PENERAPAN MEDIA *WORDWALL* PADA MATERI BERHITUNG UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 1 SD N MLATIHARJO 02

Sur'atur Riyah[1], Suyoto[2], Siti Romlah[3], Duwi Nuvitalia[4]
[1,2,4] Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang
[3]SDN Mlatiharjo 02 Semarang
[1]suraturriyah98@gmail.com, [2]suyoto1964@gamail.com, 3mm.romlah@gmail.com, duwinuvitalia@upgris.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study was to describe the application of Wordwall media to increase the learning interest of 1st grade students of SD Negeri Mlatiharjo 02 in counting material. The homeroom teacher there only uses Youtube, books in teaching. The research subjects were first grade students totaling 28 students while the principal, first grade teacher and several students as informants who supported the acquisition of observation and interview data to determine learning interest through Wordwall media. The research used Qualitative research type. The data analysis technique used in this study uses the Miles and Huberman model. After applying Wardwall Media to elementary school level children, especially at SDN Mlatiharjo 02 to increase interest in learning, it turned out to be higher. The results of this study indicate that using Wardwall educational game-based learning media can increase students' interest in learning, this is indicated by: 1) Increased student activeness in participating in teaching and learning activities, doing assignments, and asking questions about material that has not been understood. 2) Increased student understanding of mathematical concepts. 3) Increased student motivation to learn math.

Keywords: Learning Interest, Wordwall, Learning Media

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini untuk mendeskripsikan penerapan media *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas 1 SD Negeri Mlatiharjo 02 pada materi berhitung. Wali kelas disana hanya menggunakan Youtube dan buku dalam mengajar. Subjek penelitian yakni peserta didik kelas I yang berjumlah 28 siswa sedangkan kepala sekolah, guru kelas I dan beberapa siswa sebagai informan yang mendukung perolehan data observasi dan wawancara untuk mengetahui minat belajar melalui media Wordwall. Penelitian menggunakan jenis penelitian Kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman. Setelah diterapkan Media *Wardwall* pada anak tingkat sekolah dasar terutama di SDN Mlatiharjo 02 untuk meningkatkan minat belajar ternyata semakin tinggi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukatif Wardwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, Hal ini ditunjukkan dengan: 1) Meningkatnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, mengerjakan tugas, dan bertanya terhadap materi yang belum dipahami. 2) Meningkatnya pemahaman siswa

terhadap konsep-konsep matematika. 3) Meningkatnya motivasi siswa untuk belajar matematika.

Kata Kunci: Minat Belajar, *Wordwall*, Media Pembelajaran

A. Pendahuluan

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh anak-anak, termasuk siswa sekolah dasar. Salah satu penyebab kesulitan ini adalah kurangnya pemahaman terhadap konsep dasar matematika, sehingga mereka menganggap matematika sebagai pelajaran yang sangat sulit. Sebenarnya, setiap siswa memiliki cara belajar yang berbeda-beda, demikian pula tingkat pemahaman mereka yang bervariasi. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat mengajar dengan baik, terutama dalam mengajarkan konsep dasar matematika agar anak-anak dapat memahami materi yang diberikan.

Pada abad-21 perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah berkembang pesat, segala perangkat yang digunakan manusia saat ini sebagian besar memanfaatkan komputer dan internet sehingga memudahkan bagi kehidupan manusia. Komputer juga memungkinkan setiap orang untuk mempelajari hal-hal yang sebelumnya terlalu kecil, terlalu besar, terlalu jauh, terlalu cepat, atau terlalu rumit (Riley D D dan Hunt K A 2014). Di era digital dan teknologi informasi yang berkembang dengan pesat ini, pemanfaatan media pembelajaran menjadi sangat penting dalam menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam hal ini, media pembelajaran yang menarik dan interaktif berperan penting dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih efektif. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti video pembelajaran, simulasi interaktif, atau aplikasi pembelajaran online lainnya peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan menarik

Masalah utama yang dihadapi saat ini adalah kurangnya inovasi dan kreatifitas guru dalam proses mengajar kebanyakan guru hanya menerangkan dengan metode

ceramah dalam proses penyampaian materi. Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Amirudin & Suryadi, 2016).

Penggunaan media dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep dasar matematika sehingga matematika bukan menjadi hal yang menakutkan lagi bagi mereka melainkan pembelajaran yang sangat menarik sehingga dapat menunjang motivasi belajar mereka. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan di Indonesia berdampak besar pada sosial, kualitas, dan aksesibilitas. Sejumlah kemajuan teknologi di bidang pendidikan, antara lain penggunaan e-learning, pemanfaatan media pendidikan, akses pendidikan, kualitas pendidikan, dan keadilan sosial, merupakan pilar penting dalam kemajuan sistem pendidikan bangsa (Saodah et al., 2020). Seiring berkembangnya teknologi maka sangat penting untuk memperbarui dan belajar akan media pembelajaran terbaru yang dapat digunakan selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses adalah salah satu sumber daya pendidikan yang dapat membantu meningkatkan motivasi peserta didik. Sumber daya tersebut diantaranya yakni termasuk *Wordwall, Quizizz, Kahoot, Schoology*, dan *platform* sejenis lainnya yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar (Nenohaj et al., 2021). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup karena siswa tidak hanya menerima informasi dari guru saja, melainkan dari media interaktif yang dapat membangun pengetahuan (Aprilia, M. et al., 2023).

