

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 5 SDN KARE 02

Use of The Media on Wordwall Games To Increase The Result of 5th Grade School Math in Kare 02

Alifia Roudhotul Jannah^{1*}

Nova Estu Harsiwi²

*^{1,2}Universitas Trunojoyo
Madura, Bangkalan, Jawa Timur,
Indonesia

*email: alifia.ae@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada penggunaan media edukatif Wordwall guna meningkatkan hasil belajar matematika pada bidang materi bangun ruang pada siswa kelas V SD Negeri Kare 02 Madiun pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian tindakan kelas. Pengumpulan data diperoleh melalui penggunaan teknik penilaian standar dan protokol observasi sistematis. Analisis data tes menunjukkan bahwa siswa secara konsisten menunjukkan meningkatnya hasil belajar pada kedua siklus, dibandingkan dengan hasil belajar yang terlihat pada tahap pendahuluan. Pelaksanaan kegiatan pada kedua siklus juga berhasil memenuhi kriteria keberhasilan. Bukti observasi lebih lanjut memperlihatkan bahwasanya pemakaian media dinding kata bisa membuat peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seperti yang terlihat dari pencapaian skor aktivitas yang meningkat. Penelitian menunjukkan bahwa memasukkan media Wordwall ke dalam pengajaran matematika meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci:

Wordwall,
Hasil Belajar,
Meningkatkan.

Keywords:

Wordwall,
Result from Learning,
Increase.

Abstract

This study focuses on using word wall media to enhance mathematics learning results in the field of construction materials for fifth-grade students at SD Negeri Kare 02 Madiun during the 2023/2024 academic year. This study employs the methodology of classroom action research. Data collection was acquired via the use of standardized assessment techniques and systematic observation protocols. The analysis of test data indicates that students consistently demonstrated improved learning outcomes in both cycles, as compared to the learning outcomes seen in the preliminary phase. The execution of activities in both cycles also successfully met the success criterion. Observational evidence further demonstrates that the use of word wall media may enhance student engagement in the learning process, as seen by the attainment of elevated activity scores. Research has shown that incorporating word wall media into mathematics instruction enhances learning outcomes and increases student engagement in mathematics learning.

PENDAHULUAN

Di era informasi digital dan kemajuan teknologi yang begitu cepat saat ini, penggunaan media pembelajaran menjadi hal yang krusial dalam memudahkan aktivitas pembelajaran di kelas. Pada kerangka khusus ini, sumber daya pendidikan yang menawan serta menarik mempunyai fungsi sentral dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap ide-

ide rumit dengan lebih efisien. Dengan menggunakan sumber daya pendidikan yang sesuai, seperti film instruksional, simulasi interaktif, atau aplikasi web, siswa dapat dengan cara giat terlibat pada tahapan pembelajaran serta menumbuhkan wawasan yang lebih mendalam. Dengan menerapkan kemampuan teknologi saat ini, pendidik bisa

menyediakan suasana pendidikan yang mutakhir dan asik.

Instruktur memiliki fungsi yang sangat krusial dalam membina naluri, kapasitas kognitif, dan persepsi diri siswa supaya bisa meraih tujuan pembelajaran yang diharapkan. Guru harus memanfaatkan strategi yang efektif dalam menetapkan teknik pembelajaran untuk membantu pertumbuhan ini. Memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang pengertian belajar sangatlah penting.

Pemanfaatan media pembelajaran bisa menaikkan produktivitas serta kegunaan proses belajar mengajar dalam lingkungan yang mendukung, karena memfasilitasi percepatan pemahaman di kalangan siswa (Aini & Asror, 2022). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memperoleh kemahiran dalam mengintegrasikan alat-alat pendidikan dengan teknologi dalam konteks revolusi industri keempat (Tanama, Degeng, & Sitompul, 2023). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan lingkungan belajar dengan memberikan siswa tidak hanya informasi dari instruktur, tetapi juga media interaktif yang memfasilitasi konstruksi pemahaman (Aprillia et al., 2023).

Berlandaskan penelusuran awal yang dilakukan para ahli, permasalahan yang banyak terjadi di SDN Kare 02 adalah rendahnya prestasi akademik siswa dalam mata pelajaran matematika. Memperoleh nilai dalam sesi matematika terkadang tidak memenuhi

persyaratan standar nasional. Secara spesifik, nilai ulangan harian secara konsisten memberikan hasil yang mengecewakan, khususnya terkait dengan topik bangun ruang. Siswa merasa kesulitan untuk bekerja dengan material konstruksi spasial yang kompleks.

