



Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar

M Iqbal Arrosyad¹, Deasy Antika²,

Eryza Tiara Dzulqa³, Maharani Balqis⁴

Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung^{1,2,3,4}

e-mail : muhammad.iqbalarrosyad@unmuhbabel.ac.id

Abstract

All parties involved in the world of education, including a teacher, must be able to take advantage of technological developments as an effort to improve the quality of education. Innovation is needed so that learning activities do not take place monotonously without something that can be an attraction for students to teaching materials because it will have an impact on achieving the goals of the learning itself which is not optimal. The purpose of this research is to analyze the use of wordwalls as an integrated learning medium to increase the attractiveness of student learning in elementary schools. This study used a qualitative descriptive method with data collection techniques, namely interviews with SD Negeri 37 Pangkalpinang teachers, questionnaires (questionnaire) by class III students, and literature study. The results of this study are changes in attitudes and behavior of students after learning through wordwall learning media. These changes can be seen from the liveliness and increased attractiveness of class III students at SD Negeri 37 Pangkalpinang. The conclusion from this study is that the use of wordwall learning media can increase the attractiveness of student learning in elementary school.

Keywords: Wordwall, Media, Attractiveness.

Abstrak

Semua pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan tidak terkecuali seorang guru harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai salah satu upaya dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan. Dibutuhka Inovasi supaya kegiatan pembelajaran tidak berlangsung monoton tanpa ada sesuatu hal yang dapat menjadi daya tarik bagi siswa terhadap materi ajar karena akan berdampak pada ketercapaian tujuan dari pembelajaran itu sendiri tidak maksimal. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis penggunaan wordwall sebagai media pembelajaran terpadu untuk meningkatkan daya tarik belajar siswa di SD. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data, yaitu wawancara terhadap guru SD Negeri 37 Pangkalpinang, kuisisioner (angket) oleh siswa kelas III, dan studi pustaka. Hasil dari penelitian ini adalah adanya perubahan sikap dan perilaku pada siswa setelah dilakukan pembelajaran melalui media pembelajaran *wordwall*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari keaktifan dan meningkatkannya daya tarik siswa kelas III di SD Negeri 37 Pangkalpinang. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan daya tarik belajar siswa di Sekolah Dasar.

Kata kunci: Wordwall, Media, Daya Tarik.

PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 seperti saat ini, perkembangan teknologi meningkat pesat. Hal ini kemudian menimbulkan dampak diberbagai aspek kehidupan. Salah satu aspek kehidupan yang tidak terlepas dari perkembangan teknologi adalah pendidikan (Fauqannuri, 2022). Oleh karena itu, semua pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan tidak terkecuali seorang guru harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai salah satu upaya dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan (Arrosyad and Nugroho, 2022). Dalam dunia pendidikan khususnya di sekolah, terdapat berbagai permasalahan yang harus dihadapi oleh guru. Salah satu permasalahan yang umum terjadi adalah siswa merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung (Pradani, 2022). Penyebabnya karena kegiatan pembelajaran berlangsung monoton tanpa ada sesuatu hal yang dapat menjadi daya tarik bagi siswa terhadap materi ajar (Fauqannuri, 2022); (Isnawati, 2021). Dampak yang ditimbulkan adalah ketercapaian tujuan dari pembelajaran itu sendiri tidak maksimal (Kholfadina, 2022); (Kristina, Vitasari and Taufik, 2022).

Menjadi penting untuk mengatasi permasalahan kurangnya daya tarik siswa terhadap pembelajaran adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik (Abdurrochim *et al.*, 2022). Guru harus mampu menciptakan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan berbasis teknologi sesuai perkembangan zaman (Sari, Idris and Azir, 2022). Adanya media pembelajaran bahkan dapat mempercepat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif karena dapat membuat pemahaman peserta didik lebih cepat (Aini and Asror, 2022). Oleh karena itu, mengintegrasikan media pembelajaran dengan teknologi merupakan suatu hal yang harus dikuasai oleh seorang guru pada era revolusi industri 4.0 ini (Tanama, Degeng and Sitompul, 2023). Penggunaan teknologi dalam kelas dapat membuat suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih hidup karena siswa bukan hanya menerima informasi dari guru, melainkan dari media interaktif yang dapat mengkonstruksi pengetahuan (Aprillia *et al.*, 2023).

