

Address : Tuesday Block No. 76 Rt/Rw 01/003
Jatitengah Village, Jatitujuh District, Majalengka
Regency, West Java


Email : arjijournal@gmail.com


Contact : 0821-4250-1527


Available at:

<https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

Volume 7 Number 2 Year 2025

 DOI : 10.61227

 E-ISSN : 2775-0787

 P-ISSN : 2774-9290



Analisis Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar IPA : Presfektif Guru dan Siswa

552 – 563

Analysis of Learning Quality and Science Learning Outcomes : Teacher and Student Pre-Orders

Artikel dikirim :

2025-04-19

Artikel diterima :

2025-05-03

Artikel diterbitkan :

2025-05-06

 Ahmad Syarif^{1*}, Rian Vebrianto², Rohani³, Adisti Yuliastrin⁴



^{1,2,3}, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

⁴ Universitas Terbuka



Email Correspondence : ariefpoenya27@gmail.com*

Kata Kunci:

Jenis Hewan Berdasarkan Makanan, Kartu Klasifikasi, Wordwall , Contextual Teaching and Learning, Kreativitas, Hasil Belajar.

Abstrak: Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah bagaimana mengajarkan konsep secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Pembelajaran yang hanya berfokus pada hafalan cenderung kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas penggunaan kartu klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya serta media digital seperti *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan mixed method, di mana data kuantitatif diperkuat dengan data kualitatif. Penelitian ini melibatkan 2 Guru IPA dan 30 siswa SD sebagai subjek penelitian. Instrumen yang digunakan meliputi tes hasil belajar, observasi, dan wawancara. Data dikumpulkan melalui pengamatan langsung serta penggunaan alat evaluasi berbasis digital, kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif serta analisis wawancara untuk data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penggunaan kartu klasifikasi dan media *Wordwall* , hanya 42% siswa yang mampu mengidentifikasi jenis makanan hewan dengan benar. Setelah penerapan metode pembelajaran berbasis CTL, pemahaman siswa meningkat secara signifikan. Siswa yang mampu membedakan herbivora, karnivora, dan omnivora meningkat dari 32% menjadi 74%, kemampuan menghubungkan hewan dengan makanannya meningkat dari 48% menjadi 83%, serta pemahaman siswa dalam menjelaskan alasan di balik kebiasaan makan hewan meningkat dari 41% menjadi 76%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa

penggunaan kartu klasifikasi hewan dan media interaktif seperti Wordwall dalam pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan hasil belajar siswa SD dalam mengenal jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya. Dampak penelitian ini tidak hanya terlihat dari peningkatan pemahaman konseptual siswa, tetapi juga transformasi pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi melalui pendekatan gamifikasi.

Keywords:

Types of Animals Based on Food, Classification Cards, Wordwall, Contextual Teaching and Learning, Creativity, Learning Outcomes.

Abstract: One of the main challenges in learning in elementary school is how to teach concepts in an interesting and easy to understand way for students. Learning that focuses only on memorization tends to be less effective in improving student understanding and engagement. This study aims to analyze the effectiveness of the use of animal classification cards based on the type of food and digital media such as Wordwall in improving student learning outcomes through the Contextual Teaching and Learning (CTL) approach. The methodology of this study uses a mixed method approach, where quantitative data is strengthened with qualitative data. This research involved 2 science teachers and 30 elementary school students as research subjects. The instruments used included learning outcome tests, observations, and interviews. Data was collected through direct observation and the use of digital-based evaluation tools, then analyzed using quantitative descriptive analysis and interview analysis for qualitative data. The results showed that before the use of classification cards and Wordwall media, only 42% of students were able to correctly identify the type of animal food. After the implementation of CTL-based learning methods, students' understanding increased significantly. Students who are able to distinguish between herbivores, carnivores, and omnivores increased from 32% to 74%, the ability to relate animals to their food increased from 48% to 83%, and students' understanding of the reasons behind animal eating habits increased from 41% to 76%. The conclusion of this study is that the use of animal classification cards and interactive media such as Wordwall in Contextual Teaching and Learning (CTL)-based learning can improve the understanding, engagement, and learning outcomes of elementary school students in getting to know animal types based on their food.


