

Upaya meningkatkan keaktifan belajar matematika: Implementasi media interaktif wordwall pada siswa kelas IV B MIN 3 Malang

Aida Olivia Desy Tri Wulandari

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

e-mail: 220103110125@student.uin-malang.ac.id

Kata Kunci:

Keaktifan belajar, Matematika, Wordwall, Media interaktif, Segi Banyak

Keywords:

Learning activity, Mathematics, Wordwall, Interactive media, Polygons

ABSTRAK

Artikel ini membahas upaya meningkatkan keaktifan belajar matematika melalui pemanfaatan media interaktif Wordwall pada siswa kelas IV B MIN 3 Malang. Wordwall merupakan salah satu platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat menumbuhkan minat, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penggunaan media ini terbukti dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kompetitif. Selain itu, media Wordwall juga mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat. Artikel ini menekankan bahwa keberhasilan Wordwall tidak hanya ditentukan oleh media itu sendiri, tetapi juga oleh strategi guru dalam mengelola kelas dan memfasilitasi partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, Wordwall dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

ABSTRACT

This article discusses efforts to increase mathematics learning engagement through the use of interactive media Wordwall for grade IV B students at MIN 3 Malang. Wordwall is a digital learning platform that provides various types of educational games that can foster student interest, motivation, and engagement in the learning process. The use of this media has been proven to create a more enjoyable, interactive, and competitive learning atmosphere. In addition, Wordwall media can also encourage students to be more active in answering questions, discussing, and expressing opinions. This article emphasizes that the success of Wordwall is not only determined by the media itself, but also by the teacher's strategy in managing the class and facilitating active student participation. Thus, Wordwall can be a relevant alternative learning media to improve the quality of mathematics learning in elementary schools..

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses aktif yang melibatkan siswa dalam memperoleh pengetahuan sekaligus membentuk perubahan perilaku. Proses ini akan berlangsung optimal apabila terjadi interaksi antar komponen pembelajaran dan siswa terlibat secara aktif di dalamnya (Aprilia, Mulyono, & Hady, 2023). Keaktifan belajar menjadi salah satu



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](#) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

indikator penting keberhasilan pembelajaran. Namun, dalam praktiknya masih banyak siswa sekolah dasar yang pasif, termasuk di kelas IV B MIN 3 Malang. Rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berdampak pada kurangnya pemahaman konsep dan rendahnya motivasi belajar. Menurut Piaget (dalam Suparno, 2012), pembelajaran efektif terjadi ketika peserta didik berperan aktif dalam membangun pengetahuannya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan menghadirkan media pembelajaran interaktif yang menarik perhatian siswa, seperti Wordwall. Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa (Handayani, 2021; Putri & Suryani, 2022). Oleh karena itu, artikel ini membahas relevansi pemanfaatan Wordwall dalam meningkatkan keaktifan belajar matematika di sekolah dasar.

Pembahasan

Wordwall merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang dapat dimanfaatkan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Sebagai aplikasi yang menyediakan berbagai format permainan, Wordwall mampu menghadirkan suasana belajar yang berbeda dari metode konvensional yang cenderung monoton. Fitur-fitur yang ditawarkan, seperti kuis pilihan ganda, puzzle, matching pairs, hingga permainan berbasis kecepatan waktu, memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam memahami materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Mardhiyah (2022) yang menegaskan bahwa Wordwall dapat dimanfaatkan sebagai sarana evaluasi pembelajaran yang praktis sekaligus menyenangkan.

Keunggulan utama Wordwall adalah fleksibilitas penggunaannya. Guru dapat memanfaatkannya baik dalam pembelajaran individu maupun kelompok. Pada pembelajaran berkelompok, Wordwall mampu memfasilitasi interaksi antar siswa sehingga tercipta suasana kolaboratif yang mendorong kerja sama dan saling tukar informasi. Putri, Hanifah, dan Ningrum (2024) menambahkan bahwa penggunaan Wordwall melatih siswa memahami soal dengan cepat karena adanya batasan waktu, sehingga keterampilan berpikir kritis dan kecepatan mengambil keputusan dapat berkembang. Dengan demikian, media ini tidak hanya melatih aspek kognitif siswa, tetapi juga melibatkan aspek afektif dan psikomotorik melalui interaksi sosial dan partisipasi aktif.

