



Model Active Education Fun Experience dengan Media Wordwall pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar

Ima Wahyu Putri Utami¹, Frendy Aru Fantiro², Nor Hazlina Fazlyn^{3✉}

Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : imawahyu@umm.ac.id¹, frendy_aru@umm.ac.id², fazlynnorhazlina@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan observasi yakni kurangnya strategi model pembelajaran oleh guru, media pembelajaran yang digunakan hanya youtube dan kurang antusiasnya siswa dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan asesmen otentik model *active education fun experience* dengan media worwall dalam pembelajaran IPAS. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan subyek penelitian terdiri 19 siswa. Sumber data pada penelitian ini siswa kelas IV SDN Tunjungsekar 02 Kota Malang Penelitian dilaksanakan pada semester genap 2023/2024 di bulan Februari, teknik pengumpulan data melalui wawancara, tes, observasi dan dokumentasi serta analisis data melalui reduksi data, penyajian data, mengambil dan verifikasi data. Indikator keberhasilan penelitian ini berupa tercapainya antusias siswa dalam pembelajaran IPAS. Dalam asesmen model *active education fun experience* dengan media Wordwall pada materi IPAS siswa sudah cukup antusias dan semangat belajar pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya, aktivitas siswa diluar kegiatan pembelajaran sudah berkurang dan tidak membuat onar atau ramai didalam kelas. Saat guru memberi pemahaman dengan media kuis Wordwall terkait materi perhatian siswa sudah tefokuskan kepada guru. Dalam asesmen ini, siswa sudah mengerti petunjuk guru.

Kata Kunci: Model Active education fun experience, Wordwall, IPAS.

Abstract

This research is based on observations, namely the lack of learning model strategies by teachers, the learning media used is only YouTube and students' lack of enthusiasm in learning. The aim of this research is to describe the assessment of the active education fun experience model with worwall media in science learning. This research method uses descriptive qualitative research with research subjects consisting of 19 students. The data source in this research is fourth grade students at SDN Tunjungsekar 02 Malang City. The research was carried out in the even semester 2023/2024 in February, data collection techniques through interviews, tests, observation and documentation as well as data analysis through data reduction, data presentation, data retrieval and verification . The indicator of the success of this research is the achievement of student enthusiasm in learning science and technology. In the assessment of the active education fun experience model with Wordwall media in the science material, students were quite enthusiastic and enthusiastic about learning in the science lesson, the material Indonesiaku is rich in culture, student activity outside of learning activities has decreased and they do not cause trouble or are busy in the classroom. When the teacher provides understanding using Wordwall quiz media regarding the material, the students' attention is focused on the teacher. In this assessment, students understand the teacher's instructions.

Keywords: Active education fun experience Model, Wordwall, IPAS.

PENDAHULUAN

Di masa sekarang, ilmu pengetahuan berkembang dengan cepat. Maka, sangat penting melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan. Sebagaimana disebutkan sebelumnya, Pendidikan didefinisikan sesuai dengan peraturan atau ketentuan yang berlaku berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional berikut, “Pendidikan adalah kunci kemajuan kualitas pendidikan yang tinggi dan mengikuti kualitas masyarakat atau bangsa tersebut. Pendidikan adalah suatu usaha guna menumbuhkan motivasi dan proses pembelajaran dimana siswa dengan aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Asesmen otentik adalah penilaian yang dirancang untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa dalam konteks yang bermakna bagi mereka. Penilaian ini dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti observasi, proyek, portofolio, pertunjukan, dan presentasi (Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud, 2018). Asesmen otentik dapat digunakan untuk menilai semua aspek pembelajaran, termasuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan menggunakan asesmen otentik, guru dapat mendapatkan gambaran yang lebih lengkap tentang apa yang telah dipelajari siswa dan bagaimana mereka dapat meningkatkan pembelajaran mereka (Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud, 2018).

