

Pemanfaatan *Edugame Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa

Zainab Azahra¹, Rizal², Kalsum Hiola³

*Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Palu,
Indonesia*

Email: zainabazahra128@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah minat belajar matematika di kelas 1 A SD Negeri 8 Mamboro telah meningkat dengan menggunakan *Edugame Wordwall*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, masing-masing dengan empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan aplikasi *Wordwall* pada siklus pertama tidak memenuhi standar ketuntasan belajar. Setelah menggunakan web *edugame Wordwall*, hasil pembelajaran rata-rata adalah 70% dan ketuntasan klasikal 66%. Dalam siklus 2, aktivitas peserta didik meningkat; 17 peserta didik dalam kategori aktif dalam proses pembelajaran menerima skor rata-rata 90% dengan ketuntasan klasikal yang baik, dan 15 peserta didik dalam kategori aktif menjawab pertanyaan menerima skor rata-rata 75%. sehingga *wordwall edugame* dapat meningkatkan minat siswa dalam matematika kelas 1.

Kata Kunci: *Edugame Wordwall, Media Pembelajaran, Matematika, Penelitian Tindakan Kelas*

PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu yang universal dan sangat penting untuk teknologi dan kehidupan manusia saat ini. Ini mencakup pengembangan teknologi dan peningkatan kemampuan berpikir manusia, sehingga matematika harus diajarkan di semua tingkat pendidikan. Teori Piaget tentang perkembangan kognitif (pengetahuan) siswa di sekolah dasar, yaitu tahapan operasional konkret, di mana mereka berusia 7-12 tahun. Menurut Piaget, kebanyakan siswa di sekolah dasar sulit memahami matematika abstrak (Lestari, 2020).

Auliya (2016) menyatakan bahwa karena sifat abstrak, logis, dan sistematis matematika, serta penggunaan simbol dan rumus yang dapat membingungkan siswa, matematika sering dianggap sulit. Ada banyak variabel yang memengaruhi kesuksesan siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya di tingkat dasar. Cara belajar setiap siswa berbeda, termasuk cara mereka memahami konsep abstrak. Guru yang efektif mampu membantu pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memahami perbedaan tingkat belajar siswa. Ini dicapai melalui penggunaan media pembelajaran matematika khusus.

Media pembelajaran adalah komponen penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menarik perhatian, perhatian, dan pikiran siswa untuk belajar. Dibutuhkan inovasi baru dalam bentuk media yang dapat menggunakan *e-learning* untuk meningkatkan motivasi siswa dan menjaga fokus mereka. *E-learning* adalah contoh efektif dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk membantu siswa belajar. Salah satu jenis *e-learning* adalah *Edugame Wordwall*, yang merupakan media pembelajaran interaktif (Maghfiroh, 2018). Menurut penelitian ini, tujuan utama penggunaan media *Wordwall* adalah untuk mendorong siswa untuk lebih terlibat dan berinteraksi dengan

sumber belajar lainnya, sehingga diharapkan terjadi pembelajaran tidak disadari (*Unconscious learning*). Salah satu web yang dapat digunakan sebagai alat penilaian dan pembelajaran yang menarik bagi siswa matematika adalah *Edugame Wordwall* (Prima Mutia Sari, 2021).

Salah satu keunggulan *Edugame Wordwall* adalah dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran, menarik perhatian siswa dengan sifatnya sebagai permainan, dan dapat menyediakan berbagai fitur yang fleksibel. Ini memudahkan pelaksanaan dan memungkinkan siswa menunjukkan kreativitas mereka, membangun karakter, dan bekerja sama dengan teman-teman. Namun, ada beberapa kekurangan. Misalnya, membuat permainan di *Wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama, yang dapat menyebabkan guru kewalahan dalam mengatur siswa dan ketergantungan pada media yang mungkin sulit dibawa ke mana-mana (Putri et al., 2021).

Kelebihan penggunaan *Wordwall* di dalam kelas adalah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan mudah dari tingkat dasar hingga tingkat tinggi, dan mereka dapat melatih kreativitas mereka dengan bermain dengan teman-temannya baik dalam kelompok maupun individu. Namun, *Wordwall* hanya dapat dilihat secara visual, yang berarti banyak waktu yang terbuang (Mujahidin et al., 2021)

Game edukasi berbasis *Wordwall* adalah media pembelajaran berbasis web yang menggunakan kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara untuk menarik perhatian siswa pada pelajaran matematika. Ada beberapa indikator yang digunakan untuk menunjukkan bahwa media ini sesuai dengan prinsip belajar sambil bermain, bahwa itu dapat menarik perhatian siswa, bahwa itu mudah digunakan, dan bahwa siswa merasa senang mencoba belajar dengan game edukasi berbasis wordwall (Nisa & Ratnawati, 2022).

