

Inovasi Media Pembelajaran Melalui Halaman Web Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik

Erin Aprillia

Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta
erinaprillia96@gmail.com

Cut Nurhayati

Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta
Cutnurhayati1001@gmail.com

Muhammad Rofiul Basir

Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta
rofiulbasir@gmail.com

Muhammad Said

Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta
Saidtanjung733@gmail.com

Siti Munfiatik

Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta
Sitimunfiatik1983@gmail.com

Naskah Masuk	Review	Direvis	Diterbitkan
2025-01-5	2025-01-5		2025-02-17

ABSTRACT

An effective learning planning process requires in-depth understanding for educators to understand the characteristics and initial abilities of students. The number of students also influences teacher preparation in determining materials, methods, media, time and learning evaluation. At the elementary school level, the lecture method is often used interspersed with group discussions, but the scientific approach method is rarely applied due to limited media, especially in remote areas. The use of innovative learning media, such as interactive media, is important to increase students' understanding of concepts. Wordwall is an effective interactive media, providing various educational games that are interesting and easy to access, helping students learn in a fun way. Wordwall makes it easier for teachers to evaluate material, attracts students' interest, and increases their activity and learning outcomes. However, using Wordwall also has disadvantages, such as the need for more time and the potential for boredom if it is not varied. However, Wordwall's advantages, such as flexibility, ease of use, and the ability to increase student creativity, make it worthy of consideration as an innovative learning medium.

Keyword: Learning Evaluation, Interactive Media, Wordwall

ABSTRAK

Proses perencanaan pembelajaran yang efektif memerlukan pemahaman mendalam bagi para pendidik untuk memahami bagaimana karakteristik dan kemampuan awal peserta didik. Jumlah peserta didik juga memengaruhi persiapan guru dalam menentukan materi, metode, media, waktu, dan evaluasi pembelajaran. Di tingkat Sekolah Dasar, metode ceramah sering dipakai dengan selingan diskusi kelompok, namun metode pendekatan ilmiah jarang diterapkan karena keterbatasan media, terutama di daerah terpencil. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti media interaktif, penting untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Wordwall adalah salah satu media interaktif yang efektif, menyediakan berbagai game edukasi yang menarik dan mudah diakses, membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan. Wordwall memudahkan

guru dalam mengevaluasi materi, menarik minat siswa, dan meningkatkan keaktifan serta hasil belajar mereka. Namun, penggunaan Wordwall juga memiliki kelemahan, seperti kebutuhan waktu yang lebih lama dan potensi kebosanan jika tidak divariasikan. Meskipun demikian, kelebihan Wordwall, seperti fleksibilitas, kemudahan penggunaan, dan kemampuan meningkatkan kreativitas siswa, membuatnya layak dipertimbangkan sebagai media pembelajaran inovatif.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, Media Interaktif, Wordwall

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, Pendidikan terus mengalami perubahan seiring berjalannya waktu. Pendidikan di era digital telah mengalami transformasi yang signifikan, mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar-mengajar untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan inklusif. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, para pendidik maupun peserta didik kini memiliki akses tak terbatas terhadap sumber daya belajar, yang memungkinkan juga bagi para pendidik untuk membuat media ataupun bahan ajar dengan fleksibel. Salah satunya yang sering digunakan seperti media platform halaman web wordwall yang dapat menyajikan media ajar yang sangat menarik.¹ Memasuki era digital seperti saat ini, perkembangan cara belajar para peserta didik saat ini jauh berbeda pada zaman dahulu, dimana anak-anak saat ini atau yang biasa disebut dengan gen Z sudah terbiasa hidup dengan adanya bantuan melalui platform media internet, tidak bisa dipungkiri lagi bahwa saat ini internet sudah menjadi bagian dari kehidupan generasi Z, bahkan tak jarang juga telah menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-hari. Tak jarang juga banyak para pendidik yang mengandalkan internet untuk membuat bahan ajar agar lebih mudah dan fleksibel.

