

Penerapan media interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV

Ira Irviana^{*1}, Wahyullah Alannasir², Eka Stafani³, Supiarti⁴, Amelia Hardiwa⁵, Ridha Fitria⁶, Muhammad Khazainul Ardhy Tenrilengka⁷

¹²³⁴⁵⁶⁷Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Makassar

*e-mail: irairviana.dty@uim-makassar.ac.id¹

Abstrak

Wordwall adalah sebuah media pembelajaran interaktif berbasis website, sebagai media pembelajaran yang menarik bagi Peserta didik sekolah dasar juga mendukung proses pembelajaran. Tujuan dibuatnya jurnal ini untuk memberikan media pembelajaran yang menarik bagi Peserta didik sekolah dasar. Yaitu, dengan memanfaatkan media Wordwall. Tujuan penggunaan dari penerapan pembelajaran menggunakan Wordwall ini adalah untuk melihat keterlibatan Peserta didik dalam pembelajaran, meningkatkan kolaborasi antara Peserta didik dan membuat proses pembelajaran lebih interaktif. Melalui permainan Wordwall Peserta didik dengan mudah memahami konsep matematika. Wordwall juga membantu Guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga memotivasi Peserta didik untuk belajar secara aktif. Dengan menerapkan wordwall dalam pembelajaran, diharapkan dapat membantu Guru memahami sejauh mana pemahaman Peserta didik terhadap materi pelajaran.

Kata kunci: Wordwall, Pembelajaran, Interaktif

Abstract

Wordwall is a website-based interactive learning media, as an interesting learning media for elementary school students as well as supporting the learning process. The purpose of this journal is to provide interesting learning media for elementary school students. That is, by utilizing Wordwall media. The purpose of using the application of learning using Wordwall is to see the involvement of learners in learning, increase collaboration between learners and make the learning process more interactive. Through Wordwall game, learners easily understand math concepts. Wordwall also helps teachers create a fun learning atmosphere, thus motivating learners to learn actively. By applying wordwall in learning, it is expected to help teachers understand the extent of learners' understanding of the subject matter.

Keywords: Wordwall, Learning, Interactive

1. PENDAHULUAN

Perilaku belajar seorang siswa sangat berpengaruh terhadap kelangsungan pembelajarannya. Belajar merupakan sebuah proses kegiatan yang terjadi antara tenaga pendidik dan peserta didik, dalam prosesnya belajar ditujukan untuk menghasilkan sebuah perubahan tingkah laku serta pengetahuan, pada hakikatnya proses belajar adalah hasil yang ditampakkan untuk mencapai peningkatan baik kemampuan, keterampilan dan juga pengetahuan. Kemampuan Guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan merupakan kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik adalah kemampuan Guru terkait dalam interaksi edukatif dan mencakup pengkondisian kesiapan belajar di kelas, yang mencakup pula bagaimana menumbuhkan motivasi belajar Siswa [1].

Kita telah memasuki era industri 4.0 dengan berbagai hambatan dan peluangnya. Perpaduan teknologi yang berdampak pada adanya perpaduan yang sulit dibedakan antara dimensi fisik, biologis, dan digital terjadi di era ini. Untuk menghadapi era tersebut, Indonesia dan berbagai negara lain banyak yang masih melakukan adaptasi. Namun, Jepang mengeluarkan inisiasi untuk society 5.0. Di era global society 5.0 masyarakat di dunia sudah mulai dituntut untuk

menyeimbangkan kemajuan teknologi dan pengetahuan, bentuk penerapannya ialah dengan mengembangkan hard skill dan soft skill mereka melalui teknologi yang dikembangkan. Salah satu bentuk implementasinya dalam dunia pendidikan ialah penggunaan aplikasi wordwall pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan berbagai kemampuan berpikir kritis dan matematis Siswa [2].

Menurut Purnamasari dkk., (2021) untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dalam mengatasi permasalahan diatas, terdapat beberapa media pembelajaran yang bisa digunakan, salah satunya adalah game Wordwall [3]. Harapannya Siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih terbuka dan percaya diri sehingga pemahaman serta keterampilan siswa menjadi lebih baik. Dengan ini peneliti memilih game Wordwall yang akan digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Kata-kata itu dicetak dalam huruf yang berukuran besar sehingga mudah terlihat dari semua tempat duduk siswa. Kata-kata ini dirujuk terus menerus seluruh satuan atau istilah oleh Guru dan Siswa selama berbagai kegiatan.

Wordwall merupakan sebuah media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat Peserta didik terhadap pelajaran matematika. Dengan fitur-fitur menarik yang ditampilkan, Peserta didik mampu mengubah pembelajaran matematika yang terkadang dianggap susah atau membosankan menjadi menantang dan menyenangkan.