Salah satu media pembelajaran kreatif, interaktif, dan menyenangkan berbasis teknologi adalah Wordwall . Wordwall merupakan salah satu platform berbasis website yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan dengan menghadirkan berbagai variasi template seperti kuis, menjodohkan, anagram, memasang pasangan, acak kata, mengelompokkan, pencarian kata dan berbagai template lainnya. Pembelajaran yang memanfaatkan media yang bervariasi akan menarik minat belajar siswa (Arrosyad & Nugroho, 2020); (Widyardi, Sulianto and Kurniasari, 2023). Oleh karena itu, Wordwall (Fauqannuri, 2022) merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis penggunaan Wordwall sebagai media

pembelajaran terpadu yang digunakan untuk meningkatkan daya tarik belajar siswa di SD. Rumusan masalah pada penelitian ini, bagaimana analisis penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran terpadu untuk meningkatkan daya tarik belajar siswa di SD. Sedangkan tujuan dari penelitian ini, menganalisis penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran terpadu untuk meningkatkan daya tarik belajar siswa di SD.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan penelitian kualitatif. Menurut (Aprillia *et al.*, 2023), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena tentang apa yang dialami oleh partisipan seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain. Dengan kata lain, dari penelitian kualitatif menyediakan data deskriptif dari partisipan yang relevan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu wawancara, angket (kuisisioner) dan studi pustaka. Menurut (Sugiyono, 2017) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk mencari permasalahan yang harus diteliti dan juga ketika peneliti ingin mengetahui hal-hal dari informan yang lebih mendalam. Sedangkan angket menurut (Sugiyono, 2017) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 37 Pangkalpinang. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas III. Data yang diperoleh dari observasi tersebut kemudian disajikan untuk memberikan gambaran umum mengenai media pembelajaran wordwall pada mata pelajaran IPS kelas III.

PEMBAHASAN

Hasil peneliti media yang digunakan oleh guru kelas III pada pembelajaran IPS di era digitalisasi yaitu menggunakan *wordwall*. *Wordwall* (Sherianto, 2020) merupakan aplikasi yang dapat 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 (Pradani, 2022a). Media pembelajaran ini bisa diartikan sebagai web aplikasi yang digunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan (Pradani, 2022b). Selain itu, wordwall juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilain dalam pembelajaran.

Sesuatu yang monoton akan menimbulkan rasa bosan yang tidak terelakkan hal itu bisa saja terjadi kapan saja dan di mana saja (Arrosyad and Nugroho, 2021). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif, dan menyenangkan guna meningkatkan daya tarik siswa terhadap

materi ajar. Ketika siswa mulai tampak kurang tertarik mengikuti pembelajaran, maka tugas guru harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Salah satu yang bisa kita lakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan untuk dapat menggunakan aplikasi Wordwall yaitu :

1. 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.

