

Pemanfaatan *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran guna Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Di SD Negeri 67 Kota Bengkulu

Lecca Mutiara¹, Neza Agusdianita², Desri³

¹Universitas Bengkulu, ²Universitas Bengkulu, ³SD Negeri 67 Kota Bengkulu
anandara.shabia@gmail.com

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

Outsite network learning who uses Wordwall media can help students understand math lesson when students began to get bored in learning. The aim of this research is to see how attractive IA class students are to learn by using Wordwall media in math lesson. The method used in this research is the qualitative method. The target of this activity is 30 students of IA in Elementary School Number 67 Bengkulu Town. The results of the research concluded that there was a change in attitude of students after they did teach activities using Wordwall media. The change can be seen in terms of student activity as well as observation evaluation criteria measured through several indicators, among others: (a) Student activity while following teaching learning activities is demonstrated by the number of students who want to advance to the classroom for answer any questions, (b) Students activity when collecting lesson tasks quickly and in a timely manner (c) Active for asking to material that students do not understand. The conclusion of this research is that the use of wordwall media in math lesson can increase the attractiveness of students of IA class Elementary School number 67 Bengkulu Town.

Keywords: *Wordwall Media, Attractiveness of study, math.*

Abstrak

Pembelajaran luring menggunakan media *Wordwall* untuk membantu siswa memahami pelajaran matematika disaat siswa mulai merasa bosan dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk melihat seberapa besar daya tarik belajar siswa kelas IA dengan menggunakan media *Wordwall* sebagai media pembelajaran matematika. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan observasi kelas. Sasaran dari kegiatan ini adalah 30 orang siswa kelas IA di SDN 67 Kota Bengkulu. Hasil penelitian menyimpulkan adanya perubahan sikap pada siswa setelah dilakukannya kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media *wordwall*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari segi keaktifan siswa serta kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator, antara lain yaitu: (a) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar dibuktikan dengan banyaknya siswa yang ingin maju kedepan kelas untuk menjawab pertanyaan, (b) Keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas pelajaran dengan cepat dan tepat waktu (c) Aktif bertanya terhadap materi yang belum siswa pahami. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran matematika bisa meningkatkan daya tarik belajar siswa kelas IA di SDN 67 Kota Bengkulu.

Kata kunci: *Media wordwall, daya tarik belajar, matematika.*



PENDAHULUAN

Salah satu tanggung jawab yang harus dilakukan oleh seorang siswa atau pelajar adalah belajar. Proses belajar ini, yang akan menentukan tingkat keberhasilan siswa selama pendidikan mereka, baik di sekolah dasar, sekolah menengah, sekolah menengah, maupun tingkat universitas. Belajar adalah sebuah proses atau kegiatan yang terjadi antara guru dan siswa. Tujuan belajar adalah untuk meningkatkan kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan siswa serta mengubah tingkah laku dan pengetahuan mereka.

Guru digambarkan sebagai pusat sebuah pendidikan. Hal ini dikarenakan bahwa hanya pendidik atau guru yang memiliki kontak langsung dengan siswa. Guru adalah pekerjaan yang menuntut profesionalisme. Seorang guru harus memiliki empat kemampuan: kemampuan pedagogis, kemampuan sosial, kemampuan kepribadian, dan kemampuan profesional. Kompetensi-kompetensi tersebutlah yang akan menunjukkan sosok guru yang ideal. Hal ini akan terlihat dalam interaksi seorang guru dengan siswanya selama proses pembelajaran, serta dalam interaksi mereka dengan rekan sejawat.

Salah satu masalah tersendiri adalah kekurangan sarana prasarana dan penguasaan teknologi oleh guru dan siswa (Syah, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak aktif memahami konsep dalam proses pembelajaran. Kualitas pendidikan akan menurun dan prestasi siswa erat terkait (Fiantika 2013).

