PEMANFAATAN APLIKASI GAME WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V DI SDI PANGKABINANGA

Dewi Anggita Putri[1], Andi Tanri Ulan[2]
[1,2] PPG PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar
[1]anggitaputridewi58@gmail.com [2]andiiulan123@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the utilization of wordwall game applications in increasing student learning motivation in Mathematics subjects at SDI Pangkabinanga. This type of research uses qualitative research methods with observation and interview methods. observations made by collecting various information from direct observation in Class V SDI Pangkabinanga in Mathematics learning. While the interview method is used to explore information about the wordwall game application in learning Mathematics. The results showed that the use of the Wordwall game application helps in designing learning materials that are interesting and easy for students to understand and the utilization of wordwall in learning mathematics can foster student learning motivation in the classroom, thus making students eager to learn, students can learn in a pleasant situation, and teachers can utilize wordwall to support the success of students in the learning process.

Keywords: Students Motivation, Mathematics, Wordwall

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pemanfaatan aplikasi game wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika di SDI Pangkabinanga. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode observasi dan wawancara. observasi yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai informasi dari pengamatan langsung di Kelas V SDI Pangkabinanga pada pembelajaran Matematika. Sedangkan metode wawancara digunakan untuk menggali informasi tentang aplikasi game wordwall pada pembelajaran Matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi game Wordwall membantu dalam merancang materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa dan pemanfaataan wordwall pada pembelajaran matematika dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik di kelas, sehingga membuat peserta didik bersemangat dalam belajar, peserta didik dapat belajar dengan situasi yang menyenangkan, serta guru dapat memanfaatkan wordwall untuk menunjang keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Motivasi peserta didik, Matematika, Wordwall

A. Pendahuluan

Pendidikan pada tingkat dasar merupakan tahapan penting dalam pembentukan pengetahuan dan keterampilan dasar siswa. Tingkat motivasi dan minat belajar yang kuat

tersebut berperan penting dalam membentuk sikap positif terhadap proses pembelajaran, yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar dalam jangka panjang.

Faktanya, di sekolah dasar, tidak jarang ditemukan siswa belum bisa mengikuti pembelajaran secara maksimal. Kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran seperti merasa bosan dan tidak aktif selama proses pembelajaran. Faktor pendukung yang kuat untuk keberlangsungan pembelajaran adalah motivasi belajar. Guru harus mengetahui apakah siswa termotivasi untuk belajar karena jika ada, siswa akan terlihat senang dan aktif dalam pelajaran (Arianti, 2018).

Motivasi intrinsik (dalam) dan ekstrinsik (luar) adalah dua kategori motivasi belajar. Karena ada dorongan dari diri sendiri, motivasi intrinsik bekerja sendirian dan tidak perlu dirangsang. Menurut Sulfemi (2018), motivasi intrinsik berasal dari keinginan kuat seseorang untuk berhasil dan memiliki motivasi untuk terus belajar untuk mencapai tujuan. Sebagai contoh, seorang anak harus belajar untuk mendapatkan nilai yang baik jika dia belajar atas dasar keinginannya sendiri. Namun, motivasi ekstrinsik berasal dari dorongan dari luar individu. Contohnya adalah reward, lingkungan yang mendukung, dan metode belajar yang menarik. Seorang anak yang dimotivasi oleh orang tuanya dapat belajar dengan mendapatkan hadiah jika nilai ulangannya baik (Hariyadi dan Darmuki, 2019).

Motivasi belajar adalah dorongan untuk melakukan sesuatu, baik secara sadar maupun tidak sadar, yang menghasilkan semangat belajar. Motivasi ini mencakup keinginan untuk aktif dan bergerak dalam sikap dan perilaku seseorang. Oleh karena itu, dapat dikatakan motivasi belajar adalah faktor pendorong yang kuat yang mendorong orang untuk aktif belajar, baik secara sadar maupun tidak sadar. Motivasi belajar adalah proses mendorong orang untuk berusaha dan melakukan sesuatu untuk mencapai hasil belajar yang baik. Selain itu, motivasi belajar juga menyampaikan dan membangkitkan minat dan semangat anak dalam belajar.