Gambar 1

Gambar Tampilan Awal Untuk Masuk atau Mendaftarkan Akun

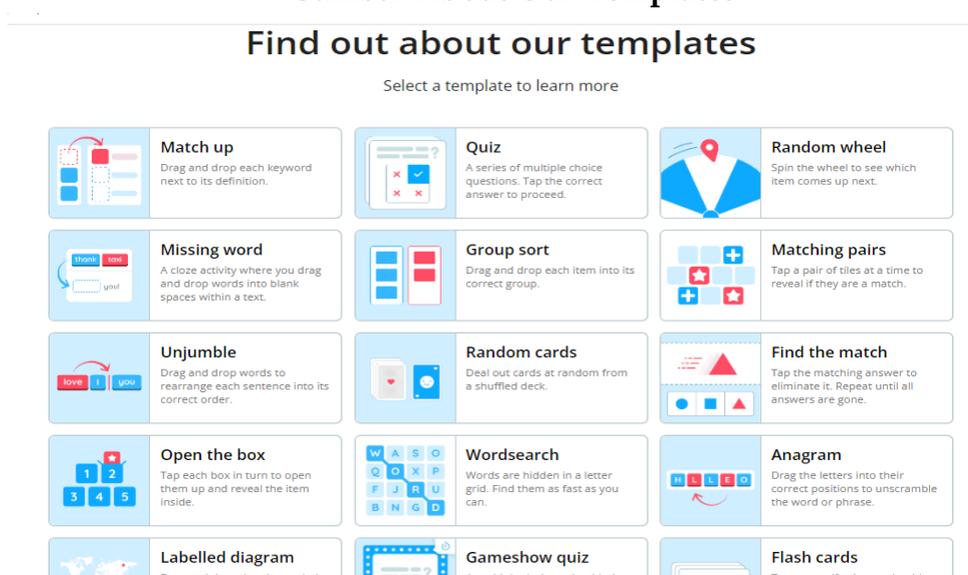


Sumber: <https://wordwall.net/id>

2. Pilihlah create activity lalu pilihlah salah satu template yang ada

Gambar 2

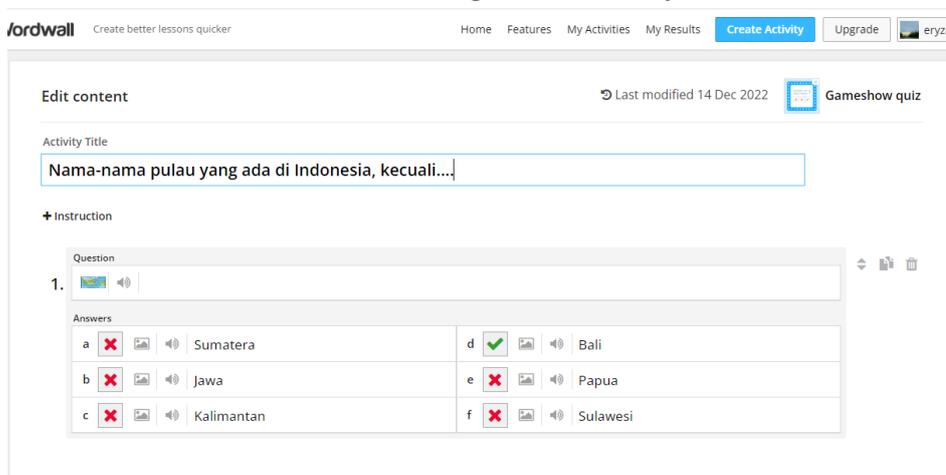
Gambar About Our Templates



Sumber: <https://wordwall.net/id>

3. Tuliskanlah judul dan deskripsi permainan

Gambar 3
Gambar Pengisian Activity Title



Sumber: <https://wordwall.net/id>

4. Pilih done, sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya

Gambar 4
Gambar Question Yang Sudah Diisi



Sumber: <https://wordwall.net/id>

Berikut merupakan salah satu contoh penggunaan media wordwall pada pembelajaran IPS kelas III, yang di gunakan pada saat pembelajaran. Dimana guru kelas III menyiapkan bahan ajar yang kemudian diterapkan dalam sebuah media pembelajaran dan kemudian digunakan untuk pembelajaran siswa. Adapun langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut:

Setelah guru menyapa dan mengawali pembelajaran, kemudian guru menyampaikan tujuan dan mengarahkan pembelajaran yang akan dilakukan. Setelah itu guru membuka link yang sudah dibuat, dengan menuliskan nama kemudian start.

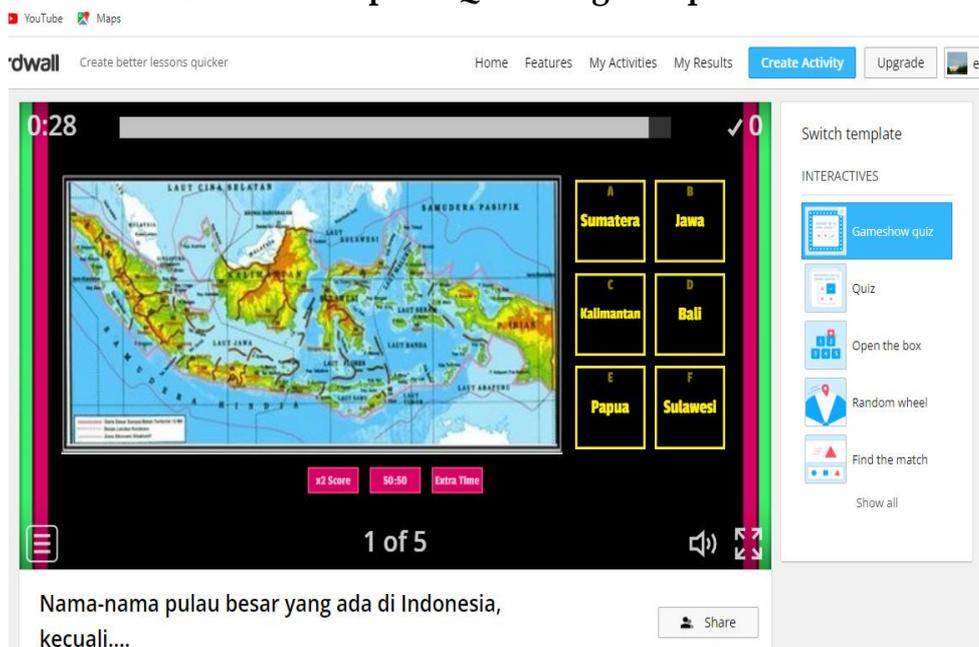
Gambar 5
Gambar Tampilan Gameshow Quiz Yang Sudah Dibuat



