



Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SD Negeri 27 Palembang

Waliyyu Friska Sari¹, Yeni Permata Sari², Sheny Ayu Hazari³, Syarifuddin⁴

^{1,2,3,4} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya Palembang

waliyyufs1006@gmail.com¹, yenips5851@gmail.com², shenyayu11@gmail.com³, syarifuddin@fkip.unsri.ac.id⁴

Abstract: *This article will discuss how Wordwall can be used as an interactive learning medium in Elementary Schools (SD) and provide relevant materials for further reference. Wordwall media is effectively used as a learning tool in elementary schools because it provides fun and interactive learning. This can be seen from the many features available, ranging from templates that can be changed, themes that can be pasted into the website, can be edited again, can be shared, can be used as assignments for students. By using this Wordwall, I believe you can learn intuitively. The method used in this study is a descriptive method with qualitative research that uses data collection techniques, namely interviews, questionnaires, and library studies. The influence of the use of this media, wordwall media can increase students' interest in learning. This can be seen from the activities of students, where the observation assessment criteria are measured through several indicators. This research is limited to the materials used and the media used to process these materials. This research can be a benchmark and a source of related knowledge media that can be used by other educators in teaching Indonesian at the second level. In addition, this research can also be a reference for future researchers. With the advantages of increasing student engagement, facilitating adaptation to the material, supporting independent learning, and improving critical thinking skills, word walls can be an important part of modern teaching strategies. When used correctly, word walls can help teachers make learning more engaging and effective.*

Abstrak: Artikel ini akan membahas bagaimana Wordwall dapat digunakan sebagai media pembelajaran



interaktif di Sekolah Dasar (SD) dan memberikan materi yang relevan untuk referensi lebih lanjut. Media Wordwall efektif digunakan sebagai alat pembelajaran di sekolah dasar karena memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini terlihat dari banyaknya fitur yang tersedia, mulai dari template yang bisa diubah, tema yang bisa ditempelkan ke dalam website, bisa diedit lagi, bisa dibagikan, bisa dijadikan tugas untuk peserta didik. Dengan menggunakan Wordwall ini, saya yakin Anda dapat belajar secara intuitif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan penelitian kualitatif yang menggunakan teknik pengumpulan data yaitu wawancara, angket, dan studi pustaka. Pengaruh dari penggunaan media ini, media wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari aktivitas peserta didik, dimana kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator. Penelitian ini dibatasi pada bahan yang digunakan dan media yang digunakan untuk mengolah bahan tersebut. Penelitian ini dapat menjadi tolak ukur dan menjadi sumber media pengetahuan terkait yang dapat digunakan oleh para pendidik lainnya dalam pengajaran bahasa Indonesia pada tingkat kedua. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya. Dengan keuntungan meningkatkan keterlibatan peserta didik, memudahkan adaptasi terhadap materi, mendukung pembelajaran mandiri, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis, dinding kata dapat menjadi bagian penting dalam strategi pengajaran modern. Jika digunakan dengan benar, dinding kata dapat membantu guru menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Copyright ©2020 Scholastica Journal : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar dan Pendidikan Dasar

Published by Universitas PGRI Palembang. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0

International License.

PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 seperti saat ini, perkembangan teknologi meningkat pesat. Hal ini kemudian menimbulkan dampak diberbagai aspek kehidupan. Salah satu aspek kehidupan yang tidak terlepas dari perkembangan teknologi adalah pendidikan (Fauqannuri, 2022). Oleh karena itu, semua pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan tidak terkecuali seorang guru harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai salah satu upaya dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan (Arrosyad and Nugroho, 2022). Dalam dunia pendidikan khususnya di sekolah, terdapat berbagai permasalahan yang harus dihadapi oleh guru. Salah satu permasalahan yang umum terjadi adalah peserta didik merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung (Pradani, 2022). Penyebabnya karena kegiatan pembelajaran berlangsung monoton tanpa ada sesuatu hal yang dapat menjadi daya tarik bagi peserta didik terhadap materi ajar (Fauqannuri, 2022); (Isnawati, 2021). Dampak yang ditimbulkan adalah ketercapaian tujuan dari pembelajaran itu sendiri tidak maksimal (Kholfadina, 2022); (Kristina, Vitasari and Taufik, 2022).

Salah satu inovasi yang menarik perhatian adalah pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu platform yang semakin populer di kalangan pendidik adalah Wordwall. Platform ini menawarkan berbagai template interaktif yang dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran dan topik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Artikel ini akan membahas bagaimana Wordwall dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar (SD) dan memberikan sumber-sumber yang relevan untuk referensi lebih lanjut.

Wordwall adalah platform berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis aktivitas pendidikan, seperti permainan, kuis, dan teka-teki. Dengan antarmuka yang ramah pengguna, Wordwall memudahkan guru untuk merancang materi yang menarik dan interaktif. Platform ini menawarkan berbagai template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengajaran.

Media wordwall efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah dasar karena dapat menyajikan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini terlihat dari banyaknya fitur yang tersedia, mulai dari template yang dapat diubah, tema yang bisa disematkan di website, bisa diedit kembali, hingga bisa dibagikan yang dapat berfungsi sebagai pekerjaan rumah bagi peserta didik. Dengan memanfaatkan Wordwall ini, diyakini bahwa pembelajaran intuitif dapat dilakukan. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Putra, Aryani, dan Ariessanti (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan Wordwall cukup sederhana, menarik secara visual, interaktif, dan lugas.

Merujuk pada hasil penelitian diatas tentang pentingnya penggunaan media digital sebagai salah satu media pembelajaran, maka fasilitas di sekolah sudah seharusnya dapat dimanfaatkan sebaik mungkin. SD Negeri 27 Palembang memiliki alat yang diperlukan untuk menggunakan media pembelajaran digital, seperti ruang multimedia besar, proyektor, dan layar komputer. Namun, guru sangat jarang memanfaatkan fasilitas tersebut untuk pembelajaran. Maka dari itu, mahapeserta didik PPL yang terdaftar dalam program studi PPG PRAJABATAN di UNIVERSITAS SRIWIJAYA, melakukan kegiatan pelatihan yang sehubungan dengan hal ini.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan penelitian kualitatif. Menurut (Aprillia et al., 2023), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena tentang apa yang dialami oleh partisipan seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lainlain. Dengan kata lain, dari penelitian kualitatif menyediakan data deskriptif dari partisipan yang relevan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu wawancara, angket (kuisisioner) dan studi pustaka. Menurut (Sugiyono, 2017) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk mencari permasalahan yang harus diteliti dan juga ketika peneliti ingin mengetahui hal-hal dari informan yang lebih mendalam. Sedangkan angket menurut (Sugiyono, 2017) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 27 Palembang. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas II. Data yang diperoleh dari observasi tersebut kemudian disajikan untuk memberikan gambaran umum mengenai media pembelajaran wordwall pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II.

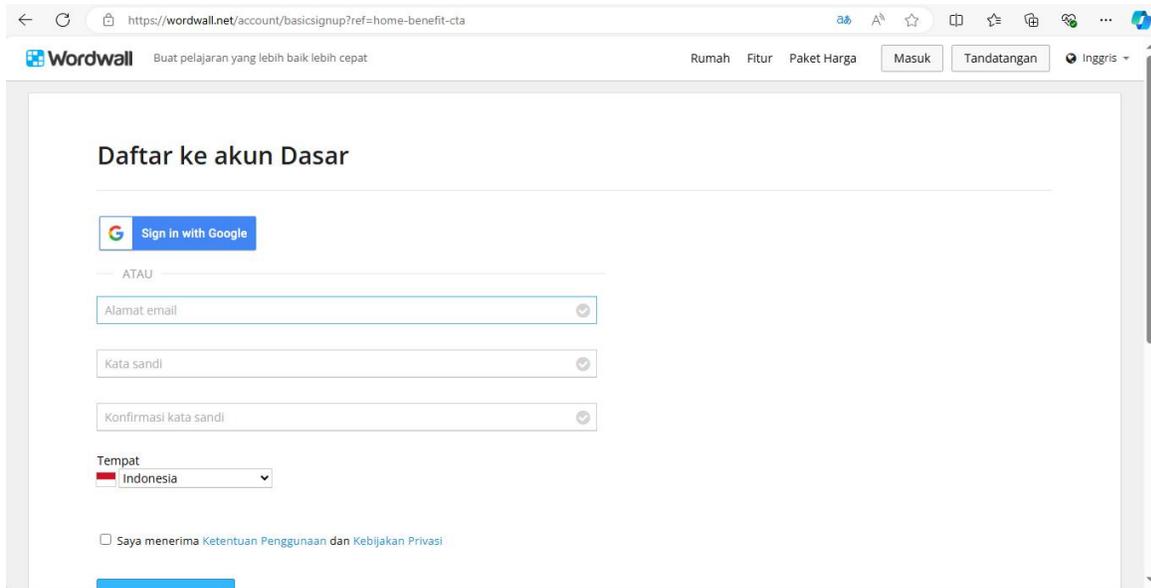
HASIL DAN PEMBAHASAN

Rasa bosan akan sesuatu yang monoton bisa saja terjadi kapanpun dan dimanapun. Oleh karena itu berkreasi dan berinovasi dalam media pembelajaran perlu dilakukan guna menumbuhkan minat dan motivasi pada diri peserta didik. Ketika peserta didik mulai terlihat kehilangan semangat dan motivasinya dalam belajar apalagi pada masa pandemi seperti ini, maka tugas pendidik harus mampu mengembalikan minat dan motivasi anak didik. Salah satu yang bisa kita lakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

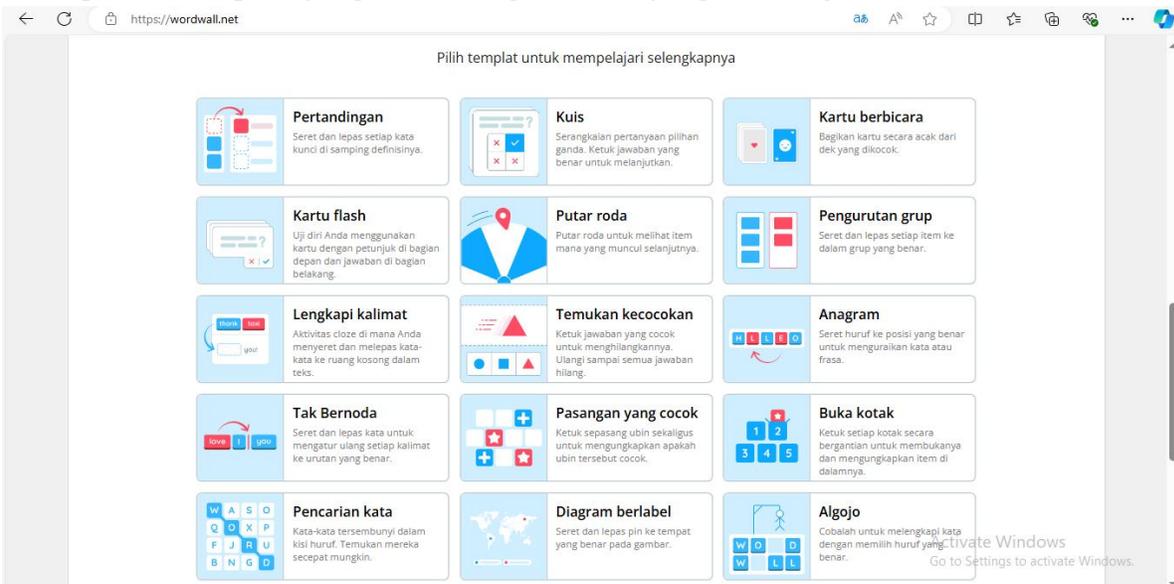
Hasil peneliti media yang digunakan oleh guru kelas II pada pembelajaran Bahasa Indonesia dimasa pandemi yaitu menggunakan wordwall. Wordwall merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan peserta didik. Wordwall juga menyediakan beberapa contoh hasil kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi. Media pembelajaran ini 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 dapat menggunakan aplikasi Wordwall yaitu :

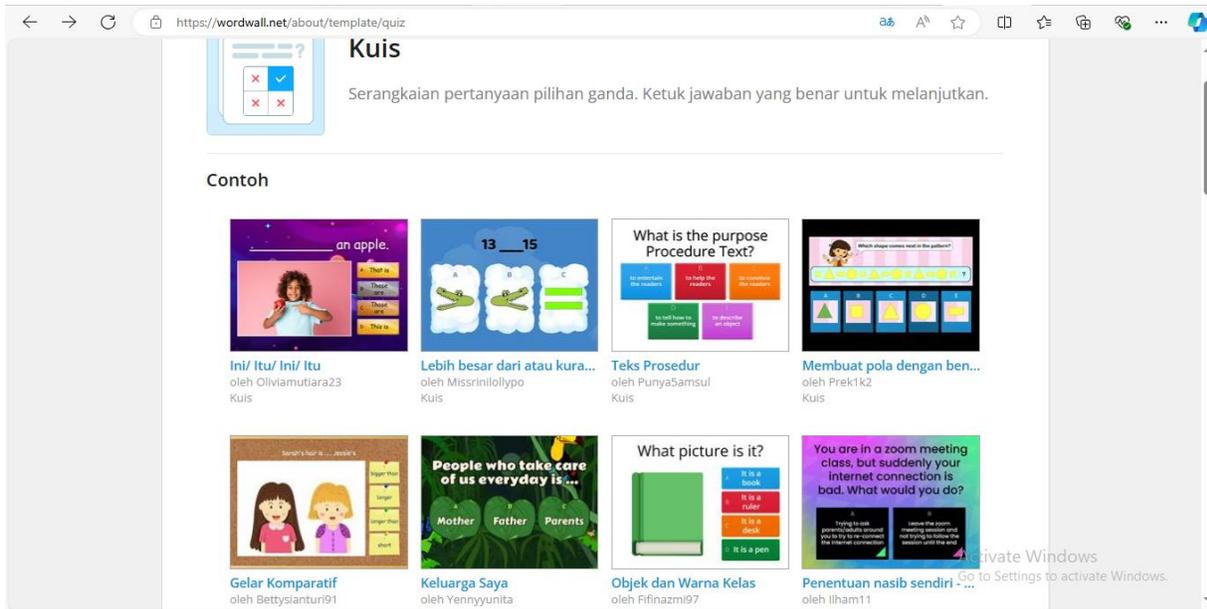
- 1) Pertama-tama kita harus membuat atau mendaftarkan akun di <https://wordwall.net> kemudian lengkapilah data yang tertera didalamnya.



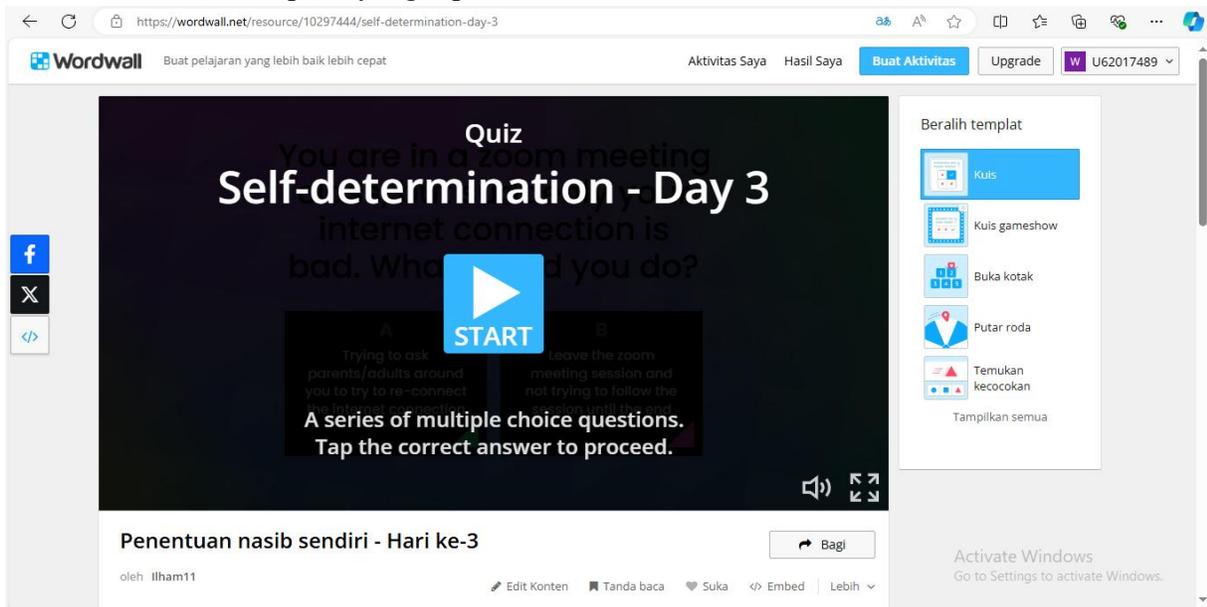
2) Kedua, pilihlah template yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

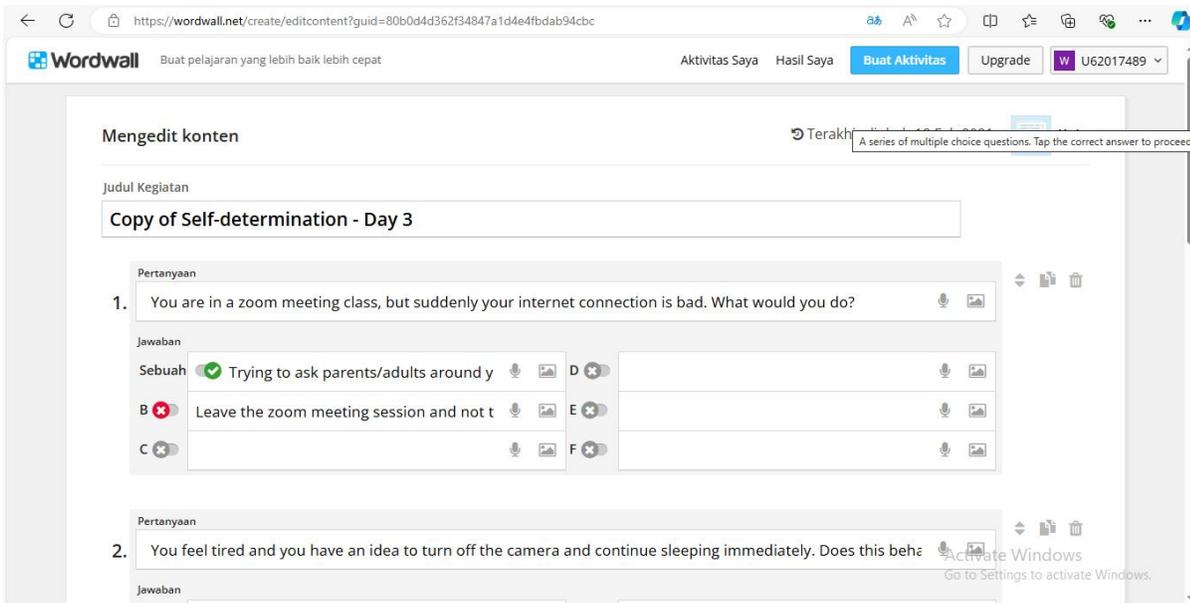


3) Ketiga, disini kami menggunakan tamplate kuis.

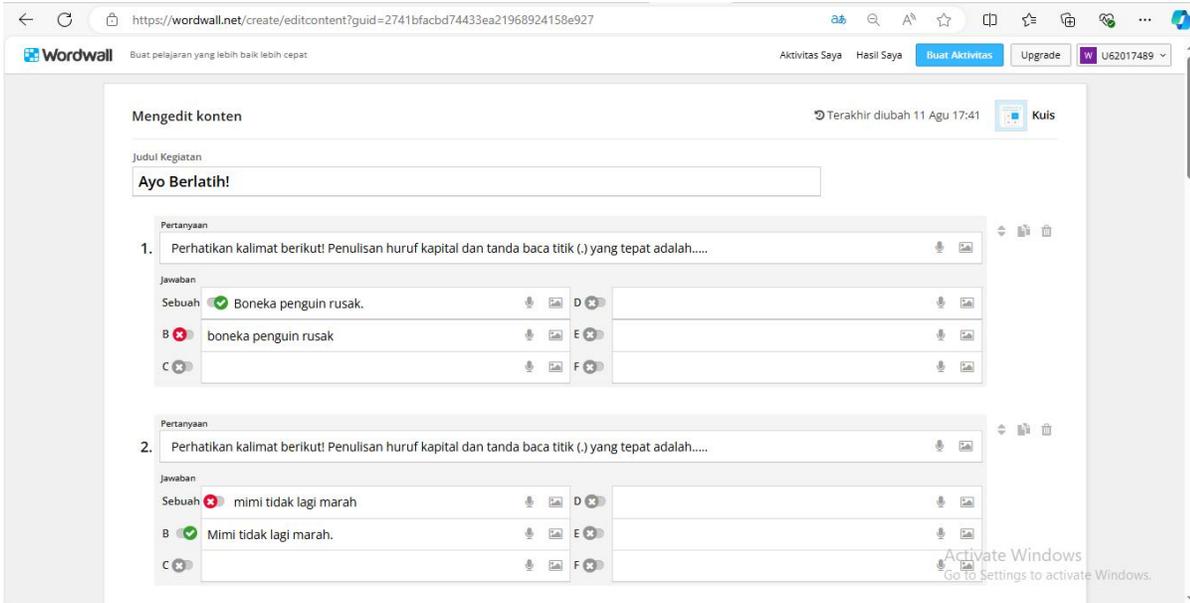


4) Kemudian editlah tamplate yang dipilih.

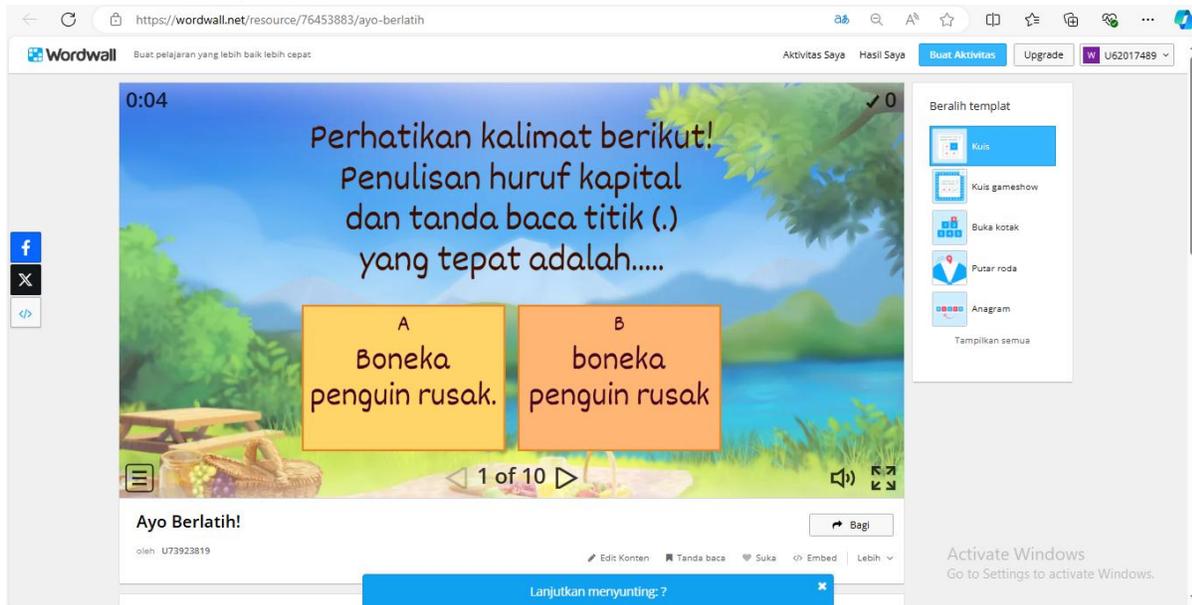




Setelah diedit, menjadi seperti ini....



5) Kuis wordwall siap digunakan.



Berikut merupakan salah satu contoh penggunaan media wordwall pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas II, yang di gunakan pada saat pembelajaran luring. Dimana guru kelas II menyiapkan bahan ajar yang kemudian diterapkan dalam sebuah media pembelajaran dan kemudian dipaparkan menggunakan proyektor dan digunakan untuk pembelajaran anak. Adapun langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut: Setelah guru menyapa dan mengawali pembelajaran, kemudian guru menyampaikan tujuan dan mengarahkan pembelajaran yang akan dilakukan. Setelah itu guru meminta peserta didik untuk memperhatikan guru kedepan lalu guru menampilkan kuis wordwall menggunakan layar proyektor. Peserta didik maju satu persatu untuk menjawab kuis wordwall yang ditampilkan guru. Untuk melihat rekapan peserta didik yang mengerjakan berikut score dan waktunya kita bisa buka wordwallnya, klik di my result. Disana akan terlihat siapa saja yang mengerjakan dan nilai/score serta waktu dalam mengerjakannya.

Hasil dari penggunaan media ini yaitu, bahwa media wordwall mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan peserta didik, kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator, antara lain yaitu: (a) Keaktifan peserta didik saat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara luring (b) Keaktifan peserta didik saat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, (c) Bertanya terhadap materi yang belum dipahami. Senada dengan Azizah (2020), dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa penggunaan media wordwall mampu meningkatkan penguasaan peserta didik 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 peserta didik 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 bahasa Indonesia kelas II. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi bagi peneliti yang akan datang.

SIMPULAN

Wordwall adalah alat yang efektif untuk menciptakan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar. Dengan manfaatnya dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempermudah penyesuaian materi, mendukung pembelajaran mandiri, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, Wordwall dapat menjadi bagian penting dari strategi pengajaran yang modern. Penggunaan Wordwall yang tepat dapat membantu guru membuat pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Di SD Negeri 27 Palembang Media Wordwall tidak terbiasa dipakai guru Akibatnya, materi belajar peserta didik tidak memiliki variasi. Guru bisa mengikuti pelatihan tentang cara menggunakan media wordwall, sehingga guru mendapatkan pemahaman baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arrosyad, M. I. and Nugroho, F. (2022) 'Pengembangan Digital Tranformasi Role Playing Games (RPG) Base Learning pada Pendidikan Kemuhammadiyah Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6(3), pp. 3462–3472. doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2626.
- Aprillia, M. et al. (2023) 'Penggunaan Video Animasi Powtoon Untuk Menteladani SHATAFAT (sidiq, amanah, tabligh, fathonah) Bagi Peserta didik SD', *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 3(4), pp. 141–149.
- Azizah, H. N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *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 Peserta didik Tunarungu Kelas III Di Skh Negeri 02 Kota Serang Banten). 15.
- Fauqannuri, I. R. (2022) 'Penerapan Media Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas VII B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Panji Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022.' UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Isnawati, A. U. (2021) 'Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021.' IAIN Ponorogo.
- Kholfadina, K. (2022) 'Penggunaan Educandy dan Dampaknya Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2).
- Sugiyono, F. X. (2017) *Neraca Pembayaran: Konsep, Metodologi dan Penerapan*. Pusat Pendidikan Dan Studi Kebanksentralan (PPSK) Bank Indonesia
- Pradani, T. G. (2022a) 'Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar', *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), pp. 452–457. doi: 10.55904/educenter.v1i5.162.
- Putra, Syahrizal Dewi dkk. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gramifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, (4)1, 83-90.