Pada saat ini juga sudah banyak para pendidik yang dituntut untuk menjadi seorang pendidik yang aktif dan kreatif, agar mampu menghidupkan suasana kelas menjadikan para peserta didik lebih nyaman saat belajar. Salah satu halaman internet yang mampu membantu para pendidik untuk membuat media pembelajaran yang interaktif adalah *wordwall*. Aplikasi berbasis website ini dapat membantu para pendidik untuk mempermudah dalam membuat kuis, mencocokkan kata, pencarian kata, anagram, puzzle, teka-teki, kartu berbicara, spinner, benar salah kuis dan masih banyak lagi pilihan games lainnya.² Guru diharapkan mampu membuat konten dan sebuah produk yang mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

¹ Mohammad Fikriansyah and Idzi' Layyinnati, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran," Jurnal Mahasiswa Pendidikan 4, no. 2 (2023): 1–34, <https://doi.org/10.37286/jmp.v4i2.248>.

² Ani Nur Aeni et al., "Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd," Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 11, no. 6 (2022): 1835, <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>.

Hasil belajar siswa di harapkan mampu berkembang dan meningkat dengan menggunakan aplikasi Wordwall yang dapat di implementasikan dalam pembelajaran. Diharapkan melalui Wordwall juga di harapkan dapat menumbuhkan semangat dan minat belajar siswa yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta membantu siswa mengembangkan kemampuan menggunakan dan menfaatkan teknologi, media, aplikasi berbasis digital dengan baik dan mampu mengolah informasi secara akurat dan berkualitas.³

METODE

Penelitian ini menggunakan penggabungan metode library research dan deskriptif kualitatif. Library research adalah sebuah tehnik pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teoriteori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian.⁴ Sedangkan deskriptif kualitatif merupakan Penelitian kepustakaan dengan mengunakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dan memahami fenomena tertentu melalui pengumpulan data non-numerik, seperti wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besarinovasi media wordwall berbasis web dalam meningkatkan minat belajar siswa, tempat penelitian ini juga merupakan sekolah dasar baru yang hanya memiliki 4 kelas, oleh karena itu peneliti ingin mencobauntuk menerapkan media interaktif dalam pengajaran untuk menarik minat belajar para peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa guru dalam melakukan proses perencanaan pembelajaran perlu memahami tentang karakteristik dan kemampuan awal peserta didik. Pemahaman guru terhadap jumlah peserta didik akan mempengaruhi persiapan guru dalam menentukan materi, metode, media, waktu yang dibutuhkan, dan evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan.⁵ Pada jenjang Sekolah Dasar umumnya metode yang digunakan adalah metode ceramah yang diselingi oleh diskusi kelompok dengan waktu yang minim. Tidak banyak Sekolah Dasar yang sudah menerapkan metode pendekatan ilmiah yang akan membantu siswa dapat berfikir kritis. Hal ini terjadi karena keterbatasan media pembelajaran, khusus nya pada Sekolah Dasar yang berada diwilayah terpencil, kendala ini membuat para guru menjadi terpaku dalam

³ Anggianna Putri Lubis and Ishaq Nuriadin, "Efektivitas Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar," Jurnal Basicedu 6, no. 4 (2022): 6884–92, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>.

⁴ Koalisi Nasional Penghapusan Eksploitasi Seksual Komersial Anak, "Eksploitasi Seksual Komersial Anak Di Indonesia," Medan, Restu Printing Indonesia, Hal.57 21, no. 1 (2008): 33–54, <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.

⁵ Zurriati and Siti Munfiatik, "Desain Karakteristik Peserta Didik," Jurnal Ilmiah Multidisiplin 1, no. 3 (2024): 173–76, <https://doi.org/10.62017/merdeka>.

