

Analisis Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar pada Kemampuan Numerasi Siswa kelas VD SDN Bugangan 03

Faza Ulfiana¹, Ngurah Ayu Nyoman Murniati², Fredirica Yudina Numareta³,
Arfilia Wijayanti⁴

^{1,2} PGSD Universitas PGRI Semarang

³ SDN Bugangan 03 Semarang

e-mail: fazaulf28@gmail.com¹, ngurahayunyoman@upgris.ac.id²,
frediricayudinaspd@gmail.com³, arfiliawijayanti@upgris.ac.id⁴

Abstrak

Tujuan penelitian yang ingin di capai dalam penulisan ini yaitu meningkatkan minat dan motivasi belajar kemampuan numerasi siswa kelas V di SDN Bugangan 03 dengan menggunakan aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Matematika. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif yaitu serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data yang bersifat apa adanya sesuai dengan fakta yang terjadi dilapangan. Tahapan pengambilan data adalah observasi dan wawancara. Sumber data penelitian ini menggunakan sumber data primer dan data sekunder. Teknik analisis data pengumpulan data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian media pembelajaran *wordwall* merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika kelas V SDN Bugangan 03. Media pembelajaran *wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran. Media ini juga memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal. Media yang menyenangkan dan bervariasi akan membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Pembelajaran, Wordwall, Motivasi*

Abstract

The research objective to be achieved in this writing is to improve the numeracy skills of class V students at SDN Bugangan 03 by using the *wordwall* application in Mathematics subjects. This type of research uses descriptive qualitative research methods. Qualitative descriptive is a series of activities carried out to obtain data that is as it is in accordance with the facts that occur in the field. The stages of data collection are observation and interviews. The data source for this research uses primary data sources and secondary data. Data analysis techniques for data collection, data presentation and conclusion drawing. The research results show that *wordwall* learning media is an interactive media that is easy to use, and can increase students' learning interest and motivation in class V Mathematics learning at SDN Bugangan 03. *Wordwall* learning media can be used as one of the media used in learning. This media also has many alternative choices in presenting material and questions. Fun and varied media will make students more active and more motivated in participating in the learning process.

Keywords: *Learning, Wordwall, Motivation*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan di Indonesia berkembang pesat yang membawa banyak dampak dalam peradaban manusia. Menurut (Triyani, 2023), pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong semua pihak, termasuk Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (kemendikbudristek) sebagai pemangku peran penting dalam

pendidikan untuk terus mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam hal positif. Pengoptimalan pemanfaatan teknologi dalam hal positif juga melibatkan pendidik untuk kemajuan teknologi dalam pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, semua pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai salah satu upaya dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan (Arrosyad et al., 2023).

Pembelajaran bermakna merupakan proses belajar yang diharapkan oleh peserta didik karena mereka dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, pendidik harus mampu mengembangkan nalar, kemampuan berpikir, dan konsep diri peserta didik. Pendidik juga perlu memiliki pola pikir yang positif, sehingga memunculkan solusi yang kreatif guna mengembangkan materi dan media pembelajaran secara kreatif, inovatif, dan menarik bagi peserta didik. Dengan ini, capaian pembelajaran yang dihasilkan akan tersampaikan dengan baik dan berkualitas.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pendidik di SDN Bugangan 03 masih kurang dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik minat peserta didik. Dalam hal ini, kehadiran media tentu memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar karena dalam proses tersebut terdapat ketidakjelasan bahan ajar yang digunakan oleh pendidik (Shofiya Launin et al., 2022). Selaras dengan beberapa uraian tersebut, maka seorang pendidik harus terus berkreasi dan berinovasi dalam mengajar melalui penggunaan media pembelajaran untuk memudahkan dalam penyampaian materi. Selain itu, dengan membuat inovasi baru diharapkan ada penggunaan media yang berbeda dari biasanya untuk menunjang minat belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memilih untuk menggunakan media pembelajaran berbasis website berupa *Wordwall*. *Game Wordwall* menurut (Kajian et al., 2023) ialah aplikasi browser yang inovatif sebagai sumber belajar, media, dan alat untuk evaluasi yang menarik dan menyenangkan untuk peserta didik. Media *Wordwall* merupakan salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi (Hartaningsih, 2022). *Wordwall* adalah salah satu platform berbasis website yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan dengan menghadirkan berbagai variasi template seperti kuis, menjodohkan, anagram, acak kata, mengelompokkan, pencarian kata, dan berbagai template lainnya (Arrosyad et al., 2023).