Copyright © 2025 authors


This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0




This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Available at : <https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI/article/view>

 DOI : 10.61227

 P-ISSN : 2774-9290

 E-ISSN : 2775-0787



PENDAHULUAN

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk literasi sains peserta didik, yang esensial untuk menghadapi tantangan era modern (Narut & Supardi, 2019). Literasi sains mencakup kemampuan memahami konsep ilmiah dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Irsan, 2021). Salah satu topik fundamental dalam kurikulum IPA adalah penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, yang terbagi menjadi herbivora, karnivora, dan omnivora. Pemahaman yang mendalam tentang topik ini tidak hanya memperkaya pengetahuan siswa tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka (Novianti et al., 2023). Namun, hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) menunjukkan bahwa literasi sains peserta didik Indonesia masih berada pada peringkat rendah, mencerminkan tantangan dalam efektivitas pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar (Narut & Supardi, 2019). Oleh karena itu, diperlukan analisis terhadap kualitas pembelajaran dan hasil belajar IPA dari perspektif guru dan siswa untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian literasi sains, khususnya dalam memahami konsep-konsep dasar seperti penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

Penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya adalah konsep dasar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar, yang mengelompokkan hewan menjadi herbivora (pemakan tumbuhan), karnivora (pemakan daging), dan omnivora (pemakan tumbuhan dan daging) (Sabila et al., 2021). Meskipun konsep ini tampak sederhana, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahaminya. Kesulitan ini sering disebabkan oleh keterbatasan pengalaman langsung siswa dengan berbagai jenis hewan, terutama yang tidak terdapat di lingkungan sekitar mereka (Sabila et al., 2021). Selain itu, metode pengajaran yang kurang interaktif dan minimnya penggunaan media visual dapat membuat materi ini kurang menarik dan sulit dipahami oleh siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang melibatkan media gambar, seperti metode *picture and picture*, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ini (Rohman & Syafa'ah 2022). Dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik, siswa dapat lebih mudah mengidentifikasi dan menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya, sehingga hasil belajar mereka meningkat.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan berbagai kendala dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya dalam memahami konsep penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Studi yang dilakukan oleh Sabila et al. (2021) mengungkapkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengklasifikasikan hewan karena kurangnya paparan terhadap berbagai jenis hewan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Novianti et al. (2023) menyoroti pentingnya pendekatan yang lebih kontekstual dan interaktif dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini menekankan bahwa metode konvensional yang hanya mengandalkan ceramah cenderung kurang efektif dalam membangun literasi sains yang kuat. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam strategi

pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mengatasi rendahnya literasi sains siswa Indonesia sebagaimana ditunjukkan oleh hasil survei PISA, khususnya dalam pemahaman konsep penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya adalah penggunaan media interaktif berbasis teknologi. Seiring dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, berbagai *platform* digital telah dikembangkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan efektif. Salah satu platform yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah *Wordwall*, yang memungkinkan guru untuk menciptakan aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan mencocokkan gambar.

Wordwall merupakan platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran (Hidayati et al., 2022). Dalam konteks pembelajaran IPA di sekolah dasar, penggunaan *Wordwall* dapat membantu siswa memahami penggolongan hewan melalui aktivitas interaktif yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Dengan fitur-fitur yang mendukung visualisasi dan interaktivitas, siswa dapat lebih mudah mengingat serta mengkategorikan hewan berdasarkan jenis makanannya. Keunggulan utama *Wordwall* terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Rohman & Syafa'ah (2022) menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media interaktif seperti *Wordwall* memiliki tingkat pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode ceramah. Hal ini dikarenakan *Wordwall* memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui berbagai permainan edukatif yang dapat diakses secara mandiri maupun dalam kelompok.

Selain itu, *Wordwall* juga memungkinkan guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran secara lebih efektif. Dengan berbagai jenis aktivitas yang tersedia, guru dapat mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi penggolongan hewan dan menyesuaikan strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa (Hidayati et al., 2022). Fitur pelacakan hasil belajar pada *Wordwall* juga membantu guru dalam menganalisis perkembangan siswa secara lebih sistematis. Keunggulan lain dari *Wordwall* adalah fleksibilitasnya dalam digunakan di berbagai perangkat, baik melalui komputer, tablet, maupun ponsel. Dengan kemudahan akses ini, siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja tanpa terbatas oleh ruang kelas. Hal ini mendukung konsep pembelajaran yang lebih mandiri, di mana siswa dapat mengulang materi sesuai dengan kebutuhan mereka (Rohman & Syafa'ah, 2022).