buku-buku paket yang bersumber dari Dinas Pendidikan, ataupun buku lainya pegangan guru. Jika sumber belajar hanya menggunakan buku paket saja terlihat kurang maksimal dalam meningkatkan pemahaman konsep materi, hal ini menjadi penting untuk mengetahui media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran yang berfungsi untuk membantu dalam penyampaian informasi baik dari guru kepada peserta didik, ataupun dari peserta didik kepada guru (Harsiwi & Arini, 2020, p. 1105). Pada saat ini media interaktif sebagai media yang dibuat dengan menggunakan teknologi multimedia yang dianggap salah satu bentuk inovasi guru dalam mengembangkan media untuk pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa penggunaan media interaktif atau yang sering disebut sebagai era industri yang beriringan dengan kemajuan teknologi yang mendorong kemajuan di dunia pendidikan (Ingsih et al., 2018, p. 29). Kelebihan dari media interaktif dapat menarik perhatian siswa dalam hal minat dan indera sebab gabungan dari gambar, bunyi, dan gerak. Selain menjadi inovasi dalam menghadapi abad-21, media interaktif juga dapat dijadikan media untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Salah satu media interaktif yang dapat digunakan oleh guru salah satunya adalah halaman webwordwall yang dapat memudahkan guru dalam membuat suasana pembelajaran lebih aktif serta meningkatkan ketertarikan para peserta didik. Wordwall adalah website yang menyediakan berbagai game edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui gadget dan laptopnya masing-masing. (Lestari, 2021) Games edukasi berbasis wordwall merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game digital yang memiliki berbagai fitur kuis dengan kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara berupa game yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik di dalam pembelajaran. Games Wordwall memudahkan pendidik berkreasi dalam mengevaluasi materi kepada siswa.⁶

Media pembelajaran wordwall adalah media yang penggunaannya cukup mudah, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Dengan tampilan yang menarik, siswa termotivasi untuk belajar. Dengan penggunaan media pembelajaran wordwall ini, siswa sangat terlibat aktif dalam menjawab soal dan berdiskusi dengan teman kelompoknya. Mereka sangat antusias ketika menjawab soal. Sebagaimana yang diungkapkan oleh azh bahwa dia langsung mengerjakan soalnya karena bentuknya game. Hal yang lain juga dirasakan oleh Zl bahwa mengerjakan tugas dengan menggunakan media ini lebih menguras otak dan meningkatkan kefokusannya.

⁶ Mahwar Alfian Nisa and Ratnawati Susanto, "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar" 7, no. 1 (2022): 140–47.

Dengan metode game, siswa lebih mudah menjawab pertanyaan, mereka bisa mengulang-ulangi pertanyaannya, dan lebih rileks dalam mengerjakan tugasnya sehingga siswa tidak takut salah dalam mengambil tindakan.⁷ Hal ini dijelaskan oleh subjek I bahwa ketika dia bermain dia tidak takut salah karena bentuknya game, tidak sesulit jika mengerjakan tugas bentuknya tulisan. Wordwall ini dapat digunakan untuk pembelajaran luring maupun daring untuk semua jenjang pendidikan mulai dari tingkat dasar sampai tingkat perguruan tinggi. Wordwall ini sangat istimewa dibandingkan dengan aplikasi berbasis web lainnya, karena wordwall memiliki beberapa kelebihan sebagaimana yang disebutkan oleh Shiddiq (2021) bahwa wordwall mudah dipahami oleh user pemula karena memiliki desain yang sederhana serta memiliki fitur dan template yang beragam mulai dari kuis, pencarian kata, hingga anagram.

Penggunaan wordwall dalam proses pembelajaran sebenarnya belum begitu populer, namun telah banyak literatur dari internet dan hasil penelitian mengenai wordwall ini. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis (2024) tentang penggunaan halaman web wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa dapat diambil kesimpulan bahwasanya wordwall dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Platform media social ini juga dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran dan berhasil menekan kejenuhan saat proses belajar mengajar sedang berlangsung. Media pembelajaran wordwall sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pesertadidik.⁸ Selain itu dinyatakan bahwa media wordwall dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yakni hasil penelitian yang dilakukan oleh Noor & Astutik (2019) yang mengkaji bahwa penggunaan media pembelajaran untuk anak usia dini dapat menjadi sumber informasi sekaligus sarana untuk bermain yang akan menjadikan anak usia dini tidak hanya memperoleh pengetahuan secara kognitif, melainkan juga keterampilan dan sikap.⁹

Namun seperti peribahasa yang sudah sering kita dengar “tak ada gading yang tak retak” penggunaan media wordwall juga mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari game wordwall yaitu memiliki berbagai fitur dan sangat fleksibel, dapat menarik perhatian siswa karena bersifat permainan, dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, membuat siswa berkreativitas, membangun karakter bekerja sama dengan teman, dan pelaksanaan yang sederhana. Sedangkan kekurangan dari game wordwall yaitu membuat permainan dalam

⁷ Sitti Jauhar, Nurfadilah Nur, and Sudirman, “Teaching Professional Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK Pada,” *Global Journal Basic Education* 1, no. 3 (2022): 371–78.