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Kajian et al., 2023) menunjukkan respon yang sangat baik terhadap motivasi belajar ketika menggunakan media *Wordwall*. Berdasarkan penelitian tersebut, media *Wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika. Penelitian yang dilakukan oleh (Wafiqni & Putri, 2021) menunjukkan hal yang sama, bahwa respon peserta didik dalam penggunaan media *Wordwall* pada kegiatan penutup pembelajaran daring matematika materi bilangan cacah sudah sangat efektif dan hasil ulangan yang dilakukan oleh peserta didik sudah dinyatakan efektif. Penelitian yang dilakukan oleh (Minarta & Pamungkas, 2022) juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah perlakuan.

METODE

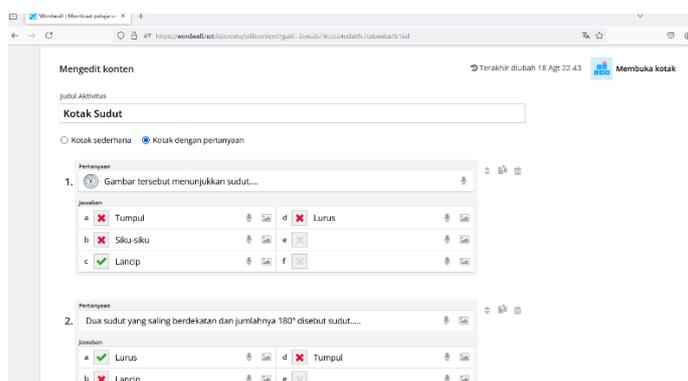
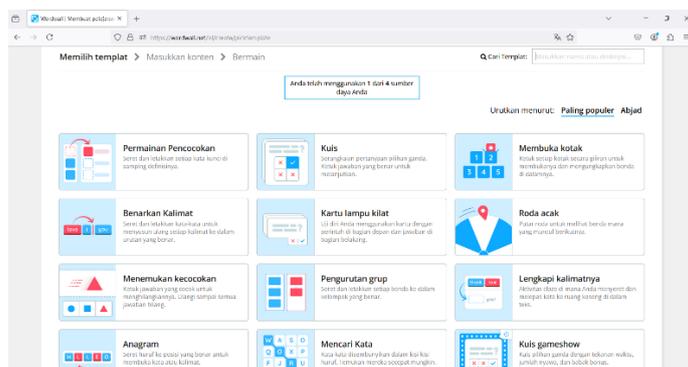
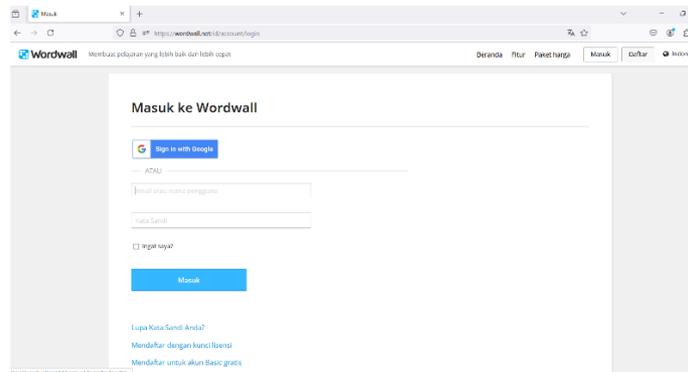
Penelitian yang ingin di capai dalam penulisan ini yaitu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas V di SDN Bugangan 03 dengan menggunakan aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Matematika. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif yaitu serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data yang bersifat apa adanya sesuai dengan fakta yang terjadi dilapangan. Tahapan pengambilan data adalah observasi dan wawancara. Sumber data penelitian ini menggunakan sumber data primer dan data sekunder. Teknik analisis data pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

