teknologi, pada pembelajaran sebelumnya terbilang monoton dan kurang interaktif dikarenakan siswa hanya mendapat belajar dengan metode ceramah dan penugasan saja. Dengan begitu media game edukasi *wordwall* dapat digunakan sebagai media interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar dan melatih kemampuan pemecahan masalah pada siswa.

Hasil perolehan nilai siswa sebanyak 20 orang dalam 2 kali pertemuan yang diinterpretasikan pada tabel berikut:

No	Inisial Siswa	Memahami Masalah			Menentukan Strategi/Cara			Menyelesaikan masalah			Penyajian Hasil			Menguji Kebenaran			Jumlah
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	S1																2,8
2	S2																2,4
3	S3																2,2
4	S4																2,2
5	S5																3
6	S6																2,6
7	S7																2,8
8	S8																2,4
9	S9																2
10	S10																2,8
11	S11																2,6
12	S12																3
13	S13																2,2
14	S14																2
15	S15																1,8
16	S16																2,2
17	S17																2,8
18	S18																2,4
19	S19																2,8
20	S20																1,6
Jumlah		11	9	-	9	9	2	10	8	2	15	4	1	8	8	4	

Pada tabel diatas menunjukkan penilaian dengan kategori nilai 3 paling besar, 2 sedang dan 1 rendah. Berdasarkan tabell tersebut menyatakan bahwa dari ke-20 siswa terdapat nilai tertinggi dengan skor rata-rata 2,6 – 3 berjumlah 9 siswa, skor rata-rata 2 – 2,5 berjumlah 9 siswa dan skor rata-rata 0 – 1,9 berjumlah 2 siswa. Adapun jumlah skor siswa berdasarkan indikator pemecahan masalah diantaranya: kemampuan memahami masalah: skor 3 sebanyak 11 siswa, skor 2 sebanyak 9 siswa, skor 1 sebanyak 0, kemampuan menyusun strategi/cara pemecahan masalah: skor 3 sebanyak 9 siswa, skor 2 sebanyak 9 siswa, skor 1 sebanyak 2 siswa, kemampuan menyelesaikan masalah: skor 3 sebanyak 10 siswa, skor 2 sebanyak 8 siswa, skor 1 sebanyak 2 siswa, kemampuan menyajikan hasil pemecahan masalah, skor 3 sebanyak 15 siswa, skor 2 sebanyak 4 siswa, skor 1 sebanyak 1, dan kemampuan menguji kebenaran: skor 3 sebanyak 8 siswa, skor 2

sebanyak 8 siswa, skor 1 sebanyak 4 siswa. Hasil dari tabel diatas dapat digambar oleh diagram balok berikut:



Dari gambar diatas menunjukkan bahwa siswa kelas 4 SDN Sukarasa memiliki kemampuan pemecahan masalah dengan kriteria baik, dibuktikan dengan banyaknya jumlah siswa yang mendapatkan skor 3 (skor paling tinggi), dengan nominasi skor tertinggi ke terendah didapatkan pada indikator kemampuan menyajikan hasil, kemampuan memahami masalah, kemampuan menyelesaikan masalah, kemampuan menentukan strategi/cara pemecahan masalah, dan terakhir kemampuan menguji kebenaran.

Dari seluruh aspek tersebut dinyatakan bahwa seluruh siswa dapat memahami masalah dengan baik, meskipun ditemukan ada beberapa siswa yang dinyatakan perlu beberapa kali membaca dan mencermati maksud dari masalah yang diberikan.

Pembahasan

Penggunaan game edukasi *wordwall* berbasis online ini merupakan salah satu produk teknologi digital yang mampu mengenalkan teknologi kepada siswa sejak dini tanpa mengenyampingkan karakter dari siswa itu sendiri. Hal tersebut sesuai dengan Ekawati dan Falani (2015) game adalah media interaktif yang akan digemari siswa sekolah dasar karena secara psikologi siswa diusia tersebut merupakan usia yang senang bermain. Media game edukasi *wordwall* dapat digunakan oleh pengajar dan siswa sebagai pelengkap pembelajaran yang menarik selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Adewiya (2018) pada saat pembelajaran dilaksanakan guru harus menguasai dan memilih metode yang akan diberikan kepada siswa agar dalam penyampaianya

dapat memberikan dampak positif dan membantu siswa memahami serta mengembangkan kemampuannya secara maksimal.

Game edukasi *wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat cocok digunakan untuk melatih kemampuan pemecahan masalah pada siswa, dikarenakan game ini dapat disajikan dalam bentuk quiz yang menarik sehingga dapat dijadikan bahan latihan siswa pada saat belajar, game edukasi *wordwall* dapat diakses berulang kali dan dijadikan referensi untuk bahan latihan dan belajar, dengan kriteria pembelajaran seperti itu akan menimbulkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Hal ini sesuai dengan Nurhayati (2020) pembelajaran berbasis quiz dapat membantu siswa untuk belajar memahami serta mengembangkan kemampuan, menumbuhkan motivasi belajar, melatih kemampuan berfikir kritis, melatih kemampuan pemecahan masalah dan dapat membantu siswa merangsang kemampuan verbal dan visualnya. Menurut Nurvitasari (2016) menyatakan jika game dapat dimanfaatkan dengan baik dapat mendukung perkembangan kognitif anak. Dengan demikian penggunaan media game edukasi *wordwall* dapat membantu perkembangan kognitif siswa, namun hal tersebut harus dengan pengawasan dan penggunaan yang tepat dan sesuai. Oleh sebab itu, pendidik membantu merealisasikan hal tersebut menggunakan game edukasi seperti *wordwall*.