Peneliti menggunakan salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui media *Wordwall*. *Wordwall* merupakan sebuah *platform* pembelajaran yang berperan sebagai sumber aktivitas pembelajaran yang beragam yang bisa juga digunakan untuk membuat penilaian pembelajaran seperti kuis, acak kata, menjodohkan, mencocokkan, mencari kata, roda acak, dan aktivitas lainnya. Tujuan penggunaan media Wordwall adalah untuk meningkatkan akses dan interaksi siswa dengan sumber belajar untuk pemahaman dan retensi siswa. Keberagaman aktivitas ini di desain

dengan tujuan mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. *Wordwall* dapat digunakan secara online melalui Internet dan juga memungkinkan pengguna untuk mengunduh aktivitas dan mencetaknya jika diperlukan. Dengan *Wordwall*, guru dapat secara fleksibel menggunakan berbagai aktivitas menarik untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan media *wardwall* dalam materi berhitung dapat menunjang minat belajar peserta didik kelas 1 SDN Mlatiharjo 02 Semarang.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulis (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna pada generalisasi (Sugiyono, 2013).

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data ini adalah observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman. Seperti dikutip Miles dan Huberman dalam buku Sugiyono (Sapitri, 2018), analisis dalam penelitian kualitatif terjadi baik pada saat pengumpulan data maupun beberapa saat setelah pengumpulan data selesai menyatakan akan dilakukan. Kegiatan analisis data kualitatif dapat dilakukan secara interaktif dan dapat dilakukan terus menerus hingga tercapai kejenuhan data. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran mengenai penggunaan media pembelajaran wordwall pada pembelajaran matematika. Sedangkan metode wawancara digunakan untuk menggali informasi tentang media pembelajaran wordwall pada pembelajaran matematika. Penelitian ini dilakukan di SDN Mlatiharjo 02 beralamat di Jl Citandui Raya I No.Raya, Mlatibaru, Kec. Semarang, Kota. Semarang 50122.

Subjek penelitiannya yaitu siswa kelas I SDN Mlatiharjo 02, sedangkan kepala sekolah, guru kelas I dan beberapa siswa sebagai informan untuk mendukung perolehan data observasi dan wawancara. Objek penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana media edukatif *Wordwall* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi berhitung matematika. Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara tersebut selanjutnya dinarasikan untuk memperoleh gambaran umum mengenai media pembelajaran wordwall pada pembelajaran matematika kelas I SD N Mlatiharjo 02

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Faktor yang mempengaruhi anak belum mahir dalam berhitung adalah kurangnya minat belajar siswa dikarenakan pembelajaran yang monoton. Kemudian masih terdapat siswa yang belum menyelesaikan tugasnya ketika diberikan tugas oleh guru dikarenakan siswa tersebut belum paham terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

Hasil observasi peneliti, media yang digunakan pada pembelajaran matematika yaitu menggunakan wordwall. Wordwall (Sherianto, 2020) 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 (Halik, 2021) juga dapat diartikan web aplikasi yang digunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, wordwall juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilain dalam pembelajaran.

Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan untuk menggunakan aplikasi Wordwall yaitu : 1) Tentunya agar kita dapat menggunakan aplikasi ini sebagai salah satu media dalam pembelajaran matematika, langkah awal yang harus kita lakukan adalah membuat atau mendaftarkan akun di https;//wordwall.net kemudian lengkapilah data yang tertera didalamnya, 2) Pilihlah *create activity* lalu pilihlah salah satu template yang ada, 3) Tuliskanlah judul dan deskripsi permainan, 4) Tulislah konten yang diinginkan sesuai dengan tipe permainan yang diinginkan, 5) Pilih done, sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya.

Berikut merupakan salah satu contoh penerapan media wordwall pada pembelajaran Matematika materi berhitung kelas 1



Gambar 1. Penerapan *Wordwall*



Gambar 2. Media *Wardwall*

Berdasarkan hasil penelitian di kelas 1 SDN Mlatiharjo 02 Semarang, peneliti mendapatkan data sesuai yang diharapkan, bahwa penerapan media *Wardwall* dapat menunjang minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran Matematika materi materi berhitung. Hasil 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 (b) Keaktifan siswa saat mengumpulan tugas dengan tepat waktu, (c) Bertanya terhadap materi yang belum dipahami. Keadaan tersebut berbeda dengan proses pembelajaran jika guru hanya memberikan perintah kepada anak untuk membaca buku saja. Berdasarkan hal tersebut, dapat terlihat bahwa setelah menggunakan media *wordwall* minat belajar anak meningkat

Hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa "*penggunaan wordwall secara efektif memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran Matematika kelas I di SDN Mlatiharjo 02. Wordwall membantu meningkatkan pemahaman peserta didik, mengaktifkan partisipasi mereka, dan memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik"*. Rasa bosan terhadap sesuatu yang monoton dapat muncul dalam berbagai situasi dan tempat. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk melakukan kreasi dan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran guna membangkitkan minat dan motivasi peserta didik. Terutama dalam kondisi saat ini, apabila guru tidak mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, di mana peserta didik akan merasa bosan mengalami penurunan semangat dan motivasi dalam belajar. Tugas guru adalah

mampu mengembalikan minat dan motivasi anak didik tersebut. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran yang beragam dan menarik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, diharapkan peserta didik akan lebih tertarik dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat membantu meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk terus mengembangkan dan memperkaya pilihan media pembelajaran agar dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan minat peserta didik.