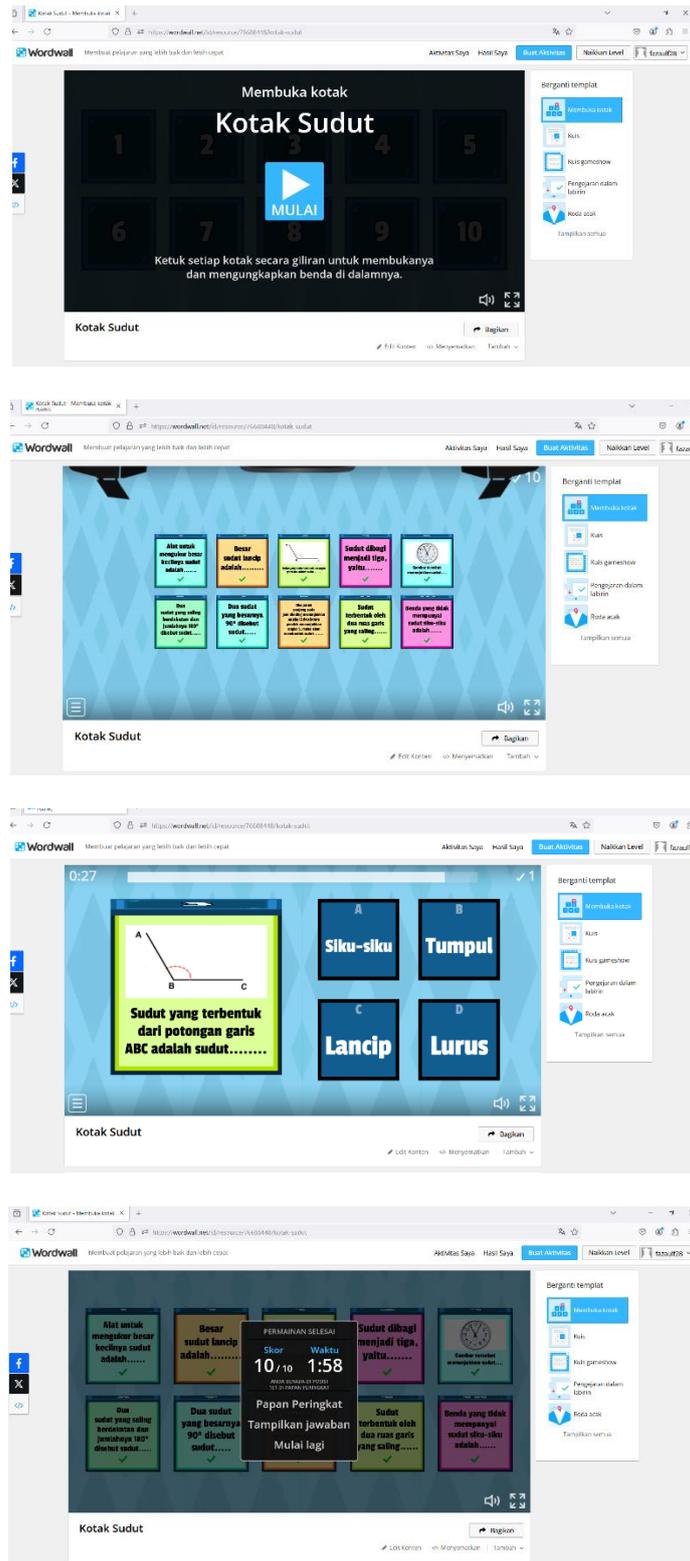
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil peneliti media yang digunakan oleh guru Kelas V di SDN Bugangan 03 pada pembelajaran Matematika menggunakan *wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa. *Wordwall*

juga menyediakan beberapa contoh hasil kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi. Media pembelajaran ini juga dapat diartikan web aplikasi yang digunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, wordwall juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilaian dalam pembelajaran.

Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan untuk dapat menggunakan aplikasi *Wordwall* yaitu : Tentunya agar kita dapat menggunakan aplikasi ini sebagai salah satu media dalam pembelajaran tematik, langkah awal yang harus kita lakukan adalah membuat atau mendaftarkan akun di <https://wordwall.net> kemudian lengkapilah data yang tertera didalamnya.