Guru perlu memiliki pola pikir yang positif sehingga memunculkan solusi yang kreatif guna penyampaian materi secara luring dengan ini capaian pembelajaran yang dihasilkan akan tersampaikan dengan baik dan berkualitas. Guru harus menggunakan berbagai macam media pembelajaran untuk membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan terutama dalam pembelajaran luring yang terkadang sering terjadi situasi yang membosankan. Aplikasi *Wordwall* adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif menarik, terutama dalam Pelajaran matematika, dan sebagai alat penilaian online yang menarik bagi siswa. Berbagai template menarik disediakan oleh aplikasi *Wordwall* ini, yang dapat digunakan oleh guru untuk mengajar para siswanya. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi (Khairunnisa, 2021).

Tujuan dari menggunakan *Wordwall* ini adalah untuk menawarkan solusi alternatif untuk pengembangan media pembelajaran dengan tujuan membuat dan membangun proses belajar yang menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, menggunakan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran adalah jawaban atas pertanyaan bagaimana cara membangun dan membuat proses belajar yang menyenangkan. Ini adalah salah satu contoh penggunaan kemajuan teknologi pendidikan yang berbasis game online yang dapat membantu siswa belajar. Selain itu, diharapkan bahwa kegiatan ini akan membuat peserta didik lebih termotivasi dan semangat selama belajar di sekolah. Sebuah media pembelajaran ini dapat mudah untuk digunakan oleh siapapun, untuk itu peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian terkait media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika kelas 1 di SDN 67 Bengkulu.

METODE

Penelitian ini menggunakan data kualitatif. Penelitian ini dilakukan di salah satu Sekolah Dasar Negeri Di Kota Bengkulu. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas I di SDN 67 Kota Bengkulu. Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan model Kurt Lewin. Yang menyatakan bahwa satu siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu: 1. Planning (perencanaan) 2. Acting (tindakan) 3. Observing (observasi) 4. Reflecting (refleksi). Data yang diperoleh dari observasi tersebut selanjutnya akan gambarkan pada hasil untuk memperoleh bayangan secara umum mengenai penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran Matematika kelas I A.

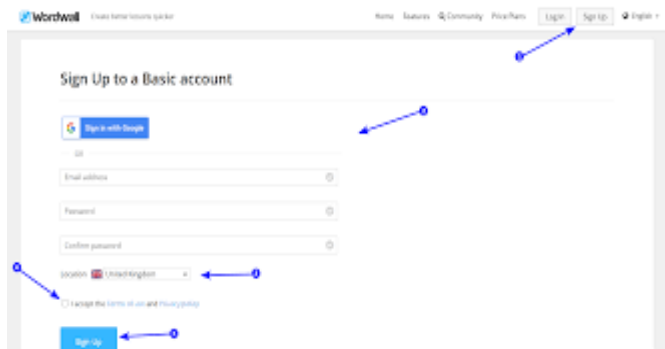
HASIL DAN PEMBAHASAN

Rasa bosan terhadap sesuatu yang monoton dapat terjadi kapan saja. Oleh karena itu, perlu ada inovasi dan kreativitas dalam media pembelajaran untuk menarik minat dan dorongan belajar siswa. Ketika siswa mulai kehilangan minat dan dorongan untuk belajar, terutama pembelajaran luring, pendidik harus memiliki kemampuan untuk menghidupkan kembali minat dan dorongan belajar siswa. Variasi sumber pembelajaran adalah salah satu cara guru dapat melakukannya.

Peneliti menemukan bahwa *wordwall* adalah salah satu media yang digunakan oleh guru pada kelas I untuk mengajar matematika. *Wordwall* adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media belajar, sumber belajar, dan alat penilaian untuk guru dan siswa. Media pembelajaran ini juga dapat didefinisikan sebagai web aplikasi yang digunakan untuk membuat permainan berbasis kuis yang menyenangkan. *Wordwall* juga dapat digunakan untuk merancang dan menilai penilain.