Keterlibatan siswa yang tidak memadai menyebabkan prestasi akademik siswa di bawah standar. Berdasarkan analisis terhadap hasil ulangan harian siswa, banyak siswa yang tidak mencukupi KKM matematika yang ditentukan sebesar 65. Ini bisa dilihat berdasarkan data yang berjumlah 20 siswa atau setara dengan 60,6%. dari total tersebut, belum tuntas atau belum mencapai persyaratan, sedangkan hanya 13 siswa, mewakili 39,4%, yang berhasil menyelesaikannya. Nilai minimal yang dicapai adalah 38, sedangkan nilai maksimal yang dicapai adalah 78. Kegiatan pembelajaran ini kurang melibatkan siswa dan layak dilakukan karena terbatasnya kemampuan instruktur dalam menentukan model pembelajaran yang efisien. Mempertimbangkan hambatan ini, penting untuk menemukan penyelesaian yang sesuai guna mengembangkan keterlibatan siswa dan mengoptimalkan hasil belajar siswa. Untuk belajar matematika secara efektif, kuncinya terletak pada penggunaan media Word Wall.

Media Wordwall yakni alat berbasis web yang menggunakan gamifikasi untuk memberi instruktur berbagai elemen permainan dan

kuis untuk mengevaluasi konten. Visual Education Ltd., sebuah perusahaan yang berbasis di Inggris, menciptakan program ini. Program ini dirancang khusus bagi instruktur yang ingin mengembangkan metodologi penilaian pembelajaran. Salah satu fitur penting dari Wordwall adalah permainan yang dihasilkannya dapat dimainkan tanpa koneksi internet menggunakan sumber daya cetak yang ditawarkan. Wordwall juga memfasilitasi berbagi permainan di berbagai situs media sosial dan melalui kode yang tertanam. Wordwall.net menyederhanakan proses bagi instruktur untuk membuat permainan interaksi serta menghasilkan lembar kerja untuk murid mereka. Sistem ini menjadikan otomatis proses perancangan sumber daya, memungkinkan guru dengan mudah menambahkan teks yang selaras untuk kelas mereka, bersama dengan daftar kata kunci, definisi, pertanyaan, dan/atau grafik.

Wordwall menawarkan serangkaian fungsi yang komprehensif, termasuk kuis, pencarian kata, dan anagram. Total ada 18 fitur ataupun template game, yakni:

1. Fitur Match Up yakni permainan drag and drop dimana pengguna dapat membandingkan fungsi.
2. Fitur Open the Box, yaitu adalah permainan di mana pemain mencoba memprediksi isi sebuah kotak dengan mengetuk kotak yang ada.

3. Fungsi Kartu Acak adalah permainan tebak kartu otomatis yang mengocok kartu
4. Fungsi anagram adalah mengatur huruf-huruf pada posisinya masing-masing berdasarkan susunan tertentu.
5. Fitur Labelled Diagram, memungkinkan pengguna menyusun foto dengan menggunakan teknik drag and drop.
6. Fitur Categorize, mirip dengan metode seret dan lepas, diposisikan di dalam kolom yang dapat diakses.
7. Fitur Quiz, khususnya permainan yang menghadirkan banyak pilihan.
8. Fitur Find the Matchyakni yakni permainan yang melibatkan memasangkan balasan dengan foto yang sesuai.
9. Fitur Matching Pairs, adalah permainan di mana pemain menyentuh ubin hingga menemukan pasangan yang cocok.
10. Fitur Missing Word, yakni mencakup permainan drag and drop yang terhubung ke kotak kosong yang kini dapat diakses.
11. Fitur Wordsearch, adalah permainan di mana pemain harus menemukan huruf tersembunyi di dalam kotak.
12. Fitur Rank Order, yakni permainan drag and drop item hingga penyusunannya benar.
13. Fitur Random Wheel, yakni permainan roda berputar.