Sumber: <https://wordwall.net/id>

Lalu akan keluar quiz berupa games

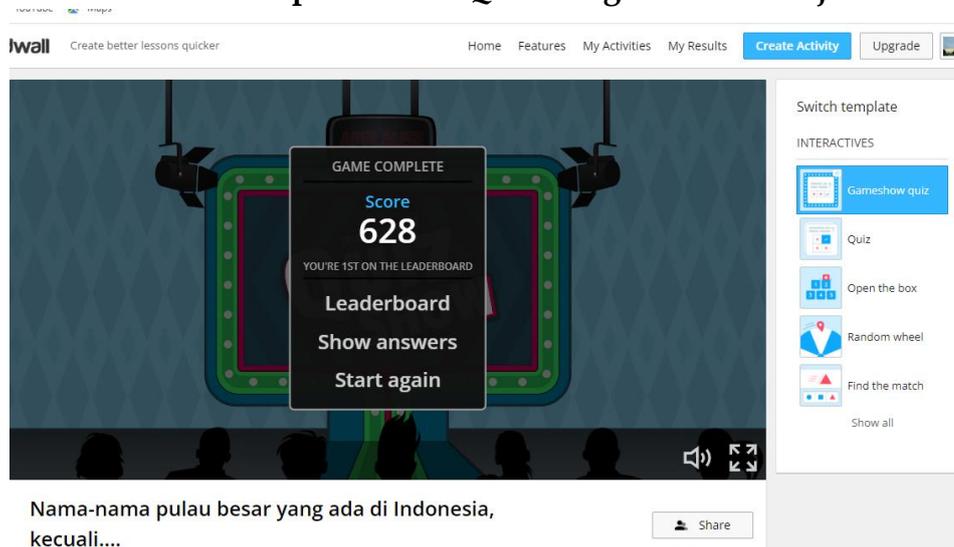
Gambar 6
Gambar Tampilan Quiz Yang Berupa Games



Sumber: <https://wordwall.net/id>

Jika masih banyak yang salah dalam mengerjakannya bisa dicoba ulang dengan klik start again.

Gambar 7
Gambar Tampilan Score Quiz Yang Sudah Dikerjakan



Sumber: <https://wordwall.net/id>

Wordwall dilengkapi dengan berbagai macam fitur, tampilannya yang menyerupai game menjadikan siswa lebih semangat ketika melakukan pembelajaran. Terdapat 18 fitur-fitur yang tersedia dalam wordwall, diantaranya:

1. Fitur Match Up (Sesuai), yaitu game yang ditujukan untuk mencocokkan soal dan fungsi atau definisi.
2. Fitur Open the Box (Buka kotak itu), game yang ditujukan untuk menebak kotak dengan menuang kotak yang tersedia.
3. Fitur Random Cards (Kartu acak), game yang dilakukan untuk menebak kartu yang sudah dikocok secara otomatis.
4. Fitur Anagram, yaitu dengan cara meletakkan huruf-huruf sesuai dengan posisi susunannya.
5. Fitur Labelled Diagram (diagram berlabel), yaitu game yang dilakukan dengan menyusun gambar melalui metode drag.
6. Fitur Categorize (Mengategorikan), yaitu dengan mengategorikan dikolom-kolom yang tersedia.
7. Fitur Quiz (Kuis), yaitu game pilihan ganda.
8. Fitur Find the Match (Temukan kecocokannya), game yang mencocokkan dengan gambar yang sudah tersedia.
9. Fitur Matching Pairs (Pasangan yang cocok), yaitu permainan dengan cara memasang ubin-ubin dengan mengetap sampai jawabannya sesuai.
10. Fitur Missing Word (Kata yang hilang), yaitu permainan seret dan lepas yang dipasang pada kotak kosong yang tersedia.