METODE

Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang melibatkan refleksi, di mana guru bertindak sebagai peneliti yang terus-menerus mempertimbangkan dan mengeksplorasi penyebab dan dampak dari tindakan yang dilakukan di kelasnya (Makmur, 2023). Dengan menggunakan permainan pendidikan *Wordwall*, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah minat siswa dalam mata pelajaran matematika meningkat di kelas 1 A SD Negeri 8 Mamboro. Dalam desain penelitian ini, ada empat tahap utama: perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi.

Studi ini diadakan di SD Negeri 8 Mamboro. 19 siswa kelas 1 A—8 laki-laki dan 11 perempuan—adalah subjek penelitiannya. Dengan bekerja sama dengan guru kelas 1 A di SD Negeri 8 Mamboro, observasi ini dilakukan pada aktivitas siswa selama pembelajaran. Selanjutnya, peneliti bekerja sama untuk merencanakan siklus penelitian berikutnya. Model Penelitian Tindakan yang diusulkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (1988) digunakan dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan menggunakan edugame *Wordwall*, kami melakukan penelitian tentang pembelajaran matematika di kelas 1A SD Negeri 8 Mamboro. Pada tahap observasi, kami menemukan kondisi objektif yang menunjukkan bahwa: a) Guru mendominasi pembelajaran, sehingga siswa belajar secara pasif, mengerjakan soal, dan c) Siswa tidak aktif bertanya dan jarang berbicara saat ditanya, dan d) Siswa lebih cenderung diam daripada memberikan

pendapat mereka saat ditanya. Hasil implementasi web *Edugame Wordwall* pada mata pelajaran matematika di kelas 1 A SD Negeri 8 Mamboro, yang dilakukan dalam dua siklus, dapat dilihat di sini.

Siklus 1

Siklus I dilaksanakan dengan menggunakan quiz dalam aplikasi *Wordwall*. Ada dua kegiatan yang dilakukan dalam siklus ini. Pertama, perencanaan dilakukan dengan melakukan tinjauan awal atau analisis dari materi matematika, mengeksplorasi banyak hal, dan menyampaikan kepada siswa melalui aplikasi *Wordwall*. Kedua, pelaksanaan tindakan didasarkan pada landasan dari perencanaan, rencana pembelajaran yang telah dibuat, dan persiapan instrumen penelitian yang diperlukan.

Dalam siklus pertama, pembelajaran di dalam kelas dilakukan satu kali pertemuan, atau dua kali tiga puluh menit, sesuai dengan mata pelajaran matematika. Setelah kegiatan awal, guru memberikan apersepsi dan pertanyaan tentang materi Pengukuran kepada siswa sebagai langkah awal untuk mendapatkan pemahaman awal tentang materi ajar.

Setelah guru menjelaskan topik Pengukuran, kemudian guru menunjukkan cara menjawab pertanyaan di game *Wordwall*. Siswa mengerjakan permainan sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan oleh guru di aplikasi *Wordwall*, dan guru dapat melihat rekaman hasil siswa di papan peringkat. Tabel 1 menggunakan indikator pengamatan untuk mengukur minat siswa dalam belajar dengan aplikasi *Wordwall* dalam mode maze chase.

Tabel 1. Kegiatan Siswa di Siklus 1

No	Pengamatan Aktivitas	Total Siswa	%	Keaktifan
1	Antusias menggunakan <i>Edugame Wordwall</i>	15	80%	Banyak sekali
2	Mampu menjawab pertanyaan dalam <i>Edugame Wordwall</i>	8	40%	Sedikit
3	Senang dalam proses belajar mengajar menggunakan <i>Edugame Wordwall</i>	15	80%	Banyak sekali
Rata-rata			66%	

15 siswa (80%) senang belajar menggunakan *Edugame Wordwall*, dan 8 siswa (40%) mampu menjawab pertanyaan dalam *Wordwall*. 15 siswa (80%) dengan kategori aktivitas yang banyak dilakukan senang mengikuti pelajaran. Siklus pertama menunjukkan peningkatan minat siswa dalam belajar berkat penerapan aplikasi *Wordwall*. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan kegiatan belajar siswa, dan siswa menerimanya dengan baik.