14. Fitur Group Sort, merupakan permainan drag and drop yang memungkinkan pengguna mengkategorikan setiap respon ke dalam kategori tertentu.
15. Fitur Unjumble, adalah permainan yang melibatkan penataan ulang kata dengan cara menyeret dan melepaskannya untuk membuat kalimat dengan struktur yang tepat.
16. Fitur Gameshow Quiz, adalah permainan pilihan ganda berjangka waktu yang memiliki batasan jumlah nyawa dan menawarkan insentif.
17. Fitur Maze Chase, adalah permainan di mana pemain harus menavigasi menuju jawaban yang benar sambil menghindari musuh.
18. Fitur Airplane, yakni mencakup permainan di mana Anda dapat mengendalikan pesawat dengan menyentuh layar ataupun memanfaatkan tombol panah pada keyboard. Tujuan permainan ini adalah menavigasi pesawat menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah.

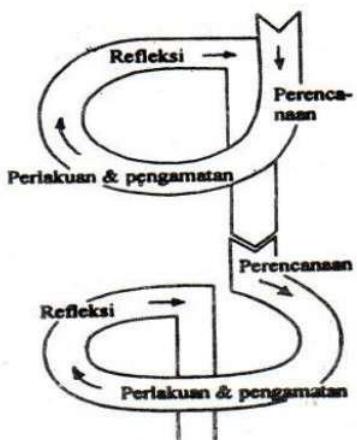
Rangkaian kegiatan tersebut dimaksudkan guna mendorong keterlibatan aktif siswa pada proses pembelajaran. Wordwall bisa digunakan secara online melalui website dsan menyediakan opsi bagi pengguna guna mengunduh dan mencetak kegiatan sejalan dengan keperluan. Wordwall memberi

instruktur kemampuan untuk menggunakan berbagai aktivitas menarik guna menaikkan pengalaman belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk memperkenalkan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media Word Wall pada siswa kelas V SDN Kare 02 Madiun. Pelaksanaan kegiatan di PTK dilaksanakan dalam dua siklus, yakni siklus pertama dan siklus berikutnya. Setiap siklus yakni dari dua pertemuan. Pengamatan kolaboratif dilakukan bersama guru kelas V SDN Kare 02 Madiun untuk mengetahui tindakan anak pada saat pembelajaran matematika. Berdasarkan evaluasi kurikulum Matematika kelas V SDN Kare 02 Madiun, terlihat bahwa aktivitas siswa memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Selanjutnya peneliti bermaksud melakukan perencanaan tindak lanjut untuk siklus penelitian selanjutnya.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dengan pendekatan kolaboratif, khususnya melibatkan guru dan peneliti dalam penelitian kolaboratif dan partisipatif. Desain penelitian yang dipakai yakni model siklus Kemmis dan McTaggart. Proses ini terjadi secara berulang, bukan terjadi sekali saja, hingga tujuan yang diharapkan tercapai. Metodologi penelitian yang digunakan ditunjukkan pada Gambar I.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Model

Kemmis & Mc Taggart.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Telah dilakukan penelitian terhadap pembelajaran matematika pada kelas V SDN Kare 02 dengan menggunakan media word wall. Rata-rata nilai hasil belajar siswa pada siklus I yakni 73,3 dengan nilai terendah yakni 55 dan nilai terbaik sebesar 90. Dari total 33 siswa, terdapat 25 siswa yang berhasil memenuhi KKM sebesar 65. Disamping itu, ada 8 siswa yang belum mencapai persyaratannya atau belum tuntas. Tingkat ketercapaian hasil belajar klasikal siswa pada siklus I yakni 75,8%. Siklus pembelajaran pertama dinilai efektif karena melampaui tolok ukur yang telah ditetapkan, yaitu mencapai angka 75%. Namun demikian, peneliti menetapkan guna meneruskan penelitian siklus II untuk menunjukkan kemanjuran media dinding kata dan untuk mencapai efek

pembelajaran yang lebih substansial. Setelah dilanjutkannya pembelajaran pada siklus II, terjadi kenaikan yang cukup substansial pada hasil belajar siswa. Secara spesifik, skor rata-ratanya mencapai 78, dengan skor terendah tercatat sebesar 60 dan skor tertinggi sebesar 93,3. Dari total 33 siswa, 29 siswa berhasil menyelesaikan tugas dengan nilai ketuntasan minimal 65, sedangkan sisanya 4 siswa tidak menyelesaiakannya. Tingkat ketercapaian hasil belajar klasikal siswa pada siklus II sebesar 87,9%. Akibatnya, penelitian dihentikan. Tabel di bawah ini menampilkan perbandingan hasil kegiatan pembelajaran pada seluruh tahapan prasiklus, siklus I, dan siklus II.