⁸ Indo Uleng, Rohana Rohana, and Asnurul Isroqmi, “Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Matriks Menggunakan Web Google Sites Berbantuan Game Edukasi Wordwall,” *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2023): 466–84, <https://doi.org/10.31537/laplace.v6i2.1462>.

⁹ Universitas Pelita Harapan, “Jurnal Basicedu” 6, no. 2 (2022): 1845–57.

wordwall membutuhkan waktu yang cukup lama, karena antusiasnya siswa maka guru mungkin akan kewalahan dalam menertibkan siswa, dan jika menggunakan aplikasi wordwall membutuhkan media yang sulit dibawa kemana-mana.¹⁰

Di dalam buku yang berjudul Media Pembelajaran Kosakata terdapat kelebihan dari media wordwall yaitu peserta didik mudah menyerap kosa kata, melatih daya ingat peserta didik dengan hal yang menarik, tidak memerlukan listrik dan praktis digunakan. Sedangkan kekurangan dari media wordwall yaitu mudah rusak jika tidak diawasi oleh pendidik, peserta didik akan bosan jika menggunakan satu fitur secara terus menerus, dan hanya menggunakan indera penglihatan (visual).¹¹ Kelebihan penggunaan wordwall di dalam kelas yaitu siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan mudah baik kelas tingkat dasar maupun tinggi. Selain itu siswa dapat melatih kreativitasnya dengan bermain sambil belajar dengan teman-temannya baik individu maupun kelompok. Tetapi penggunaan wordwall di dalam kelas juga memiliki kekurangan yaitu hanya dapat dilihat saja karena medianya berbentuk visual dan waktu yang terbuang banyak saat pembelajaran menggunakan media tersebut.¹²

KESIMPULAN

Jadi penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran bukan hanya media atau fasilitas yang digunakan tetapi bagaimana seorang pengajar memanfaatkan media yang ada dan memaksimalkannya sehingga mempermudah pemahaman dan menambah antusias siswa dalam proses pembelajaran, seperti contohnya penggunaan media wordwall telah kita praktekan pada pembelajaran di SD IT syekh yusuf sangatta lama. Dari situ kita dapat menilai pentingnya seorang pengajar dalam melakukan sebuah inovasi sehingga menciptakan sebuah solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan problematikan yang sedang ada didalam dunia Pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih pada RENGAS: Jurnal Pelita Ilmiah Pendidikan telah memfasilitasi penerbitan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

¹⁰ Informasi Artikel, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games Terhadap Motivasi

Belajar Matematika Di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak" 4, no. 2 (2023): 1454–64.

¹¹ Sulfi Purnamasari et al., "Abdi Laksana" 3 (n.d.): 70–77.

¹² Tanete Riattang and Kabupaten Bone, "Teaching Professional Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK Pada," 2022, 371–78.

Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Maulana Maulana, Rini Nursaadah, and Salsabila Baliani

Putri Sopian. “Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd.”

Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 11, no. 6 (2022): 1835.

<https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>.

Anak, Koalisi Nasional Penghapusan Eksploitasi Seksual Komersial. “Eksploitasi Seksual

Komersial Anak Di Indonesia.” *Medan, Restu Printing Indonesia, Hal.57* 21, no. 1

(2008): 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.

Artikel, Informasi. “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games

Terhadap Motivasi Belajar Matematika Di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak” 4, no. 2

(2023): 1454–64.

Harapan, Universitas Pelita. “Jurnal Basicedu” 6, no. 2 (2022): 1845–57.

Jauhar, Sitti, Nurfadilah Nur, and Sudirman. “Teaching Professional Analisis Penggunaan

Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK Pada.” *Global Journal Basic Education*

1, no. 3 (2022): 371–78.