Pada kurikulum merdeka, Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial tergabung menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji hubungan manusia dengan alam sekitarnya. Umumnya pengetahuan digambarkan sebagai saranan pendukung pada bidang pengetahuan yang terkumpul secara sistematis dan logis tetapi tetap memperhatikan sebab dan akibatnya. Pengetahuan tersebut terdiri dari pengetahuan alam dan sosial (Daring., 2023) Pengintegrasian materi IPA dan IPS pada kurikulum merdeka mendapat dukungan dari pendidik dan masyarakat. Menurut (Rochsantiningsih, D., Suciati, E. and Hartoyo, 2020).

Salah satu ide John Dewey yang beragumen mengenai belajar dengan alami ialah proses menjadi aktif, telah muncul pada masa Socrates (N.J., 2019). Menurut Silberman, yang dikutip (N.J., 2019), pembelajaran aktif adalah sebagai berikut : “ *I tend to forget what I hear, but I can somewhat recall what I see. I start to understand things based on what I see, hear, and ask questions about or discuss with others. Through everything I see, hear, talk about, and do, I learn new things. I am a master of what I teach another*”. Pembelajaran yang menyenangkan didefinisikan sebagai ketika pembelajaran dilakukan dalam suasana yang ceria, menyenangkan, dan paling penting tidak membosankan (Dr. Hj. Widiningsih, M.Pd. Jhon Abdi, S.Pd, 2021). Menurut (Azhar, A. P., & Rahayu, 2021) jika keadaan kelas menjadi lebih menyenangkan dan menarik, siswa akan lebih kreatif dan inovatif. Kreativitas saat ini menjadi fokus utama dalam dunia pendidikan. Terakhir kata Experience yang berarti pengalaman, pengalaman yang dimaksud yakni pengalaman siswa yang bermakna. Pembelajaran bermakna adalah proses membuat apa yang mereka pelajari menjadi lebih baik dan mengaitkan pengalaman, kejadian, dan fakta baru ke dalam struktur pemahaman siswa (Dr. Hj. Widiningsih, M.Pd. Jhon Abdi, S.Pd, 2021). Jadi Model pembelajaran *active education fun experience* merupakan pembelajaran inovatif yang menyediakan lingkungan belajar yang menstimulasi melalui eksperimen dan permainan menarik sekaligus memberikan siswa pengalaman berharga. Pada model *active education fun experience* mengintegrasikan kurikulum STEAM. Kurikulum STEAM merupakan sebuah metode pengajaran yang menekankan pada bagaimana pengetahuan dan kemampuan dari lingkup sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika (STEAM) dapat digunakan untuk memecahkan masalah (SMP., 2021).

Wordwall adalah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menawarkan berbagai jenis permainan dan kuis sehingga digunakan oleh guru dalam pembelajaran dan evaluasi (Khairunisa, 2021). *Wordwall* bermanfaat sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian serta bisa dimainkan melalui laptop atau ponsel pintar. Aplikasi *Wordwall* memiliki gambar, musik, animasi, dan permainan interaktif yang bisa menarik minat siswa (Lesatari, 2021). *Wordwall* adalah media pembelajaran yang bisa digunakan untuk permainan dan dapat meningkatkan kemampuan siswa pada memahami materi (Sartika, 2017). Menurut (Sari, P.M., & Yarza, 2021), kelebihan *Wordwall* adalah gratis digunakan dan banyak fitur game instruksional tersedia.