Berikut merupakan salah satu contoh penggunaan media wordwall pada pembelajaran Matematika Kelas V di SDN Bugangan 03, yang di gunakan pada saat pembelajaran. Dimana guru kelas V menyiapkan bahan ajar yang kemudian diterapkan dalam sebuah media pembelajaran dan kemudian disebar dan digunakan untuk pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut:

Pembahasan dari penggunaan media ini yaitu, bahwa media wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa, kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator, antara lain yaitu: (a) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar dibuktikan dengan pengerjaan soal, (b) Keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, (c) Bertanya terhadap materi yang belum dipahami. Keadaan tersebut jelas berbeda dengan proses pembelajaran jika guru hanya memberikan perintah kepada anak untuk membaca. Ataupun guru hanya menyuruh anak untuk mencatat ulang materi yang ada pada buku tema. Berdasarkan hal tersebut, dapat terlihat bahwa setelah menggunakan media wordwall minat dan motivasi anak meningkat, terlihat dari sikap anak yang mau bertanya jika mengalami kesulitan dalam menjawab soal, aktifnya anak dalam mengisi presensi harian dan juga terlihat keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas. Senada dengan penelitiannya yang menyatakan bahwa penggunaan media *wordwall* mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap kosa kata pada mata pelajaran. Selain itu, dalam penelitian juga menyatakan bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan tegak bersambung pada siswa tunarungu. Penelitian ini terbatas pada materi yang digunakan serta media yang dipakai untuk mengolah materi. Penelitian ini dapat mejadi tolak ukur dan menjadi salah satu sumber pengetahuan terkait media yang dapat digunakan oleh pendidik lain dalam mengajarkan. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi bagi peneliti yang akan datang.

SIMPULAN

Media pembelajaran wordwall merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika kelas V SDN Bugangan 03. Media pembelajaran *wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran seperti saat ini. Selain penggunaan yang mudah dan murah, media ini juga memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal. Sehingga para pendidik dapat menggunakan pilihan alternatif lainnya sebagai variasi lain dalam mengemas materi pelajaran yang lain. media yang menyenangkan dan bervariasi akan membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran daring. Pembelajaran dengan aplikasi wordwall dapat dilaksanakan apabila didukung dengan koneksi internet yang memadai. Maka dari itu sebelum melaksanakan pembelajaran dengan aplikasi wordwall disarankan memastikan tersedianya koneksi internet terlebih dahulu. Disarankan kepada guru untuk mengarahkan siswa agar berlatih dan tekun dalam pembiasaan membaca sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Salah-satunya dengan membiasakan siswa mengerjakan soal-soal yang menuntut adanya kemampuan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Khusnul Maghfiroh. "Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda". JPK 4(1), 2018: 64-70
- Miftah, Chairunnisa Ar Lamasitudju. Penerapan Qugamee (Quiz dan Game Edukasi) Interaktif pada Pembelajaran IPA-Fisika Menjadi Lebih Menyenangkan dengan Menggunakan Wordwall. Jurnal Kreatif Online (JKO). Vol 10, No.1, pp. 75-84, March 2022
- Burhanudin Ata Gusman, Unik Hanifah Salsabila, Hoerotunnisa, Lesta Yahsa Giardi, Viki Fadhila "Efektivitas Platform Wordwall pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi". Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman. Volume 11 (3), 2021, 203- 221
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 55– 61 4
- Gunawan, I. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Daring Peserta Didik Selama Pandemi Covid-19 Melalui Pemanfaatan Fitur Aplikasi Zoom di SD Negeri 77 Palembang. Jurnal Inovasi Sekolah Dasar, 7, 152–163 6
- Hanafi Halid Dkk. Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah. Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2021

- Ihfanti Fidya, Romdanih, Eva Oktaviana. Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. 2021 e-ISSN 2716-0157
- Sherianto, Wordwall Aplikasi Bermain Sambil Belajar, 2020 (<http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermainsambilbelajar.html>.)
- Sugiyono, P. D. (2019). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Cetakan Ke 26). Bandung: CV Alfabeta, 1–334
- Tatsa Galuh Pradani. "Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan. Vol 1 No 5 Mei 2022
- Verawardina, U., Asnur, L., Lubis, A. L., & Hendriyani, Y. (2020). Reviewing Online Learning Facing the Covid-19 Outbreak. 12(3), 385–392 3