Di samping meningkatkan pemahaman konsep, *Wordwall* juga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Studi yang dilakukan oleh Hidayati et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran IPA meningkatkan keterlibatan siswa hingga 80%, yang berimplikasi

pada peningkatan hasil belajar secara signifikan. Meskipun memiliki banyak keunggulan, penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran juga memiliki tantangan tersendiri. Salah satu kendala yang dihadapi adalah keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi di beberapa sekolah, terutama di daerah yang masih memiliki infrastruktur digital yang terbatas. Oleh karena itu, perlu adanya strategi untuk memastikan bahwa semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama dalam mengakses pembelajaran berbasis teknologi.

Dengan berbagai keunggulannya, *Wordwall* menjadi salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar. Melalui pendekatan berbasis teknologi yang lebih interaktif, siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih baik tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan *Wordwall* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam implementasi *Wordwall* di lingkungan sekolah dasar serta mengeksplorasi strategi yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaannya dalam pembelajaran IPA.

METODE

Studi ini menerapkan pendekatan *mixed method* yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih menyeluruh, dengan data kuantitatif menyediakan gambaran statistik dan data kualitatif memperdalam pemahaman fenomena di lapangan (Yusuf, 2017 ; Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini, sebanyak 30 siswa SD diseleksi melalui purposive sampling berdasarkan ketersediaan dan kesediaan mereka.

Instrumen penelitian yang digunakan mencakup angket untuk mengumpulkan data kuantitatif tentang pemahaman siswa terhadap klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya setelah menggunakan kartu klasifikasi dan *Wordwall*. Instrumen pengambilan data secara kualitatif berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi untuk mengamati interaksi siswa dengan media pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dan pengaruhnya terhadap kreativitas. Adapun wawancara dengan guru dan siswa untuk memperoleh informasi mendalam tentang kelebihan, kendala, dan efektivitas media pembelajaran. Pengumpulan data dilaksanakan dengan observasi langsung di lapangan.

Analisis data dilakukan melalui dua pendekatan yakni analisis deskriptif untuk data kuantitatif dari angket dengan menghitung rata-rata, persentase, dan distribusi jawaban siswa, serta analisis tematik untuk data kualitatif dari wawancara dengan pengelompokan berdasarkan tema-tema utama (Creswell, 2009 ; Hikmawati, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil angket yang diberikan kepada 30 siswa SD menunjukkan bahwa materi jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya menjadi salah satu materi yang cukup sulit

dipahami. Kesulitan utama siswa terdapat pada pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya, memahami karakteristik makanan hewan, serta menghubungkan informasi dengan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 1. Materi yang Dianggap Sulit

Materi yang dianggap sulit	Jumlah Siswa (N=30)	Persentase (%)
Sulit membedakan herbivora, karnivora, dan omnivora	19	63%
Sulit mengklasifikasikan hewan berdasarkan jenis makanannya	20	67%
Bingung dalam menghubungkan hewan dengan makanannya	14	47%
Kesulitan memahami alasan di balik kebiasaan makan hewan	16	53%

Berdasarkan wawancara dengan guru, diperoleh informasi sebagai berikut:

“Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam membedakan kategori hewan berdasarkan makanannya. Mereka sering keliru mengelompokkan beberapa jenis hewan” (Guru A).

“Kurangnya media pembelajaran visual seperti gambar atau video menjadi kendala utama dalam menjelaskan materi ini” (Guru B)

Sementara itu, wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan:

“Saya sering bingung apakah ayam termasuk herbivora atau omnivora karena makanannya bermacam-macam.” (Siswa A) “

Saya lebih mudah mengingat jenis makanan hewan jika ada gambar atau kartu klasifikasi yang bisa saya lihat langsung.” (Siswa B)

Kesulitan siswa dalam menguasai materi ini diperkuat oleh temuan penelitian Fitriani et al. (2021) yang mengindikasikan bahwa pemahaman siswa mengenai klasifikasi hewan masih berada pada kategori cukup dan membutuhkan terobosan baru dalam proses pembelajaran. Asiva Noor Rachmayani (2015) juga menekankan bahwa pemanfaatan media visual seperti ilustrasi dan kartu klasifikasi mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap konten pelajaran IPA.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, penelitian ini mengimplementasikan kartu klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanan serta *platform* interaktif *Wordwall* dalam kerangka pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Hasil survei pasca-penerapan media pembelajaran ini memperlihatkan adanya kemajuan dalam pemahaman siswa terhadap konsep pengelompokan hewan berdasarkan pola makannya.