Rahmatania dan Setiawan (2021) setelah menggunakan game edukasi mendapatkan hasil kriteria penilaian tinggi terhadap kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki siswa. Ambarwati (2019) dalam penelitiannya mendapatkan penemuan bahwa siswa mendapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah setelah menggunakan game edukasi dalam proses pembelajarannya dengan jumlah sebagai berikut: siswa yang berkemampuan rendah berjumlah 1 orang, siswa berkemampuan sedang berjumlah 5 orang dan siswa berkemampuan tinggi berjumlah 18 orang. Hal ini menunjukkan bahwa dalam penelitiannya Sebagian besar siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah yang tinggi setelah menggunakan game edukasi dalam pembelajaran.

Game edukasi seperti *wordwall* ini dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran di sekolah dasar, terutama pembelajaran IPS dengan konten pemanfaatan sumber daya alam daerah pegunungan yang merupakan salah satu konten pembelajaran

yang melibatkan karakter dan sosial yang tentunya akan melibatkan suatu konflik atau permasalahan yang terjadi dilingkungan sosial secara nyata. Oleh sebab itu, siswa dapat dibantu melatih kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan game edukasi seperti *wordwall*, sehingga jika suatu saat siswa mendapat *problem* dapat dengan tanggap dan tepat menyelesaikan permasalahan tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui Penggunaan game edukasi (*wordwall*) dalam pembelajaran mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa meliputi indikator memahami masalah, menentukan strategi/cara pemecahan masalah, menyelesaikan masalah, menjejikan hasil penyelesaian masalah dan menguji kebenaran dengan menggunakan metode, tehnik dan pendekatan yang sesuai agar tepat sasaran dan mampu membantu siswa lebih maksimal dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Sukarasa, Kecamatan Pasirjambu, Kabupaten Bandung. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan dengan rata-rata skor yang diperoleh siswa diantaranya nilai terting dengan skor rata-rata 2,6 – 3 berjumlah 9 siswa, skor rata-rata 2 – 2,5 berjumlah 9 siswa dan skor rata-rata 0 – 1,9 berjumlah 2 siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Ibu Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd dan Bapak Dr. Agus Mulyana, M.Pd sebagai pembimbing yang memberikan dukungan dalam proses penelitian, ucapan terima kasih kepada kepala Sekolah SDN Sukarasa yang meluangkan kesempatan dalam kelengkapan data penelitian serta terima kasih kepada Jurnal Edukatif yang bersedia menerbitkan jurnal penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

- Adewiya, R. (2018). Upaya meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Team Game Tournament (TGT) Pada Kompetensi Dasar Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat di Kelas IV SD Negeri 060924 Medan Amplas. *Jurnal Pendidikan, Sejarah Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 1-10.
- Akhtar, H., Istiqomah, I, dan Hasanti, N. (2019). Game-Based Learning: Teachers' Attitude and Intention to Use Quizziz in The Learning Process. *2nd International Conference on Educational Assessment and Policy (ICEAP 2019)*. Jakarta: Center for.Educational.tersedia:
<https://iceap.kemdikbud.go.id/index.php/iceap/article/view/196/51>.
- Ambarwati, M. (2019). Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Web Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Matematika SD. *Jurnal PGSD*, 65-71
- Amelia, D. P., Oktafianti, M., Genika, P. R., & Luthfia, R. A. (2023). Implementasi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) terhadap Keterampilan Mengajar di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3001–3009. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.952>
- Ekawati, P. L. & Falani, A. Z. (2015). Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam BUdaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Lintas Sistem Informasi dan Komputer*, 30-36.
- Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202–213. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908>
- Rahmatania, D. D. & Setiawan, Y. (2021). Pengemabangan Media Play Game pada Pembelajaran MAtematika dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2449-2460.
- Maulidina, M.A., Susilaningsih dan Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jinotep*. 4 (2), 113-118.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizziz dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati* 6(1), 1 – 7.
- Nur, N., & Jauhar, S. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Global Journal Teaching Professional*, 1(3), 371–378.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencagahan Penularan Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 145-150.
- Permendikbud No. 24 tahun 2016, amanat kurikulum 2013 dalam implementasi pendidikan Sekolah Dasar (SD).

- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Safitri, W. C. (2020). Pengembangan Media Board Game untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 181-190.
- Sun'iyah, S L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS di Tingkat Pendidikan Dasar. Fakultas Agama Islam UNISDA, Lamongan.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.