Berdasarkan temuan observasi pada tanggal 6 September 2023 di sekolah dasar, terputusnya komunikasi antara siswa dengan guru menyebabkan terjadinya kekosongan dalam proses interaksi dan permasalahan selanjutnya pada kegiatan pembelajaran. Boleh dikatakan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran tidak akan ada jika siswa hanya mendengarkan materi guru. Jika siswa berpartisipasi, jumlahnya sangat sedikit. Misalnya, siswa hanya berpartisipasi dalam menanggapi pertanyaan guru. Hal ini terjadi di dalam kelas yang tidak mempunyai kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan guru atau siswa lain secara komunikatif. Guru melaksanakan (Proses Belajar Mengajar) PBM yang menjadikan siswa cepat bosan dengan kegiatan pembelajaran. Guru memanfaatkan strategi pengajaran yang umum digunakan yakni metode ceramah, walaupun metode ceramah bagus dan umumnya meminta siswa untuk menyalin teks, meskipun teknik pastinya tidak diketahui. Siswa hampir tidak pernah menggunakan strategi alternatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar sehingga menurunkan antusias siswa pada pembelajaran IPAS.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Alfina Hidayaty, Mahwar Qurbaniah, 2020) dengan judul Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar dengan hasil penelitian yaitu Pengaruh media *Wordwall* pada hasil belajar sebesar 79,4% nilai *effect size* 1.9 (besar). Ketuntasan nilai posttest pada kelas eksperimen sebesar 89% sedangkan pada kelas kontrol diperoleh persentase ketuntasan sebesar 45%. Disimpulkan dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh media *Wordwall* terhadap minat dan hasil belajar siswa. Selanjutnya (Lesatari, 2021) Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi *Wordwall* Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021 dengan hasil penggunaan media game edukasi *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran online. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor motivasi belajar siswa sebelum tindakan sebesar 66% pada siklus I, meningkat dari 66% menjadi 72%. Perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya yakni pada model pembelajaran dan metodologi penelitian. Pada penelitian ini menggunakan model *active education fun experience* dengan integrasi kurikulum *steam*. Dari penjelasan diatas maka perlu mengasesmenkan model *active education fun experience* untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan dan memberikan pengalaman bermakna pada siswa sehingga dapat meningkatkan antusias siswa dengan dilakukan upaya perbaikan proses pembelajaran IPAS.

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, dengan pendekatan kualitatif. Metode kualitatif digunakan karena data yang diberikan bersifat faktual dan terjadi selama penelitian. Data yang dikumpulkan kemudian dilaporkan dalam bentuk pernyataan tertulis, bukan angka. Peneliti dalam penelitian ini bertanggung jawab untuk merencanakan kegiatan, melaksanakan pembelajaran, mengumpulkan data, menganalisis, dan menyampaikan hasil penelitian. Waktu dan tempat penelitian dilaksanakan pada semester genap dibulan Februari tahun ajaran 2023/2024 di SDN Tunjungsekar 02 Kota Malang pada siswa kelas IV. Siswa kelas IV SDN Tunjungsekar 02 Kota Malang merupakan subjek pada penelitian ini. Jumlah keseluruhan siswa yakni 19 siswa dengan perincian 9 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Teknik

pengumpulan data melalui tes, wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data melalui reduksi data, menyajikan data, mengambil dan verifikasi data menjadi laporan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dikelas IV SDN Tunjungsekar 02 Kota Malang terdapat satu pertemuan, dilaksanakan menggunakan 19 subjek penelitian. Hasil penelitian ditelaah menggunakan data kualitatif.

Hasil

Perencanaan Asesmen Model Active Education Fun Experience dengan Media Wordwall pada Materi IPAS Kelas IV

Berdasarkan hasil penelitian, Sebelum melaksanakan asesmen model *active education fun experience* dengan media *Wordwall* guru melakukan perencanaan. Kegiatan perencanaan meliputi membuat modul ajar IPAS materi Indonesiaku kaya budaya, membuat bahan ajar atau bahan bacaan siswa sesuai dengan materi, menyusun lembar kerja peserta didik (LKPD), menyusun soal esensial dan kuis melalui media *Wordwall* terkait materi yang dibahas, menyusun lembar keaktifan siswa, membuat soal tes evaluasi dan menyusun rubrik penilaian.