11. Fitur Wordsearch (Pencarian kata), yaitu permainan yang menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada grid (kotak-kotak).
12. Fitur Rank Order (Urutan peringkat), yaitu permainan dengan menyusun drag and drop sampai benar.
13. Fitur Random Wheel (Roda acak), yaitu permainan memutar bola.
14. Fitur Group Sort (Pengurutan kelompok), yaitu permainan drag and drop untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban.
15. Fitur Unjumble (Tidak campur aduk), yaitu permainan drag and drop kata-kata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar.
16. Fitur Gameshow Quiz (Kuis pertunjukan game), yaitu permainan pilihan ganda dengan batas waktu, nyawa, dan bonus.
17. Fitur Maze Chase (Mengejar labirin), yaitu permainan berlari menuju kepada jawaban yang benar sambil berusaha menghindari musuh.
18. Fitur Airplane (Pesawat terbang), yaitu permainan dengan menggunakan panah pada keyboard untuk menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah.

Berdasarkan hasil implementasi kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall, didapat kelebihan dan kekurangannya diantaranya, kelebihan dari aplikasi wordwall yaitu mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi, model penugaskan ada pada software wordwall, yang mana dapat diakses peserta didik melalui ponsel yang dimiliki dan bersifat kreatif. Sedangkan kekurangannya adalah dalam penggunaannya, rentan terjadi kecurangan dan ukuran huruf yang tidak bisa diubah, dalam pembuatannya butuh waktu yang lebih lama dan hanya dapat dilihat karena media visual. Pembelajaran yang dilakukan telah mengalami perubahan sikap dan perilaku pada siswa setelah dilakukan pembelajaran melalui media pembelajaran *wordwall*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari keaktifan dan meningkatkannya daya tarik siswa kelas III di SD Negeri 37 Pangkalpinang. Hal itu juga disampaikan bahwa penggunaan media berbasis aplikasi dan juga teknologi yang digunakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi siswa (Arrosyad and Nugroho, 2022).

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran *wordwall* merupakan alternatif untuk meningkatkan daya tarik belajar siswa SD karena media pembelajarannya kreatif dan interaktif. Selain mudah dan murah, penggunaan media pembelajaran *wordwall* juga memudahkan guru untuk menyajikan materi dan soal menjadi menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran *wordwall* juga dapat dijadikan sebagai sumber belajar serta alat penilaian bagi guru dan siswa. Penyajiannya yang bervariasi akan meningkatkan daya tarik dan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2).
- Abdurrochim, P. L. et al. (2022) 'Pengembangan aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu Vol*, 6(3).
- Aini, N. and Asror, M. (2022) 'Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Di Masa Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Pada Jenjang SD/MI', *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), pp. 16-24.
- Aprillia, M. et al. (2023) 'Penggunaan Video Animasi Powtoon Untuk Menteladani SHATAFAT (sidiq, amanah, tabligh, fathonah) Bagi Peserta didik SD', *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 3(4), pp. 141-149.
- Arrosyad, M. I. and Nugroho, F. (2021) 'Pengembangan Model Pembelajaran Membaca dan Numerasi di Tengah Evolusi Konsep Literasi', *Jurnal Basicedu*, 5(6), pp. 6378-6384. doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1758.
- Arrosyad, M. I. and Nugroho, F. (2022) 'Pengembangan Digital Tranformasi Role Playing Games (RPG) Base Learning pada Pendidikan Kemuhammadiyah Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6(3), pp. 3462-3472. doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2626.
- Fauqannuri, I. R. (2022) 'Penerapan Media Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Panji Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022.' UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Isnawati, A. U. (2021) 'Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021.' IAIN Ponorogo.
- Kholfadina, K. (2022) 'Penggunaan Educandy dan Dampaknya Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2).
- Kristina, H., Vitasari, M. and Taufik, A. N. (2022) 'Pengembangan E-modul Berbasis Literasi Sains Tema Ayo Siaga Bencana untuk Melatih Kemandirian Belajar Siswa SMP', *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(3), pp. 754-763.

- Pradani, T. G. (2022a) 'Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar', *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), pp. 452-457. doi: 10.55904/educenter.v1i5.162.
- Pradani, T. G. (2022b) 'Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar', *Educenter*, 1(5), pp. 452-457.
- Sari, E., Idris, I. and Azir, M. (2022) 'Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Tema Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Kelas Iv Di Mis Nurul Yaqin.' UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Sugiyono, F. X. (2017) *Neraca Pembayaran: Konsep, Metodologi dan Penerapan*. Pusat Pendidikan Dan Studi Kebanksentralan (PPSK) Bank Indonesia.
- Tanama, J., Degeng, I. N. S. and Sitompul, N. C. (2023) 'Pengembangan E-Modul Sejarah Indonesia dengan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas XI SMA', *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), pp. 71-83.
- Widyardi, T., Sulianto, J. and Kurniasari, N. (2023) 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Powerpoint terhadap Hasil Belajar Kelas 4 di SD Negeri Sawah Besar 01', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), pp. 4567-4573.