Hal penting yang perlu diperhatikan adalah media pembelajaran. Hal ini mempengaruhi motivasi siswa selama proses pembelajaran. Hal ini mencerminkan permasalahan penting yang harus diatasi oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Oleh karena itu, guru perlu memperoleh kompetensi sebagai pendidik. Salah satu kompetensi yang wajib dimiliki guru adalah kompetensi di bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Guru harus berkompeten di bidang teknologi informasi dan komunikasi agar dapat mengembangkan diri dan menunjang proses pembelajaran (Sintawati & Indriani, 2019). (Manurung et al., 2020) Internalisasi ilmu pengetahuan ke dalam skemata pelajar merupakan sebuah pembelajaran. Guru harus mampu beradaptasi dengan perkembangan saat ini.

Contoh pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan adalah penggunaan aplikasi game Wordwall. Wordwall, Kahoot, Quiz, dan berbagai format lainnya, merupakan perangkat lunak berbasis online yang dirancang khusus sebagai media pembelajaran berbasis permainan (Olisna et al., 2022). Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai macam template dan model, antara lain puzzle gambar, kuis, dan puzzle lainnya. Menggunakan Wordwall di kelas dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka tentang apa yang diajarkan guru kepada mereka.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang cocok menggunakan wordwall dalam proses pembelajaran. Penggunaan wordwall ketika belajar matematika membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajarannya. Matematika, seperti diketahui saat ini, merupakan salah satu mata pelajaran yang membosankan. Hal ini karena mereka menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sulit. Beberapa faktor yang mempengaruhi biasanya disebabkan oleh pendekatan, strategi, model, metode, media pembelajaran yang kurang menarik, dan media yang digunakan guru tidak tepat.

Aplikasi ini memungkinkan guru berupaya menciptakan lingkungan belajar yang lebih efisien dan efektif tanpa mengurangi isi materi yang disajikan (Khoriyah & Muhid, 2022). Permainan yang disediakan Wordwall dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Lestari et al., 2023). Pembelajaran dengan pendekatan berbasis permainan memberikan peluang besar untuk menjadi media pembelajaran yang efektif karena dapat mempengaruhi aspek visual dan verbal peserta didik.

Muzdalifah (2020) dalam penelitiannya, menyatakan bahwa Wordwall merupakan salah satu aplikasi gamifikasi yang dapat digunakan oleh pengajar BIPA sebagai sumber belajar, media, dan alat evaluasi melalui serangkaian kegiatan yang menyenangkan khususnya bagi pemelajar dari generasi Z. Sejalan dengan Putri (2020), yang menyatakan bahwa wordwall dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran melalui daring maupun pada saat tatap muka, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti memilih judul "Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 5 Di SDI Pangkabinanga" untuk dikaji lebih dalam.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik observasi.

Menurut Anggito & Setiawan (2018), penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data di suatu tempat melalui interpretasi terhadap fenomena yang terjadi di tempat tersebut. Menurut Sugiyono (2016), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk penelitian yang berfokus pada keadaan alamiah objek.

Menurut Sugiyono (Susmita, 2019), observasi adalah mengamati dan mencatat objek-objek di tempat terjadinya atau sedang terjadi suatu peristiwa. Metode observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diamati. Subjek penelitian terdiri dari 28 siswa kelas V B di SDI Pangkabinanga, Kabupaten Gowa, Kota Makassar.

Langkah-langkah penelitian ini adalah sebagai berikut: 1. Mengumpulkan data melalui analisis literatur yang berkaitan dengan penggunaan Wordwall Application sebagai kuis interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SDI Pangkabinanga. 2. Melakukan survei lapangan dan menganalisis bagaimana situasi lapangan menggunakan Wordwall Application sebagai kuis dalam proses belajar mengajar di kelas.

Teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dan

dokumentasi merupakan komponen esensial dalam penelitian. Ketiga teknik ini berperan signifikan dalam memperkaya temuan penelitian. Sesuai dengan pendapat Sugiono, tahap pengumpulan data merupakan langkah strategis yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan objek penelitian

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data utama yang digunakan adalah observasi langsung. Peneliti secara langsung mengamati dan menerapkan aplikasi kuis interaktif di dalam kelas. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2010), pengumpulan data merupakan langkah awal yang krusial dalam setiap penelitian karena data adalah fondasi untuk mencapai tujuan penelitian.

Data yang diperoleh dari observasi langsung di kelas akan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil analisis ini akan disajikan dalam bentuk naratif. Dengan kata lain, data akan diorganisasikan, dipelajari, dan disimpulkan dalam bentuk cerita untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang apa yang terjadi selama observasi

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Wordwall adalah game edukasi berbasis web yang dirancang untuk membuat game berbasis kuis yang menyenangkan. Menurut (Herta, dkk, (2023)), Wordwall merupakan platform yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran .

Media teknologi wordwall ini memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis permainan edukatif dengan tema berbeda yang sesuai dengan materi pembelajaran matematika yang dianggap sulit oleh siswa. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan mengintegrasikan media teknologi Wordwall ke dalam proses pembelajaran.

Berikut adalah langkah-langkah untuk memanfaatkan Wordwall dalam pembelajaran:

Langkah 1: Membuat Akun Wordwall

1. Akses Wordwall: Kunjungi situs web resmi Wordwall (https://wordwall.net/) atau unduh aplikasinya di perangkat Anda (smartphone atau tablet).
2. Daftar Akun: Klik tombol "Sign up" atau "Daftar" yang biasanya terletak di pojok kanan atas halaman.
3. Isi Informasi**:** Lengkapi formulir pendaftaran dengan informasi yang diminta, seperti nama

pengguna, alamat email, dan kata sandi. Atau, Anda bisa menggunakan akun Google atau Microsoft Anda untuk proses pendaftaran yang lebih cepat.

Langkah 2: Membuat Aktivitas Baru

1. Akses Dashboard: Setelah berhasil membuat akun dan masuk, Anda akan diarahkan ke dashboard atau halaman utama akun Anda.
2. Buat Aktivitas: Cari dan klik tombol "Create" atau "Buat" yang biasanya terletak di bagian atas halaman.
3. Pilih Template: Wordwall menyediakan beragam pilihan template aktivitas yang menarik. Pilih template yang sesuai dengan materi pembelajaran yang ingin Anda sampaikan. Beberapa contoh template populer adalah:
    - Kata Silang: Cocok untuk melatih kosakata dan pemahaman konsep.
    - Puzzle Kata: Membantu siswa menyusun kata-kata dari huruf yang acak.
    - Kartu Kata: Untuk menghafal kosakata atau konsep secara visual.
    - Quiz: Membuat kuis interaktif dengan berbagai jenis pertanyaan.

Langkah 3: Sesuaikan Aktivitas

Setelah memilih template, Anda dapat menyesuaikan aktivitas sesuai dengan kebutuhan Anda:

- Tambahkan Konten: Masukkan kata-kata, gambar, atau video yang relevan dengan materi pelajaran Anda.
- Atur Desain: Sesuaikan tampilan aktivitas dengan memilih tema, warna, dan font yang menarik.
- Tambahkan Elemen Interaktif: Beberapa template memungkinkan Anda menambahkan elemen interaktif seperti suara, animasi, atau video.
- Uji Coba: Sebelum membagikan aktivitas, sebaiknya uji coba terlebih dahulu untuk memastikan semuanya berfungsi dengan baik.

Langkah 4: Bagikan Aktivitas

Setelah selesai membuat aktivitas, Anda dapat membagikannya dengan berbagai cara:

- Kode Akses: Bagikan kode akses unik kepada siswa agar mereka dapat mengakses aktivitas Anda.
- Link: Buat tautan ke aktivitas Anda dan bagikan melalui berbagai platform seperti Google Classroom, Microsoft Teams, atau media sosial.
- Embed: Sematkan aktivitas Anda langsung ke dalam situs web atau blog Anda.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan kelebihan dan kekurangan media wordwall sebagai berikut:

a. Kelebihan Media Pembelajaran Wordwall

1) Media wordwalll bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah
2) Tidak monoton dan menarik untuk dimainkan
3) Media wordwall bersifat kreatif
4) Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar
5) Dapat menjadi alat evaluasi
6) Kuis dapat di cetak dan dibagikan kepada siswa

b. Kekurangan Media Pembelajaran Wordwall

1) Ketergantungan Internet: Untuk menggunakan Wordwall, siswa dan guru membutuhkan koneksi internet yang stabil.
2) Kurangnya Fitur Lanjutan: Dibandingkan dengan platform pembelajaran online lainnya, Wordwall mungkin memiliki fitur yang lebih terbatas, terutama untuk membuat aktivitas yang sangat kompleks.
3) Bahasa: Sebagian besar konten dan fitur Wordwall tersedia dalam bahasa Inggris. Meskipun demikian, banyak guru yang telah berhasil menggunakan Wordwall untuk pembelajaran dalam bahasa Indonesia.
4) Biaya: Meskipun ada versi gratis, versi berbayar Wordwall menawarkan fitur yang lebih lengkap.