Tindakan Asesmen Model Active Education Fun Experience dengan Media Wordwall pada Materi IPAS Kelas IV

Setelah melakukan perencanaan, guru melaksanakan tindakan melalui asesmen model *active education fun experience* dengan media *Wordwall*. Berikut langkah-langkah asesmen model *active education fun experience* dengan media *Wordwall* pada materi IPAS di kelas IV SD :

a. Kegiatan awal

Pertemuan awal diawali dengan guru memberi salam dan tanya kabar kepada siswa kelas IV, selanjutnya perwakilan siswa diminta untuk memimpin berdoa dilanjutkan dengan presensi kepada siswa. Sebelum masuk kegiatan inti siswa diberi apersepsi, selanjutnya peneliti memberi ice breaking berupa tepukan semangat agar siswa fokus dan antusias aktif pada kegiatan pembelajaran. Selanjutnya guru memberi informasi mengenai tujuan pembelajaran dan cuplikan materi yang akan dibahas.

b. Kegiatan inti

Masuk pada kegiatan inti dimulai dari (1) memberi pertanyaan esensial kepada siswa terkait materi yang akan dibahas dengan memperlihatkan dan menjelaskan video pembukaan sea games 2018 kepada siswa berkaitan dengan keragaman budaya di Indonesia. (2) Pelatihan siswa : guru memberikan kuis *Wordwall* agar siswa antusias dalam pembelajaran hari ini, selanjutnya guru mengelompokkan siswa menjadi 4 kelompok yang anggotanya 4 sampai 5 siswa untuk mendiskusikan tentang keragaman budaya di Indonesia. Selanjutnya siswa diberi waktu 10 menit untuk membaca bacaan terkait materi, lalu guru mengajak pengamatan keluar kelas dan memberikan LKPD pada setiap kelompok untuk mengerjakan kegiatan pada topik B. (3) Menyusun proyek : siswa dan guru menentukan waktu penyelesaian penugasan proyek. Pengerjaan LKPD memakan waktu 40 menit, pada saat selesai mengerjakan LKPD guru menginstruksi kelompok membentuk sebuah kereta untuk mencari soal dan jawaban yang telah disebar oleh guru. Setiap kelompok yang berhasil menemukan soal dan jawaban dengan tepat mendapat point tambahan. (4) Memonitoring siswa : saat pengerjaan proyek guru memonitoring siswa dan membantu jika ada yang belum memahami petunjuk soal. (5) Menguji hasil proyek dan evaluasi proyek : setiap kelompok mempresentasikan hasil kedepan kelas dan kelompok lainnya memberi apresiasi. (6) Evaluasi pengalaman : siswa menjelaskan kesan pada pembelajaran hari ini.

c. Kegiatan akhir

Diakhir pembelajaran siklus kedua, guru menghubungkan materi dengan kehidupan sekitar supaya siswa mudah memahami yang dibahas dengan melakukan refleksi dan meminta kesan tentang pembelajaran hari ini kepada siswa. Kemudian guru atau peneliti membagikan soal tes pada siswa untuk dikerjakan tanpa membuka buku catatan agar mengetahui kemampuannya pada materi yang dibahas. Usai pengerjaan soal tes, guru melakukan tindak lanjut disambung do'a dan salam.

Hasil Asesmen Model Active Education Fun Experience dengan Media Wordwall pada Materi IPAS Kelas IV

Hasil dari pengamatan, didalam asesmen model *active education fun experience* dengan media *Wordwall* pada materi IPAS kelas IV guru memberi point untuk siswa yang aktif. Guru sudah cukup mampu dalam melakukan pembelajaran dengan bagus sehingga siswa bisa mengikuti kegiatan pembelajaran IPAS dengan semangat dan antusias penuh. Kemudian, aktivitas siswa diluar kegiatan pembelajaran sudah berkurang dan tidak membuat onar atau ramai didalam kelas. Saat guru memberi pemahaman dengan media kuis *Wordwall*, terkait materi perhatian siswa sudah tefokuskan kepada guru. Sehingga asesmen model *active education fun experience* dengan media *Wordwall* pada materi IPAS kelas IV siswa dikatakan lebih aktif, antusias dan penuh semangat pada kegiatan pembelajaran. Dalam asesmen ini, siswa sudah mengerti petunjuk guru sehingga menumbuhkan keaktifan dan semangat belajar.