Tetapi *Wordwall* masih bisa lebih baik, terutama jika siswa tidak terlibat dengan indikator tertentu. Untuk mencapai hal ini, diperlukan analisis yang lebih mendalam mengenai komponen utamanya serta metode yang paling sesuai untuk menanganinya. Untuk mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, penelitian tindakan siklus 1 harus dilanjutkan ke siklus 2, karena meskipun aplikasi *Wordwall* dapat membantu menjawab soal-soal, tingkat keaktifan penggunaannya masih di bawah 50%. Ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa rata-rata hanya mencapai 70%.

Siklus 2

Siklus kedua pembelajaran membutuhkan perencanaan. Ini dibuktikan dengan fokus utama pada penyusunan modul ajar dan materi pembelajaran yang terstruktur dan terarah. Modul ajar harus mencakup tujuan pembelajaran yang terukur, metode dan media pembelajaran yang tepat, struktur pembelajaran yang jelas dan sistematis, contoh dan latihan yang memadai, dan penilaian yang objektif.

Pelaksanaan Tindakan didasarkan pada minat belajar yang didapatkan oleh peserta didik pada siklus 1 disampaikan dan dilaksanakan pada peserta didik dalam kegiatan siklus 2.

Tabel 2. Kegiatan peserta didik pada siklus 2

No	Pengamatan Aktivitas	Total Siswa	%	Keaktifan
1	Antusias menggunakan <i>Edugame Wordwall</i>	17	90%	Banyak sekali
2	Mampu menjawab pertanyaan dalam <i>Edugame Wordwall</i>	15	75%	Sedikit
3	Senang dalam proses belajar mengajar menggunakan <i>Edugame Wordwall</i>	17	90%	Banyak sekali
Rata-rata			85%	

Peserta didik yang termasuk dalam kategori senang dalam pembelajaran menggunakan *Wordwall* berjumlah 17 orang (sembilan puluh persen) dan aktif menggunakannya, sebanyak 17 orang (sembilan puluh persen), dan sebanyak 15 orang (tujuh puluh persen) adalah peserta didik yang aktif menjawab pertanyaan di *Wordwall*. Ini menunjukkan bahwa siswa sangat senang berpartisipasi dalam pembelajaran karena terkait dengan bermain game.

Penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik untuk belajar. Nilai aktivitas pada siklus 2 meningkat dari 60% pada siklus 1 menjadi 85% rata-rata. Peningkatan ini sejalan dengan pendapat Aidah dan Nur Afni bahwa kuis *Wordwall* dapat membuat siswa lebih terlibat dalam kelas. Sisi edukatif *Wordwall* dikemas dalam bentuk permainan, sehingga membantu siswa memahami ide dan berpikir. *Wordwall* juga membantu siswa tetap mandiri dengan mengakses informasi dari berbagai sumber (Aidah & Nurafni, 2022).

KESIMPULAN

Wordwall adalah media interaktif dari edugame dan merupakan salah satu yang paling mudah digunakan dan dapat meningkatkan minat siswa dalam matematika di kelas I A SDN 8 Mamboro. *Wordwall* juga murah dan mudah digunakan, dan memiliki banyak pilihan untuk menyajikan materi dan soal matematika. Siswa akan menjadi lebih aktif dan tertarik pada proses pembelajaran jika medianya menyenangkan dan bervariasi. Studi ini menemukan bahwa *Edugame Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Mujahidin, A., Hanifa Salsabila, U., Luthfi Hasanah, A., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative*, 1(2), 552–560.
- Auliya, R. N. (2016). Kecemasan Matematika Dan Pemahaman. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(20), 12-22.
- Elyas Putri, E., Saleh, N., & Jufri. (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Phonologie : Journal of Language and Literature*, 2(1), 54–61.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan. Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70.
- Nisa, A. M & Ratnawati, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 7(1), 140-147.
- Prima Mutia Sari, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *Selaparang: Jurnal Pendidikan Masyarakat Berkemajuan*, 145-165.
- Lestari, S. (2020). Analisis Materi Pokok Matematika Kelas III MI/SD. *EL-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 3(1), 1-17.