2. METODE

Pembelajaran matematika berbantuan media Wordwall yang dilakukan di UPTD SDN 108 Moncongloe Home Base, memiliki dampak yang sangat besar dalam proses belajar mengajar, kami memanfaatkan Wordwall untuk melihat efektifitas pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, metode yang digunakan adalah metode observasi, observasi yang dilakukan yaitu melihat proses pembelajaran secara langsung di dalam ruang kelas serta respon siswa terhadap materi pembelajaran Wordwall. Wordwall adalah sebuah aplikasi berbasis website yang dirancang sebagai media pembelajaran interaktif. Aplikasi ini memungkinkan Guru dan Peserta didik untuk membuat berbagai jenis permainan edukatif, seperti kuis, anagram dan pencarian kata yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan Peserta didik dalam proses belajar [4].

Pada penerapan Wordwall Peserta didik kelas 4 dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing perkelompok memiliki 20 orang,

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan media pembelajaran Wordwall di UPTD SDN 108 Moncongloe Home Base menjadi hal baru bagi Peserta didik. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran memberikan suasana baru yang menyenangkan bagi Peserta didik. Dengan fitur-fitur seperti kuis, permainan kata dan latihan interaktif. Menurut Siagian & Tarigan, (2023) Wordwall juga dapat mendorong Peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran [5]. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga membantu Peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Wordwall membantu Guru menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sehingga memotivasi Peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, Wordwall terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi Peserta didik dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik [6].

Langkah Pertama

Mahasiswa melakukan observasi dengan melakukan pengamatan secara langsung di dalam kelas, mendampingi Guru dalam membawakan materi matematika dan memberikan pemahaman

kepada Peserta didik dengan memberikan apersepsi materi sebelumnya sebagai tolak ukur untuk mengetahui pengetahuan dasar yang di miliki oleh Peserta didik.

Langkah Kedua

Setelah mengetahui materi pembelajaran, selanjutnya Peserta didik diarahkan untuk menyiapkan handphone atau tablet yang akan digunakan untuk melaksanakan kegiatan menggunakan media interaktif Wordwall.

Langkah Ketiga

Hasil penerapan media Wordwall akan tertera pada aplikasi tersebut yang meminimalisir rekayasa atau kecurangan dalam bentuk apapun. Peserta didik dapat melihat jawaban yang benar dan yang salah ketika kuis telah selesai. Guru memberikan arahan terkait materi yang telah dikerjakan serta menjelaskan prosedur yang baik dalam mengerjakan soal ketika menggunakan aplikasi Wordwall.

Tabel dan Gambar

Wordwall adalah media pembelajaran yang membantu Guru melihat sejauh mana kemampuan belajar Peserta didik. Selain itu, Wordwall dirancang untuk membuat Peserta didik aktif belajar dan berkolaborasi satu sama lain. Dengan Wordwall, diharapkan kemampuan berhitung (numerasi) Peserta didik juga meningkat.

Kegiatan penerapan media pembelajaran berbasis Wordwall adalah kegiatan yang dilakukan oleh Mahasiswa magang di UPTD SDN 108 Moncongloe Home Base.



Gambar 1. Pengenalan wordwall dan apersepsi



(a) (b) (c)
Gambar 2. Pelaksanaan (a) (b) Hasil kelompok 1 (c) Hasil kelompok 2

Tabel 1. Urutan kegiatan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media interaktif Wordwall pada mata pelajaran Matematika kelas IV UPTD SDN 108 Moncongloe Home Base.

Waktu	Kegiatan	Tujuan
Jumat, 29 November 2024 (08.00-08.15)	Apersepsi	Untuk mengetahui pengetahuan dasar peserta didik atau mengukur kemampuan awal sebelum melihat soal materi yang di berikan
Jumat, 29 November 2024 (09.15-11.40)	Pelaksanaan	Mengetahui hasil pembelajaran peserta didik menggunakan media interaktif wordwall

Peran Guru sebagai fasilitator sangat penting dalam proses ini. Guru tidak hanya memberikan tugas, tetapi juga membimbing Peserta didik dalam menggunakan Wordwall, mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi Peserta didik dan memberikan dukungan yang dibutuhkan. Data evaluasi dari penggunaan media Wordwall dapat memberikan informasi berharga bagi Guru untuk memperbaiki metode pengajaran, menyesuaikan materi pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik dan meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Hal ini penting agar penggunaan Wordwall benar-benar memberikan kontribusi positif dan maksimal terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Peserta didik.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan penerapan media Wordwall di UPTD SDN 108 Moncongloe Home menunjukkan Wordwall tidak hanya efektif untuk mata pelajaran tertentu, tetapi juga dapat diterapkan dalam berbagai disiplin ilmu, seperti matematika dan ilmu pengetahuan alam. Penelitian lain mengindikasikan bahwa Wordwall dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan Siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Susanto, & Rachmadtullah. (2019). Teacher Leadership in Class on The Formation of School Values and Characters of School-Ages. 3-7. <https://doi.org/10.4108/eai.11-12-2019.2290861>
- [2] Al-qonita, A. S., Aliputri, N. U., & Kinasih, P. P. (2021). Literature Review : Efektivitas Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. 4.
- [3] Rahmawati, L., & Rulviana, V. (2024). Penerapan Media Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.
- [4] Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. 3.
- [5] Siagian, G. I., & Tarigan, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea. *Journal on Education*, 6(1), 886-893. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3007>
- [6] Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2021). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. 3.