Hasil dari refleksi asesmen model *active education fun experience* dengan media *Wordwall* dijelaskan dibawah ini :

- 1) Guru menjelaskan prosedur pembelajaran model *active education fun experience* dengan baik.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran melalui model *active education fun experience* sudah terlaksana dengan lancar. Siswa dan guru sudah melaksanakan proses pembelajaran sesuai prosedur model *active education fun experience*.
- 3) Guru memberikan pemahaman materi IPAS Indonesiaku kaya budaya pada siswa cukup baik. Guru menambahkan media pembelajaran video menarik tentang keragaman budaya melalui youtube, memberikan ice breaking bernyanyi, mengajak siswa pengamatan keluar kelas dan menambah permainan membentuk kereta untuk mencari soal dan jawabannya. Penggunaan media *Wordwall* membuat siswa sangat antusias aktif dan semangat pada pembelajaran, pembelajaran jadi menyenangkan dan bermakna sehingga meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.
- 4) Rencana tindakan telah disesuaikan dengan pengalokasian waktu, jadi seluruh waktu dapat digunakan sebaik mungkin.
- 5) Keaktifan dan antusias siswa dalam siklus kedua meningkat.
- 6) Guru melakukan refleksi dan tindak lanjut diakhir pembelajaran.
- 7) Semangat siswa pada kegiatan pembelajaran meningkat.
- 8) Pengelolaan kelas oleh guru sudah cukup baik.
- 9) Fokus dan perhatian siswa sudah terlihat pada kegiatan pembelajaran.
- 10) Pembimbingan dan monitoring guru sudah bagus.
- 11) Cara guru mengkondisikan siswa yang kurang antusias atau aktif saat pembelajaran sudah cukup baik.

Pembahasan

Menurut Mudjiono (N.J., 2019) *active education* didefinisikan sebagai pembelajaran yang mengoptimalkan, melibatkan siswa secara intelektual dan emosional pada proses pembelajaran dengan menghasilkan ilmu di bidang pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pandangan (Dr. Hj. Widiningsih, M.Pd. Jhon Abdi, S.Pd, 2021) Pembelajaran yang menyenangkan merupakan elemen penting dalam proses belajar. Proses pengaitan ide-ide dan sumber baru yang relevan pada pemahaman siswa disebut pembelajaran

bermakna. Siswa menghubungkan kejadian baru ke dalam pengetahuannya pada proses pembelajaran bermakna (Abdullah, 2016). Jadi Model pembelajaran active education fun experience merupakan pembelajaran inovatif yang menyediakan lingkungan belajar yang menstimulasi melalui eksperimen dan permainan menarik sekaligus memberikan siswa pengalaman berharga. Pada model active education fun experience mengintegrasikan kurikulum STEAM. Kurikulum STEAM merupakan sebuah metode pengajaran yang menekankan pada bagaimana pengetahuan dan kemampuan dari lingkup sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika (STEAM) dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Dengan bantuan STEAM diharapkan anak-anak akan terbiasa menggunakan kreativitas dalam menyelesaikan permasalahan (SMP., 2021).