Selama proses pembelajaran menggunakan wordwall peserta didik menyampaikan sikap positif dengan menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi. Mereka bersemangat karena belum pernah mendengar atau menggunakan aplikasi Wordwall sebelumnya. Saat pertama kali menggunakannya, siswa masih bingung bagaimana cara menggunakan aplikasi tersebut. Namun melalui latihan dan penjelasan, mereka mulai memahami

dan menggunakan aplikasi wordwall dengan lebih baik.

Respon peserta didik terhadap aplikasi Wordwall sangat positif. Peserta didik merasa belajar lebih menyenangkan karena saya bisa belajar sambil bermain. Dengan menggunakan media tersebut, game aplikasi Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Teknik observasi diukur dengan menggunakan beberapa indikator, antara lain: (a) Keaktifan siswa pada saat mengikuti kegiatan belajar mengajar (b) Keaktifan siswa berani naik ke depan kelas menjawab pertanyaan (c) Berani bertanya mengenai pertanyaan atau materi yang belum mereka ketahui (d) Mengumpulkan tugas tepat waktu.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDI Pangkabinanga, teridentifikasi adanya kendala signifikan dalam proses pembelajaran Matematika. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematis yang diajarkan, sehingga menimbulkan rasa kebosanan dan berdampak negatif pada minat serta motivasi belajar mereka. Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengimplementasikan sebuah inovasi pedagogis dengan memanfaatkan aplikasi Wordwall sebagai media kuis interaktif. Pendekatan ini didasarkan pada hipotesis bahwa karakteristik permainan yang melekat pada aplikasi Wordwall dapat memicu minat belajar siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall sebagai instrumen evaluasi yang interaktif mampu mendorong siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran Matematika. Hal ini dibuktikan melalui pengamatan terhadap peningkatan minat, motivasi, dan pada akhirnya, hasil belajar siswa secara keseluruhan.

D. Kesimpulan

Wordwall adalah sebuah platform yang dapat membantu siswa berinteraksi dan lebih terlibat dalam belajar. Wordwall memungkinkan guru membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif, seperti kartu kata, puzzle kata, game kata-kata silang, dan lainnya. Wordwall learning media adalah alat interaktif yang mudah digunakan yang dapat meningkatkan minat dan keinginan

siswa untuk belajar serta membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kelebihan menggunakan Wordwall sebagai media pembelajaran adalah bahwa itu fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh siswa dari berbagai tingkatan sekolah, tidak monoton dan menarik untuk dimainkan dan juga bersifat kreatif, meningkatkan minat siswa dalam belajar, dan dapat menjadi alat evaluasi kepada siswa. Sedangkan kekurangan dari wordwall yaitu Wordwall membutuhkan waktu yang lebih lama untuk dibuat daripada media pembelajaran lainnya karena hanya dapat dilihat melalui media visual.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi pendidik untuk mengatasi masalah pembelajaran dan mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar tentang penggunaan Wordwall.

DAFTAR PUSTAKA

Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 5794–5800. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053

Aidah, N., & Nurafni. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. PIONIR: Jurnal Pendidikan Volume 11 No 2 2022, 167

Eriska, L.,dkk (2024). Pemanfaatan Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas I Di Sd Negeri 112 Palembang. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 1289-1290

Herta, N., dkk (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaranuntuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Seminar Nasional Paedagoria (Universitas Muhammadiyah Semarang), 530-531

Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Gerakan Literasi Matematika Bagi Siswa untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif di SDN Kenari 07 Pagi. Jurnal ABDI PAUD, 1(1), 7–12. https://doi.org/10.33369/abdipaud.v1i1.14038

Nisa, M & Susanto, Ratna (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. Universitas Esa unggul. Vol. 7, No. 1, 2022, pp. 140-147 DOI: https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005

Oktafiani, windy., & Yunika. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall sebagai Kuis Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn di SMA Negeri 2 Tondano.

TUMOUTOU SOCIAL SCIENCE JOURNAL (TSSJ) Vol. 1, No. 1, Januari 2024, page: 31-35

Setyorini, D., dkk (2023). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. Jurnal Sinektik Volume 6, Number 1 Tahun 2023, pp. 26-27

Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 1(3), 216–223.

Togatorop, T., dkk (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Tanggapan Di Smp Negeri 6 Kisaran. LINGUISTIK : Jurnal Bahasa & Sastra. DOI : 10.31604/linguistik.v9i1. 31-32