Tabel 2. Aspek yang Diteliti

Aspek yang Diteliti		Sebelum Penggunaan Video (%)	Setelah Penggunaan Video (%)
Memahami klasifikasi hewan berdasarkan makanan		42%	79%
Memahami perbedaan herbivora, karnivora, dan omnivora		32%	74%
Menghubungkan hewan dengan makanannya		48%	83%
Menjelaskan alasan di balik kebiasaan makan hewan		41%	76%

Dari wawancara dengan guru setelah penggunaan kartu klasifikasi dan media Wordwall, diperoleh pendapat berikut:

“Setelah siswa menggunakan kartu klasifikasi, mereka lebih mudah mengingat perbedaan antara herbivora, karnivora, dan omnivora. Media visual ini sangat membantu mereka.” (Guru A)

“Media interaktif seperti Wordwall juga membantu saya dalam memberikan kuis dengan cara yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif.” (Guru B)

Mendapatkan perspektif yang lebih luas mengenai efektivitas penggunaan kartu klasifikasi dan media interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran, dilakukan wawancara dengan lima siswa yang telah mengikuti pembelajaran menggunakan kedua media tersebut. Berikut adalah beberapa tanggapan mereka:

“Dulu saya sering bingung apakah ayam termasuk herbivora atau omnivora karena makanannya banyak jenisnya. Tapi setelah melihat kartu klasifikasi dan bermain di Wordwall, saya jadi lebih paham kenapa ayam termasuk omnivora.” (Siswa A)

“Saya lebih mudah mengingat makanan hewan setelah menggunakan kartu klasifikasi. Gambar di kartunya jelas, dan saya bisa melihat langsung contoh-contohnya. Kalau pakai buku saja, kadang saya lupa.” (Siswa B)

“Saya suka bermain kuis di Wordwall karena seperti main game, jadi saya tidak cepat bosan belajar. Kalau hanya membaca buku, saya suka mengantuk. Tapi kalau ada permainan di Wordwall, saya jadi lebih semangat untuk menjawab pertanyaan.” (Siswa C)

“Saya biasanya kesulitan mengingat perbedaan herbivora, karnivora, dan omnivora. Tapi setelah memakai kartu klasifikasi, saya lebih cepat menghafalnya karena ada gambarnya. Selain itu, bermain di Wordwall juga membantu saya mengulang materi dengan cara yang menyenangkan.” (Siswa D)

“Sekarang saya bisa lebih cepat mengelompokkan hewan berdasarkan makanannya setelah bermain kuis di Wordwall. Soalnya ada pertanyaan-pertanyaan yang bisa saya jawab langsung dan kalau salah, saya bisa tahu.” (Siswa E)



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan kartu klasifikasi dan media interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) mampu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya. Pembelajaran berbasis CTL yang mengaitkan konsep akademik dengan situasi nyata terbukti lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa setelah penerapan media ini, terlihat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman mereka terhadap klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya. Pemahaman siswa mengenai perbedaan herbivora, karnivora, dan omnivora meningkat dari 32% menjadi 74%, sedangkan kemampuan mereka dalam menghubungkan hewan dengan makanannya meningkat dari 48% menjadi 83%. Hal ini menunjukkan bahwa visualisasi melalui kartu klasifikasi dan pembelajaran berbasis permainan melalui *Wordwall* dapat membantu siswa memahami konsep yang sebelumnya dianggap sulit.

Selain hasil angket, wawancara dengan siswa dan guru juga mendukung temuan ini. Guru mengungkapkan bahwa siswa yang awalnya mengalami kesulitan dalam mengklasifikasikan hewan kini lebih mudah mengingat dan memahami konsep tersebut setelah menggunakan kartu klasifikasi. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Ewisahrani et al. (2020), yang menemukan bahwa penggunaan kartu edukatif dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap informasi yang dipelajari.