Menurut Hadinugrahaningsih (Muchlisin Riadi, 2023), berikut adalah langkah-langkah yang diambil untuk menerapkan model pembelajaran active education fun experience dengan mengintegrasikan kurikulum STEAM :

- 1) Kegiatan inti dimulai dengan pertanyaan esensial. Pertanyaan ini menggambarkan tentang pemahaman awal siswa.
- 2) Pelatihan siswa. Sebelum memulai rencana penugasan, guru dan siswa melakukan ice breaking. Disini guru juga membagi siswa menjadi 4 kelompok beranggotakan 4 sampai 5 orang.
- 3) Menyusun jadwal. Siswa dilatih untuk menciptakan jadwal yang sederhana direncanakan saat menyusun jadwal untuk menyelesaikan proyek.
- 4) Memonitoring siswa dan kemajuan tugas atau proyek. Guru memantau kemajuan siswa selama siswa berkelompok dalam penyelesaian tugas
- 5) Menguji dan menilai hasil proyek. Guru mengevaluasi kualitas proyek yang dibuat oleh siswa dan meminta siswa untuk mempresentasikan proyek di depan kelas..
- 6) Mengevaluasi pengalaman. Tahap ini menunjukkan tingkat keberhasilan proyek siswa. Siswa mengekspresikan perasaan dan pengalaman mereka selama kegiatan pembelajaran.

Berlandaskan hasil penelitian pengasesmenan model *active education fun experience* dengan media *Wordwall* meliputi :

1. Kegiatan awal : salam, presensi, apersepsi, informasi tujuan pembelajaran dan materi yang dibahas.
2. Kegiatan inti :
 - a. Pertanyaan esensial : guru memberi gambar batik, lalu melakukan diskusi mengenai batik
 - b. Pelatihan siswa : membagi siswa menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa, melakukan ice breaking melalui kuis *Wordwall*.
 - c. Menyusun proyek : siswa dan guru membuat kesepakatan waktu pengerjaan proyek, siswa mengerjakan proyek
 - d. Memonitoring dan pengerjaan tugas : guru memonitoring siswa saat mengerjakan tugas dan membantu jika ada yang kesulitan mengerjakan.
 - e. Menguji hasil dan evaluasi produk : setiap kelompok mempresentasikan hasil proyeknya.
 - f. Evaluasi pengalaman : siswa mengekspresikan perasaan pembelajaran hari ini.
3. Kegiatan akhir : refleksi kesimpulan pembelajaran, tes evaluasi, tindak lanjut salam dan doa.

Asesmen otentik adalah penilaian yang dirancang untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa dalam konteks yang bermakna bagi mereka. Penilaian ini dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti observasi, proyek, portofolio, pertunjukan, dan presentasi (Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud, 2018). Asesmen otentik dapat digunakan untuk menilai semua aspek pembelajaran, termasuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan menggunakan asesmen otentik, guru dapat mendapatkan gambaran yang lebih lengkap tentang apa yang telah dipelajari siswa dan bagaimana mereka dapat meningkatkan pembelajaran mereka (Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud, 2018).

Pada pertemuan kedua sintaks pembelajaran sama namun terdapat variasi media pembelajaran berupa video youtube pembukaan sea games dan permainan kereta dengan menyebar soal dan jawaban. Sejalan dengan (Juliani & Ibrahim, 2023) *flipbook* merupakan media terstruktur yang terdiri dari tulisan dan gambar suara yang ditampilkan dalam bentuk digital dan memiliki elemen multimedia untuk membuat pengguna lebih aktif. Selanjutnya dengan mengaplikasikan permainan melalui *Wordwall* sehingga siswa antusias dalam menjawab pertanyaan dan pembelajaran berlangsung. *Wordwall* bermanfaat sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian. *Wordwall* bisa digunakan melalui laptop atau ponsel pintar. Aplikasi *Wordwall* memiliki gambar, musik, animasi, dan permainan interaktif yang menarik minat siswa (Lesatari, 2021).