Guru wali kelas melihat bahwa penggunaan media *wordwall* secara efektif berkontribusi dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep pembelajaran. Dengan adanya media *wordwall*, peserta didik dapat terlibat secara interaktif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan Selain itu, guru melaporkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik dan kemampuan mereka dalam menerapkan konsep-konsep pembelajaran berkat penggunaan media *wordwall*. Media *wordwall* memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran secara visual dan bermain melalui aktivitas yang disediakan, sehingga memperkuat pemahaman mereka. Guru juga mencatat bahwa penggunaan media *wordwall* membantu peserta didik mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Misalnya, peserta didik dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kerjasama, dan pemecahan masalah melalui interaksi dengan media *wordwall*.

Guru juga memberikan dukungan dan umpan balik kepada peserta didik saat mereka berpartisipasi dalam aktivitas *wordwall*. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif di mana peserta didik merasa didukung dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik menunjukkan respons yang positif terhadap penggunaan wordwall dalam pembelajaran Matematika. Mereka menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi ketika berinteraksi dengan alat ini. Penggunaan *wordwall* dalam aktivitas

pembelajaran yang menarik dan interaktif berhasil memotivasi peserta didik untuk belajar. Selain itu, peserta didik juga melaporkan peningkatan dalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika setelah menggunakan *wordwall*. Respons positif peserta didik menunjukkan bahwa *wordwall* efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan partisipasi peserta didik. Senada dengan Azizah (2020), dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa pengunaan media *wordwall* mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap kosa kata pada mata pelajaran bahasa arab. Selain itu, dalam penelitian (Bachry et al., n.d.) 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 matematika kelas I. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi bagi peneliti yang akan datang.

D. Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan platform *wordwall* dalam pembelajaran matematika di kelas I SDN Mlatiharjo 02 mengalami peningkatan minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas I, Hal ini ditunjukkan dengan: 1) Meningkatnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, mengerjakan tugas, dan bertanya terhadap materi yang belum dipahami. 2) Meningkatnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika. 3) Meningkatnya motivasi siswa untuk belajar matematika.

Media pembelajaran wordwall dapat dijadikan sebagai salah satu media masa kini. Selain penggunaan yang mudah dan murah, media ini juga memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal. Penggunaan media game edukatif *wordwall* peserta didik merasa antusias dan mau berfikir kritis.

Peran guru sangat penting untuk siswa. Guru memiliki peran penting untuk menunjang Pendidikan. Guru harus mengikuti perkembangan zaman, serta menguasai tekhnologi. Hal ini sebagaimana dituturkan oleh (Atika et al., 2019) bahwa karakter mengambarkan kualitas moral

seseorang yang tercermin dari segala tingkah lakunya yang mengandung unsur keberanian, ketabahan, kejujuran, dan kesetiaan, atau prilaku dan kebiasaan yang baik. Sehingga pada pendidik dapat menggunakan pilihan alternatif lainnya sebagai variasi lain dalam mengemas materi pelajaran yang lain. Media yang menyenangkan dan bervariasi akan membuat peserta didik lebih termotivasi dalm mengikuti proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

Amirudin, A., & Suryadi, A. (2016). Keragaman Media dan Metode Pembelajaran dalam Pembelajaran Sejarah Kurikulum 2013 pada Tiga SMA Negeri di Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2015/2016. Indonesian Journal of History Education, 4(2), 7–13.

Aprillia, M. et al. (2023) 'Penggunaan Video Animasi Powtoon Untuk Menteladani SHATAFAT (sidiq, amanah, tabligh, fathonah) Bagi Peserta didik SD', Jurnal Guruan dan Teknologi Indonesia, 3(4), pp. 141–149

Atika, N. T., Wakhuyudin, H., & Fajriyah, K. (2019). Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter Membentuk Karakter Cinta Tanah Air. Jurnal Mimbar Ilmu, 24(1), 105–113.https://doi.org/10.55558/alihda.v16i1.50

Azizah, H. N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media *WordWall*. 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.

Nenohai, J. M., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Udil, P. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat, 2(2), 101-110

Riley D D dan Hunt K A 2014 Computational Thinking for The Modern Problem Solver. La Crosse: CRC Press

Saodah, S., Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). Pengaruh Globalisasi Terhadap Siswa Sekolah Dasar. Pandawa, 2(3), 375-385

Sapitri, N. (2018). Bab III -Metode Penelitian Metode Penelitian. Metode Penelitian, 32–41.

Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta