

PEMBELAJARAN MATEMATIKA BAGI SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH BERBASIS *EDUGAME WORDWALL*

S. Maftuhah

STAI Senori Tuban

Email: smaftuhah13@gmail.com

Abstract

This research aims to discuss how the game wordwall is used as a mathematics learning media at Madrasah Ibtidaiyah. This research uses qualitative methods with data sources from interviews and observations. The data obtained was then analyzed to obtain a general picture of the use of the game word wall learning media in fifth-class mathematics learning at MI Islamiyah Banin. The research results showed that there were changes in attitudes that occurred in students after learning using the game Wordwall media. These changes can be seen from the aspect of student activity and the observation assessment criteria are measured through several indicators, including student activity when participating in teaching and learning activities, student activity when submitting assignments on time, and asking questions about material that is not yet understood.

Keywords: *Learning Media, Mathematic, Edugame word wall*

Pendahuluan

Matematika merupakan mata pelajaran yang ada pada setiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Ilmu matematika juga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari atau dapat juga dipakai dalam ilmu yang lainnya (Rahmah, 2018). Matematika berfungsi mengembangkan kemampuan untuk mengkomunikasikan gagasan dengan bahasa melalui model matematika yang dapat berupa kalimat maupun persamaan matematika, diagram, grafik, atau tabel (Nugraha et al., 2020).

Pemberdayaan pada setiap individu dengan keterampilan yang memungkinkan pada dunia digital menjadi sebuah kunci untuk dapat berpartisipasi pada masa sekarang ini termasuk di bidang pendidikan. Teknologi dijadikan sarana dalam penyelenggaraan pendidikan dimana pendidik harus mampu memahami, mengikuti dan dapat mengimplementasikannya melalui ide dan ketrampilan yang dimiliki. Pemberian ide pengetahuan saja kurang, karena suatu pembentukan ide teknologi tersebut dapat mengeluarkan aturan rumus sekaligus arahan dalam mengoperasikan mengenai cara yang tepat dalam menggunakan teknologi pada proses pembelajaran (Pamungkas & Samsiyah, 2023).

Pada masa yang serba digital ini, masih banyak guru yang memiliki keterbatasan dalam membuat media pembelajaran berbasis IT. Penyebab kesulitan yang dialami oleh guru adalah kurangnya pengetahuan terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis

IT sehingga banyak guru yang hanya memanfaatkan modul sebagai bahan ajar utama dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dan kurangnya efektivitas pembelajaran kepada siswa.

Permasalahan yang dihadapi oleh guru tersebut membutuhkan solusi berupa sebuah inovasi yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa serta menambah pengalaman guru terhadap media pembelajaran di bidang IT, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *e-learning*. *E-learning* merupakan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) serta pemanfaatannya masih belum banyak dikembangkan dan dimanfaatkan di Indonesia (Chusna, 2019). Media pembelajaran *e-learning* mampu membawa sebuah inovasi baru yang mana siswa tidak hanya mendengarkan materi yang diberikan oleh guru tetapi siswa dapat melihat, mendengar dan melakukan sesuatu yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dengan menggunakan teknologi. Siswa akan menjadi lebih tertarik untuk melakukan pembelajaran dan termotivasi sehingga mereka dapat mengerti dan memahami apa yang diterangkan oleh guru, dan hasil dari pembelajarannya akan bagus dikarenakan siswa memahami apa yang diterangkan oleh guru (Haryadi, 2021).

Salah satu jenis *e-learning* adalah *edugame wordwall*. *Edugame wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa (Maghfiroh, 2018). Media aplikasi *wordwall* sangat mudah digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa yang dapat diakses oleh siswa secara mandiri ataupun melalui bimbingan guru. Media aplikasi *wordwall* diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi pembelajaran matematika tanpa adanya tekanan maupun rasa takut. Aplikasi *wordwall* juga dapat menjadikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan tingkat kepercayaan diri setiap siswa (Al-qonita et al., 2022).

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian Pembelajaran Matematika bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah menggunakan *Edugame Wordwall*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan semangat siswa untuk belajar Matematika dan memperkenalkan *Edugame Wordwall* bagi siswa di MI Islamiyah Banin Senori Tuban.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif digunakan untuk menelusuri dan mendapatkan gambaran secara jelas tentang fenomena yang tampak selama pembelajaran berlangsung. Fenomena yang dimaksud adalah situasi kelas dan tingkah laku siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Rohmatin, 2023). Sumber data diperoleh dari hasil wawancara dan observasi. Wawancara digunakan untuk menggali informasi tentang pembelajaran matematika yang telah dilaksanakan oleh siswa. Observasi digunakan untuk mengamati kegiatan pembelajaran matematika dengan menggunakan *edugame wordwall*. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V MI Islamiyah Banin yang berjumlah 26 siswa laki-laki. Sedangkan guru kelas sebagai informan untuk mendukung perolehan wawancara dan observasi. Penelitian ini dilakukan melalui 2 tahap yaitu tahap 1 berupa *pretest* dan tahap 2 berupa

postest sebanyak 2 kali. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa belajar matematika sebelum menggunakan *edugame wordwall*. Sedangkan *postest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa belajar matematika setelah menggunakan *edugame wordwall*. Data yang diperoleh tersebut selanjutnya dianalisis untuk diperoleh gambaran mengenai penggunaan media pembelajaran Matematika menggunakan *edugame wordwall* bagi siswa kelas V MI Islamiyah Banin.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilakukan pada siswa kelas V MI Islamiyah Banin dengan materi Pembulatan Bilangan. Penelitian diawali dengan melakukan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan pada siswa kelas V MI Islamiyah Banin terhadap pembelajaran matematika. Hasil wawancara diperoleh beberapa permasalahan yang muncul diantaranya siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika, hasil belajar kognitif siswa kelas V rendah, pembelajaran matematika kurang diminati oleh siswa karena kurang efektifnya pembelajaran matematika seperti diam dan hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat aktif dalam pembelajaran, dan kurangnya pemanfaatan teknologi belajar. Hasil tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Lestari, 2021) pembelajaran adalah usaha yang tujuannya adalah untuk mencapai hasil yang diinginkan. Dalam hal ini, strategi yang tepat tentu akan digunakan untuk mencapai hasil tersebut, karena yang dimaksud dengan strategi pembelajaran adalah cara yang dilakukan guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dengan tujuan memberikan perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik ke lingkungan siswa secara berkesinambungan.

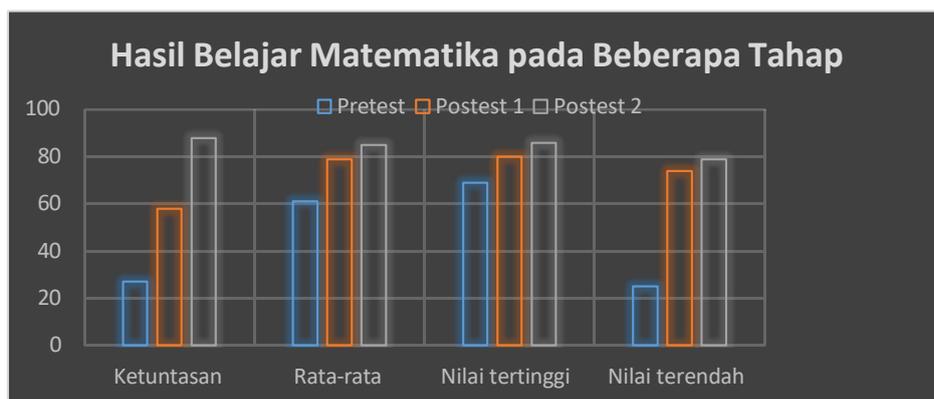
Saat ini, anak usia sekolah dasar suka sekali bermain *games* di *smartphone*. Hal ini dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi bagi guru dalam melakukan pembelajaran menggunakan alat bantu teknologi berupa permainan digital sehingga siswa tetap merasa senang dalam melakukan pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada seperti media pembelajaran interaktif, *game* edukasi, dan lain sebagainya (Rokhman & Ahmadi, 2020).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika adalah media interaktif berbasis *wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi digital berbasis web yang dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran serta menyediakan sumber belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik (Nenohai et al., 2021). Kelebihan dari *game wordwall* yaitu memiliki berbagai fitur dan penggunaannya yang sangat fleksibel, dapat menarik perhatian siswa karena bersifat permainan, dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, membuat siswa mampu berkreasi, membangun karakter bekerja sama dengan teman, dan pelaksanaan yang sederhana (Rohmatin, 2023).