Untuk menggunakan *Wordwall* sebagai media pembelajaran tematik,

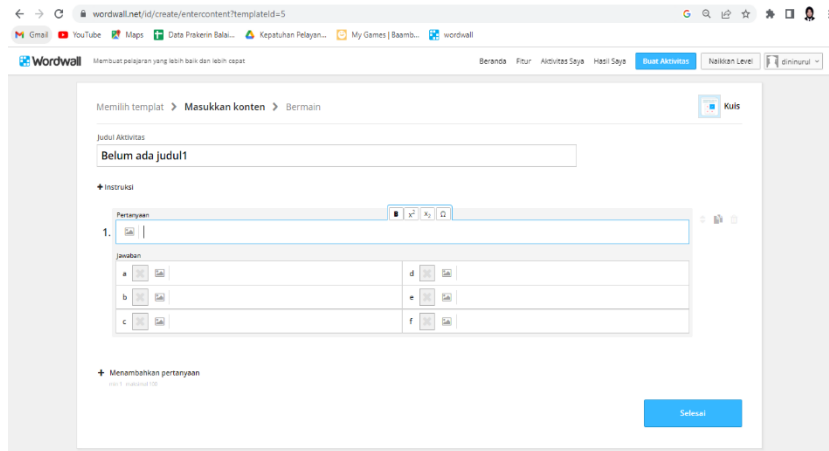
1) Pertama-tama kita harus membuat akun di <https://wordwall.net> dan kemudian mengisi data yang diminta.



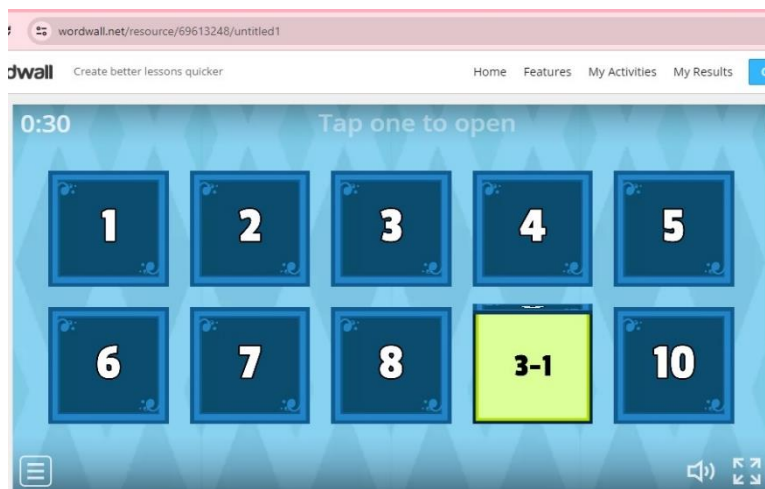
2) Pilih create activity lalu pilihlah salah satu template yang ada di website.



3) Tulis judul dan deskripsi permainan yang akan digunakan.



Berikut adalah Contoh yang menunjukkan penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran Matematika kelas I di SDN 67 Bengkulu. Media ini digunakan selama pembelajaran, di mana guru kelas I membuat bahan ajar untuk diterapkan dalam sebuah media pembelajaran, kemudian digunakan oleh siswa dalam proses belajar mengajar di kelas.



Penggunaan Media Wordwall (question box)

Box di atas ditampilkan dipapan tulis menggunakan proyektor, kemudian para siswa diberikan giliran untuk maju kedepan kelas untuk menjawab pertanyaan yang ada di dalam box yang mereka pilih, disini guru menggunakan teknik *touchscreen* (seolah-olah layer sentuh), jadi siswa yang menunjuk maju , akan seolah-olah mengklik box diatas untuk melihat isi dari box yang mereka pilih, kemudian siswa harus menjawab pertanyaannya, Jika jawaban benar maka akan muncul nilai.

Berikut salah satu dokumentasi dalam penelitian:



Siswa Semangat maju kedepan kelas untuk menjawab pertanyaan

Hasil penelitian menyimpulkan adanya perubahan sikap pada siswa setelah dilakukannya kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media *wordwall*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari segi keaktifan siswa serta kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa faktor, antara lain yaitu: (a) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar dibuktikan dengan banyaknya siswa yang ingin maju kedepan kelas untuk menjawab pertanyaan dan dari daftar kehadiran siswa yang meningkat dibuktikan dengan absensi, (b) Keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas pelajaran dengan cepat dan tepat waktu, (c) Aktif bertanya kepada guru terhadap materi yang belum siswa pahami. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa minat dan keinginan anak meningkat setelah menggunakan media *wordwall*, seperti yang ditunjukkan oleh sikap anak yang ingin maju ke depan kelas untuk mencoba menjawab pertanyaan. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran matematika bisa meningkatkan daya tarik belajar siswa kelas IA di SDN 67 Bengkulu. Sejalan dengan hasil penelitian Azizah (2020), penguasaan media *wordwall* dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap kosa kata dalam bahasa arab. Selain itu, penelitian lain (Bachry et al., n.d.) menemukan bahwa penguasaan media *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan tunarungu untuk berkomunikasi dengan baik. Materi yang digunakan dan media yang digunakan untuk mengolah materi adalah fokus pada penelitian ini. Sejalan dengan Sardiman (2010 : 95) menyatakan bahwa proses pembelajaran akan berjalan lancar apabila disertai minat, siswa akan merasa tertarik dan semakin berminat dalam belajar apabila memiliki minat yang tinggi. Sebaliknya, jika siswa tidak berminat dalam mengikuti proses pembelajaran, jika siswa memiliki minat belajar yang rendah. Menurut kartika, (2019 : 177). Penelitian ini dapat digunakan sebagai tolak ukur dan sumber pengetahuan terkait media untuk pendidik lain. Selain itu, penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi bagi peneliti yang akan datang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, *Wordwall* adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang mudah digunakan dan dapat meningkatkan minat dan daya tarik belajar siswa untuk belajar Matematika di kelas I. Ini adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran luring saat ini. Media ini tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga memiliki banyak opsi untuk menyajikan materi dan soal. Para pendidik dapat menggunakan opsi ini sebagai cara lain untuk mengemas materi pelajaran mereka di kelas. Para siswa akan menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran luring jika medianya menyenangkan dan bervariasi seperti *wordwall* ini. Dengan demikian pembelajaran menggunakan media *wordwall* memberi pengaruh tinggi terhadap daya tarik belajar siswa kelas I SDN 67 Kota Bengkulu.

DAFTAR PUSTAKA

Anggrawan, A. (2019). Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka Dan Pembelajaran Online Menurut Gaya Belajar Mahasiswa. Matrik: Jurnal Manajemen,

- Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer, 18(2), 339–346.
<https://doi.org/10.30812/Matrik.V18i2.411>.
- Atsani, L. G. M. Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtP>
- Azizah, H. N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *Alsuniyat*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.17509/Alsuniyat.V1i1.24212>
- Bachry, H., Yuwono, J., Pd, M., Utami, Y. T., & Pd, M. (N.D.). Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Tegak Bersambung (Studi Single Subject Research Pada Siswa Tunarungu Kelas III Di Skh Negeri 02 Kota Serang Banten). 15.
- Fiantika, F. R. (2013). Implementasi Teori APOS (Action, Process, Object, Scheme) dalam Siklus ACE (Activities, Class Discussion, Exercise) pada Pokok Bahasan Menggambar Grafik Fungsi Kuadrat. In *Seminar Nasional Pendidikan Matematika* (pp. 375-383).
- Hae, Y., & Rezeki Patricia Tantu, Y. (2021). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i4.522>
- Kartika S., Husni, Millah S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7 (1), 117
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran Jendral No. 15 Tahun 2020. 09, 1–12.
- 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*, 2 No. 143-44.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 65.
- Sardiman, A. M. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Press.
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers. 40.