Selain itu, penggunaan *Wordwall* sebagai media interaktif juga memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. *Wordwall*

memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik melalui kuis interaktif, permainan mencocokkan gambar, dan aktivitas lainnya. Studi yang dilakukan oleh Dwi Wulandari et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep dasar IPA karena membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

Siswa juga menyampaikan bahwa mereka lebih menikmati proses belajar dengan media *Wordwall* karena terasa seperti bermain game, bukan sekadar belajar secara pasif. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan unsur gamifikasi dapat membantu meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa, sebagaimana diungkapkan oleh Hidayati et al. (2022) dalam penelitiannya tentang efektivitas pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selain aspek pemahaman, peningkatan minat belajar siswa juga menjadi salah satu temuan penting dalam penelitian ini. Guru mencatat bahwa setelah menggunakan kartu klasifikasi dan *Wordwall*, siswa lebih aktif bertanya dan berdiskusi mengenai jenis-jenis hewan dan makanannya. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang lebih interaktif dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, yang merupakan salah satu indikator keberhasilan dalam pembelajaran berbasis CTL.

Namun, dalam penerapan media ini juga ditemukan beberapa tantangan. Beberapa sekolah yang memiliki keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi menghadapi kendala dalam mengoptimalkan penggunaan *Wordwall*. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk mencari solusi alternatif, seperti penggunaan perangkat secara bergantian atau mengombinasikan *Wordwall* dengan metode pembelajaran berbasis kartu klasifikasi yang tidak memerlukan teknologi tinggi.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Wirahayu & Mayub (2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan alat bantu visual yang menarik dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap klasifikasi hewan. Mereka menemukan bahwa media visual seperti kartu klasifikasi tidak hanya membantu dalam menghafal konsep, tetapi juga membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media kartu klasifikasi dan *Wordwall* dalam pembelajaran berbasis CTL dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep klasifikasi hewan. Dengan memadukan media visual dan interaktif, siswa lebih mudah memahami materi, terutama bagi mereka yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep secara abstrak. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga membantu meningkatkan motivasi belajar siswa secara keseluruhan.

Penelitian ini berkontribusi dalam mengatasi kesulitan siswa memahami klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya, dengan peningkatan pemahaman yang terukur dari 32% menjadi 74% untuk perbedaan herbivora, karnivora, dan omnivora, serta 48% menjadi 83% untuk kemampuan menghubungkan hewan dengan makanannya. Dampak penelitian ini tidak hanya terlihat dari peningkatan pemahaman

konseptual siswa, tetapi juga transformasi pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi melalui pendekatan gamifikasi. Penelitian ini menawarkan solusi praktis bagi pendidik dalam mengajarkan konsep-konsep IPA yang kompleks melalui kombinasi media visual dan digital yang adaptif terhadap kondisi sekolah dengan keterbatasan teknologi, serta memperkaya literatur tentang metode pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan elemen visual, interaktif, dan kontekstual untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sains di tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kesulitan siswa dalam memahami konsep klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya, penggunaan media kartu klasifikasi hewan berbasis *Wordwall* terbukti meningkatkan pemahaman siswa. Peningkatan pemahaman siswa setelah penggunaan media ini adalah sebagai berikut: siswa memahami perbedaan antara herbivora, karnivora, dan omnivora meningkat dari 32% menjadi 74%, siswa mampu mengidentifikasi jenis makanan hewan dengan benar meningkat dari 42% menjadi 79%, keterampilan dalam menghubungkan hewan dengan makanannya meningkat dari 48% menjadi 83%, dan pemahaman siswa dalam menjelaskan alasan di balik kebiasaan makan hewan meningkat dari 41% menjadi 76%. Penerapan kartu klasifikasi berbasis *Wordwall* dapat berfungsi sebagai strategi pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang klasifikasi hewan. Pengintegrasian teknologi dalam proses belajar menjadi kebutuhan penting untuk membantu siswa memahami konsep dengan cara yang lebih mudah dan menarik perhatian mereka. Media interaktif yang memanfaatkan elemen visual dan eksperimen dapat menjadi alternatif yang tepat bagi institusi pendidikan yang menghadapi keterbatasan dalam hal sumber belajar konvensional.