Untuk membuat soal atau kuis di *edugame wordwall*, guru harus masuk ke web (<http://wordwall.net>). Guru harus membuat akun *wordwall* terlebih dahulu. Setelah memiliki akun *wordwall*, guru dapat membuat pertanyaan menggunakan fitur yang telah tersedia, baik yang gratis maupun berbayar. Siswa dapat menggunakan laptop atau

smartphone untuk mengakses *game* dengan menggunakan *link* yang dikirim oleh guru. Setelah mengklik *link*, siswa akan diminta memasukan nama dan permainan akan segera muncul di layar laptop atau *smartphone* siswa. Setelah *game* dimulai, siswa akan mendapatkan poin berdasarkan jawaban siswa.

Penggunaan media berbasis *edugame wordwall* pada pembelajaran matematika kelas V MI Islamiyah Banin dapat diketahui melalui data yang diperoleh, yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Belajar Matematika pada Semua Tahap

Berdasarkan grafik diatas, hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap *pretest* kemampuan siswa dalam memahami pelajaran Matematika masih rendah, ditunjukkan dengan persentase Ketuntasan hanya mencapai 27%. Sehingga perlu adanya media yang mampu memotivasi siswa agar memiliki semangat yang tinggi untuk mempelajari Matematika. Hal ini sesuai dengan (Firmadani, 2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi merupakan inovasi pembelajaran era revolusi keempat. Proses pembelajaran didukung oleh alat berbasis teknologi yaitu media audio, visual, dan audiovisual. Penunjang pembelajaran ini dapat dilakukan pada semua penunjang yang ada, apalagi dapat dilakukan pada semua jenjang sekolah, tentunya guru harus terus melakukan inovasi terhadap alat bantu pembelajaran yang akan digunakannya. Bahan ajar berbasis teknologi memiliki banyak keuntungan, antara lain minat belajar lebih tinggi dan hasil belajar meningkat.

Pada tahap *posttest 1* dan *posttest 2* diperoleh hasil bahwa kemampuan siswa dalam memahami pelajaran Matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Edugame Wordwall* menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Persentase Ketuntasan pada *posttest 1* mencapai 58%, rata-rata nilai 79, nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 74. Sedangkan pada *posttest 2*, persentase Ketuntasan semakin tinggi yaitu mencapai 88% dengan rata-rata nilai 85, nilai tertinggi 86 dan nilai terendah 79.

Hal ini menunjukkan bahwa *Edugame Wordwall* mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran Matematika. Hasil penelitian ini sejalan dengan (Mujahidin et al., 2012) yang menunjukkan bahwa penelitian ini

menghasilkan pembuktian pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz*, *Sway*, dan *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa, menumbuhkan semangat dan jiwa aktif, dan meningkatkan prestasi siswa.

Pembuktian hasil penelitian juga didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya. Menurut (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *wordwall quiz* memberikan dampak yang positif bagi hasil belajar siswa. Hasil belajar IPA siswa yang menggunakan media interaktif berbasis *wordwall quiz* lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau tanpa melibatkan media didalamnya. Penelitian (Rivaldo & Mawardi, 2022) menunjukkan bahwa media *Pop Up dan Edugame Wordwall* layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi ekosistem kelas 5 SD. Selain itu, penelitian (Hajar & Pratiwi, 2023) juga menunjukkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan antara *game* edukasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar mengaji dalam pembelajaran Al-Qur'an peserta didik. Pembelajaran mengaji dengan menggunakan *game* edukasi *Wordwall* memberikan dampak pembelajaran yang positif terhadap motivasi belajar peserta didik.