Penggunaan media *Wordwall* pembelajaran serta variasi permainan tersebut membuat siswa jadi antusias aktif, pembelajaran menyenangkan dan bermakna sehingga mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Konsentrasi siswa sudah terfokuskan pada materi IPAS sehingga mereka mampu mengerti materi dan menjawab persoalan dengan efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, asesmen model *active education fun experience* dengan media *Wordwall* pada materi IPAS kelas IV dengan Kegiatan awal dimulai salam, presensi, apersepsi, informasi tujuan pembelajaran dan materi yang dibahas. Selanjutnya kegiatan inti dengan (1) Pertanyaan esensial : guru memberi gambar batik, lalu melakukan diskusi mengenai batik, (2) Pelatihan siswa : membagi siswa menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 4-5 orang, melakukan ice breaking melalui kuis *Wordwall*, (3) Menyusun proyek : siswa dan guru membuat kesepakatan waktu pengerjaan proyek, siswa mengerjakan proyek, (4) Memonitoring dan pengerjaan tugas : guru memonitoring siswa saat mengerjakan tugas dan membantu jika ada yang kesulitan mengerjakan, (5) Menguji hasil dan evaluasi produk : setiap kelompok mempresentasikan hasil proyeknya, dan (6) Evaluasi pengalaman : siswa mengekspresikan perasaan pembelajaran hari ini. Kegiatan akhir : refleksi kesimpulan pembelajaran, tes evaluasi, tindak lanjut salam dan doa. Dalam asesmen otentik model *active education fun experience* dengan media *Wordwall* pada materi IPAS siswa sudah cukup antusias dan semangat belajar pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya, aktivitas siswa diluar kegiatan pembelajaran sudah berkurang dan tidak membuat onar atau ramai didalam kelas. Saat guru memberi pemahaman dengan media kuis *Wordwall* terkait materi perhatian siswa sudah terfokuskan kepada guru. Dalam asesmen ini, siswa sudah mengerti petunjuk guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada para dosen pembimbing Bu Ima yang sudah banyak memberi dukungan dan arahan. Selain itu penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat maupun teman. Penelitian ini juga berhasil dengan dukungan yang baik dari kepala sekolah SDN Tunjungsekar 02 Kota Malang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. F. A. (2016). *APLIKASI TEORI GESTALT DALAM MEWUJUDKAN PEMBELAJARAN BERMAKNA (MEANINGFUL LEARNING)*.
- Alfina Hidayaty, Mahwar Qurbaniah, A. E. S. (2020). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.21831/jpip.v13i1.100000>
- Azhar, A. P., & Rahayu, Z. F. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Flash. Berbasis Joyfull Learning bagi Siswa Kelas IV SD*.

- 3138 *Model Active Education Fun Experience dengan Media Wordwall pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar - Ima Wahyu Putri Utami, Frendy Aru Fantiro, Nor Hazlina Fazlyn*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7060>
- Daring., K. V. (2023). IPAS. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud. (2018). *Pedoman asesmen peserta didik*. Kemendikbud.
- Dr. Hj. Widiningsih, M.Pd. Jhon Abdi, S.Pd, M. P. (2021). *Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus*. Direktorat Sekolah Menengah Atas, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 7(1), 20–26.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze chase– Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*.
- Lesatari, R. D. (2021). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas Iv Sd N 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021*.
- N.J., E. S. (2019). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN “ACTIVE LEARNING-SMALL GROUP DISCUSSION” DI PERGURUAN TINGGI SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PROSES PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>
- Rochsantiningsih, D., Suciati, E. and Hartoyo, A. (2020). *Rekonstruksi. Kurikulum Berbasis Kompetensi Dalam Menghadapi Era Revolusi. Industri 4.0*.
- Sari, P.M., & Yarza, H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kuis Dan Wordwall Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Guru Sdit Al-Kahfi. Selaparang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif*.
- Sartika, R. (2017). Implementing Word Wall Strategy In Teaching Writing Descriptive Text For Junior High School Students. *Journal Of English And Education*.
- SMP., D. (2021). *STEAM: Pendekatan Pembelajaran Guna Mengembangkan Keterampilan Abad 21*. <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/steam-pendekatan-pembelajaran-guna-mengembangkan-keterampilan-abad-21/>