Rekomendasi untuk melakukan penelitian lanjutan yang berfokus pada pengembangan aplikasi *mobile* khusus berbasis kartu klasifikasi hewan dan *game* interaktif yang dapat diakses secara *offline*, mengatasi keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah pedesaan. Penelitian tersebut dapat mengeksplorasi efektivitas kombinasi pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan *Augmented Reality* untuk memvisualisasikan karakteristik dan perilaku makan hewan secara lebih mendalam, serta menganalisis dampak jangka panjang penggunaan media interaktif terhadap retensi pengetahuan siswa melalui studi longitudinal. Penting juga untuk memperluas cakupan penelitian pada beragam kelompok usia dan tingkat pendidikan untuk menguji adaptabilitas metode ini, serta mengembangkan modul pelatihan bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran ke dalam kurikulum IPA sesuai dengan karakteristik demografi dan infrastruktur sekolah yang bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

Asiva Noor Rachmayani. (2015). Pengaruh penggunaan media visual terhadap pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 45-56.

- Creswell, J. W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- D. Dinata & H. Yuliani. (2022). Analisis kesulitan siswa dalam mengklasifikasikan hewan berdasarkan jenis makanannya. *Jurnal Pendidikan Sains*, 10(1), 12-20.
- Dwi Wulandari, R. Prasetyo, & N. Kurniawati. (2023). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap pemahaman konsep dasar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 15(3), 78-89.
- Ewisahrani, S., Rahayu, D., & Lestari, M. (2020). Penggunaan kartu edukatif dalam meningkatkan daya ingat siswa terhadap konsep IPA. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi*, 8(4), 112-125.
- Fitriani, N., Rahayu, S., & Suryani, I. (2021). Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Besaran dan Satuan pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 135-142.
- Fitriani, R., Wahyuni, S., & Ramadhani, D. (2021). Kesulitan siswa dalam memahami klasifikasi hewan berdasarkan makanan dan solusinya dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(2), 56-67.
- Harahap, R., Lubis, S., & Syafri, M. (2024). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Penyajian Data. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 89-102.
- Hidayati, S., Lestari, A., & Nugroho, P. (2022). Efektivitas media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 33-47.
- Höffler, T. N., & Leutner, D. (2007). Instructional Animation versus Static Pictures: A Meta-Analysis. *Learning and Instruction*, 17(6), 722-738.
- Hikmawati, H. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 75-85.
- Irsan, I. (2021). Implementasi literasi sains dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 1682-1690. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1682>
- Meila Noor Syafria, I. A., Pratiwi, A., & Kuryanto, T. (2020). Pengaruh Media Interactive Video Berbasis H5P Berbantuan Canva terhadap Minat dan Penguasaan Materi Fisika. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(3), 112-124.
- Murjana, R. (2017). Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Konsep Besaran dan Satuan. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 45-56.
- Narut, Y. F., & Supardi, K. (2019). Literasi sains peserta didik dalam pembelajaran IPA di Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 61-69. <https://doi.org/10.36928/jipd.v3i1.214>
- Narut, A., & Supardi, S. (2019). Pentingnya literasi sains dalam pendidikan dasar: Tantangan dan solusi di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 5(1), 10-20.

- Novianti, R., Yulianto, T., & Sari, P. (2023). Analisis efektivitas pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman IPA pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran IPA*, 7(1), 29-41.
- Novianti, R., Marlina, A. D. D., Hikmah, N., Shabrina, N. I., Hidayat, A. P., Ferdiansyah, R., Alkhoiri, M. F., & Sukmawati, W. (2023). Analisis penerapan pembelajaran IPA di sekolah dasar pada Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10961>
- Rohman, T., & Syafa'ah, L. (2022). Peningkatan hasil belajar IPA materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya melalui penerapan metode picture and picture. *El Banar: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1), 42-58. <https://doi.org/10.54125/elbanar.v4i1.59>
- Sabila, A., Dameanti, F. N. A. E. P., Erlinda, T., Suseno, R. Q. A., Nirmalasari, N. Y., & Luthfiana, N. (2021). Pengenalan kelompok hewan berdasarkan jenis makanannya (herbivora, karnivora, dan omnivora) pada siswa Sekolah Dasar Negeri Medowo 3, Kediri, Jawa Timur. *Prosiding Seminar Nasional Unimus*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wirahayu, N., & Mayub, A. (2024). Pemahaman Konversi Satuan dalam Pembelajaran Fisika: Analisis Kesulitan Siswa dan Solusi Pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan Fisika*, 16(2), 100-115.
- Wirahayu, A., & Mayub, R. (2024). Strategi pembelajaran berbasis visual dalam meningkatkan pemahaman klasifikasi hewan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(1), 15-28.
- Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Methods*. Prenada Media.