No	Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus 2
1.	Rata-rata	58	73,3	78
2.	Presentase ketuntasan	39,4%	75,8%	87,9%

Tabel 1. Tabel Perbandingan Prasiklus, Siklus I dan Siklus 2.

Pembahasan

Evaluasi hasil pemantauan keterlibatan siswa pada siklus I mencapai kinerja sedang dalam rentang memuaskan. Pencapaian skor tersebut kurang optimal karena adanya satu indikasi yaitu indikator 4 yang berkaitan dengan ciri-ciri keterlibatan siswa dengan media pada saat tugas belajar mandiri. Berdasarkan refleksi pelaksanaan tindakan pada siklus I, sebagaimana terdokumentasi dalam catatan

lapangan, diketahui bahwa kurangnya penjelasan guru secara menyeluruh mengenai penggunaan media mengakibatkan siswa tidak mampu memahami dan memanfaatkannya secara efektif dalam menyelesaikan tugas mandiri yang berupa dalam bentuk kuis. Faktor lain yang berkontribusi adalah kurangnya pemahaman siswa tentang sistem insentif, karena sistem insentif belum pernah digunakan oleh pengajar kelas sebelumnya. Dari 33 siswa kelas IV, hanya 8 orang yang berhasil menyelesaikan pekerjaan masing-masing.

Pada siklus II terjadinya peningkatan skor kegiatan siswa yang signifikan hingga meraih tingkat yang tergolong “sangat baik”. Peningkatan ini terlihat pada semua ukuran, dengan skor berkisar dari tinggi hingga sangat tinggi. Indikator yang mengalami peningkatan paling signifikan adalah indikator 4, yang berhubungan dengan bagaimana siswa berinteraksi dengan media saat mengerjakan tugas belajar mandiri. Awalnya berkategori rendah, kemudian bergeser ke kategori tinggi, dengan 29 dari 33 siswa (87,9%) berhasil menyelesaikan tugas mandirinya dengan baik.

KESIMPULAN

Penerapan media word wall dalam pembelajaran matematika siswa kelas V SDN Kare 02 Madiun telah memberikan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Berdasarkan pelaksanaan dua siklus dapat disimpulkan bahwa penggunaan media word

wall berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi bangun ruang tahun pelajaran 2023/2024 di SDN Kare 02 Madiun.

Hasil belajar siswa secara konsisten meningkat pada setiap iterasi. Tingkat kemahiran awal tujuan pembelajaran siswa adalah 39,4% sebelum intervensi. Persentase ini meningkat menjadi 75,8% pada siklus I, menghasilkan peningkatan yang signifikan sebesar 36,4% setelah penerapan media word wall. Selain itu, terjadi peningkatan substansial pada nilai rata-rata, maksimum, dan minimum. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa, dengan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa meningkat menjadi 87,9%. Oleh sebab itu, bisa disimpulkan bahwasanya capaian belajar siswa tetap konstan selama melakukan kegiatan pada kedua siklus tersebut.

REFERENSI

- Aidah & Nurafni N. (2022). *Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi Pionir*. Jurnal Guruan, 11(2), 161–174
- Aini, N. and Asror, M. (2022) ‘Implementasi Penguanan Guruan Karakter Di Masa Pembelajaran Jarak Jauh (PjJ) Pada Jenjang SD/MI’, Jurnal Review Guruan Dasar: Jurnal Kajian Guruan Dan Hasil Penelitian, 8(1), pp. 16–24.
- Anugrah, A., Istiningih, S., & Mataram, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara.

- 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.
- Ar-Rahmah, Ainun Nuzula. Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Platform Wordwall.Net Pada Peserta didik Kelas V SDIT AL-Mishbah Sumobito Jombang. Skripsi, 2021, 42.
- Bachry, H., Yuwono, J., Pd, M., Utami, Y. T., & Pd, M. (N.D.). Penggunaan media wordwall untuk meningkatkan kemampuan menulis tegak Bersambung (Studi Single Subject Research Pada Peserta didik Tunarungu Kelas III Di Skh Negeri 02 Kota Serang Banten). 15
- Jauhar, Sitti. 2022. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Peserta didik Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Indonesia: Sains Global Institut
- Khairunnisa. 2023. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Peserta Didik Kelas IV SDN Kaloy Kecamatan Tamiang Hulu Kabupaten Aceh Tamiang.
- Maghfiroh, K. 2018. Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta didik Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 65.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. 4(April), 195–199.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.