Selain memiliki banyak kelebihan, *Edugame Wordwall* juga memiliki beberapa kelemahan antara lain ketika pembelajaran dilakukan secara daring, penggunaan pada tingkat dasar rentan terjadi kecurangan, dimana dalam pengerjaan kuis siswa bisa saja dibantu oleh orang disekitarnya. Namun, hal tersebut dapat diatasi dengan adanya mode timer, dimana dalam pengerjaan kuis ini dapat dimunculkan fitur batas waktu. sehingga anak tidak sempat untuk bertanya. Jenis dan ukuran huruf pada *Edugame Wordwall* tidak bisa diubah. Bahasa yang digunakan dalam *Edugame Wordwall* berbahasa Inggris, sehingga guru harus menjelaskan terlebih dahulu cara bermainnya dan memberi tahu arti kata dalam setiap *game* ini. Beberapa jenis kuis dalam *wordwall* ini ada yang berbayar.

Penelitian ini terbatas pada materi yang digunakan yaitu Pembulatan Bilangan serta media yang dipakai untuk mengolah materi adalah *Edugame Wordwall*. Penelitian ini dapat menjadi tolok ukur dan menjadi salah satu sumber pengetahuan terkait media yang dapat digunakan oleh guru lain dalam mengajarkan matematika kelas V. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi bagi peneliti yang akan datang.

Kesimpulan

Media pembelajaran *edugame wordwall* merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V. Selain penggunaan yang mudah dan murah, media ini juga memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal matematika. Sehingga para guru dapat menggunakan pilihan alternatif lainnya sebagai variasi lain dalam mengemas materi pelajaran yang lain. Media yang menyenangkan dan bervariasi akan membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *edugame*

wordwall pada pembelajaran matematika kelas V mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Al-qonita, A. S., Aliputri, N. U., & Kinasih, P. P. 2022. *Literature Review: Efektivitas Aplikasi Wordwall pada Pembelajaran Matematika terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV (Sandika IV) Volume 4 Nomor 1.
- Chusna, N. L. U. 2019. *Pembelajaran E-Learning*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI, 2. <https://doi.org/10.30998/prokaluni.v2i0.36>.
- Firmadani, F. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional ISSN: 2654-8607.
- Hajar, B. S., & Pratiwi, N. 2023. *Pengaruh Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Mengaji di TPQ Khoiru Ummah Mataram*. IJERT: Indonesian Journal of Education Research and Technology Volume 3, Nomor 1, Januari 2023.
- Haryadi, R. 2021. *Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa*. At-Ta`lim : Jurnal Pendidikan Vol.7 No.1.
- Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal Cakrawala Pendas, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>.
- Lestari, S. 2021. *Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar*. JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education), 5(1), 141. <https://doi.org/10.32934/jmie.v5i1.226>.
- Maghfiroh, K. 2018. *Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda*. Jurnal Profesi Keguruan 4.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. 2012. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti*. Innovative: Journal of Social Science Research, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>.
- Nenohai, J. M. H., 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. <https://doi.org/10.47747/jnpm.v2i2.574>.

- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. 2020. *Studi Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas I.V.* Jurnal Inovasi Penelitian, 1(3), 265–276. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.74>.
- Pamungkas, W. P., & Samsiyah, N. 2023. *Kelayakan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Website Tema Menjelajah Angkasa Luar pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar.* Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Volume 4.
- Rahmah, N. 2018. *Hakikat Pendidikan Matematika.* Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>.
- Rivaldo, A., & Mawardi, M. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran POEDU (Pop Up dan Edugame) Menggunakan Model Blended Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Materi Ekosistem Kelas 5 SD.* JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5(11), 5038–5044. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1128>.
- Rohmatin, R. 2023. *Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.* EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi, 3(1), 79–88. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>.
- Rokhman, N., & Ahmadi, F. 2020. *Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa.* Edukasi, 14(2), 166–175. <https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i2.27477>.