Dalam konteks pembelajaran matematika, khususnya pada materi segi banyak, Wordwall dapat dijadikan media interaktif yang mempermudah guru menjelaskan konsep-konsep abstrak. Permainan edukatif yang berbasis visual mampu membantu siswa lebih mudah mengenali bentuk-bentuk bangun datar, memahami sifat-sifatnya, sekaligus mengaplikasikan konsep tersebut dalam soal. Suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif membuat siswa terdorong untuk lebih berpartisipasi, baik dalam menjawab pertanyaan maupun dalam berdiskusi dengan teman. Arsyad (2016) menekankan bahwa media visual dan interaktif dapat

meningkatkan fokus perhatian siswa serta mempercepat pemahaman konsep, yang dalam hal ini sangat relevan dengan pembelajaran matematika.

Namun demikian, penggunaan Wordwall tidak bisa dilepaskan dari strategi pedagogis guru. Guru memiliki peran penting dalam mengarahkan, memotivasi, dan mengelola pembelajaran agar media ini memberikan hasil optimal. Strategi yang dapat dilakukan antara lain membagi siswa dalam kelompok kecil agar setiap individu mendapat kesempatan berpartisipasi, menyediakan sesi diskusi untuk memperdalam pemahaman, serta memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif. Strategi-strategi ini berfungsi untuk mendorong siswa yang pasif agar turut terlibat sehingga partisipasi dalam kelas lebih merata. Sardiman (2018) menegaskan bahwa motivasi eksternal dari guru merupakan faktor signifikan yang dapat membentuk keaktifan belajar siswa.

Selain itu, penting juga untuk memperhatikan kendala teknis dan non-teknis dalam penggunaan Wordwall. Dari sisi teknis, kesiapan sarana seperti perangkat gawai dan koneksi internet yang stabil sangat memengaruhi kelancaran pelaksanaan. Dari sisi non-teknis, guru perlu memastikan bahwa permainan yang dibuat relevan dengan capaian pembelajaran serta tidak sekadar bersifat hiburan. Dengan perencanaan yang matang, Wordwall dapat berfungsi tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang berdaya guna.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa keberhasilan penggunaan Wordwall tidak hanya bergantung pada kecanggihan aplikasinya, tetapi juga pada kreativitas guru dalam mendesain permainan, mengintegrasikannya dengan tujuan pembelajaran, serta mengelola dinamika kelas. Kombinasi antara media interaktif Wordwall dengan strategi pengajaran yang tepat akan menghasilkan proses pembelajaran matematika yang lebih bermakna, menumbuhkan keaktifan siswa, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas hasil belajar di sekolah dasar.

Pemicu suksesnya media tersebut diantaranya adalah Keaktifan belajar yang merupakan keterlibatan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran, baik secara fisik, mental, maupun emosional. Menurut Sardiman (2014), keaktifan belajar dapat diwujudkan dalam bentuk bertanya, menjawab, berdiskusi, mengerjakan latihan, maupun mengemukakan pendapat. Siswa yang aktif cenderung lebih memahami konsep, memiliki rasa percaya diri, dan menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Namun, dalam praktiknya, tidak semua siswa memiliki keaktifan yang tinggi. Beberapa siswa cenderung pasif karena merasa kesulitan memahami materi, kurang termotivasi, atau bosan dengan metode pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, guru perlu mencari strategi pembelajaran yang inovatif untuk memancing keterlibatan siswa.

Implementasi media Wordwall dalam pembelajaran matematika di kelas IV B dilakukan melalui beberapa tahap:

1. Perencanaan

Guru terlebih dahulu menganalisis kebutuhan siswa, khususnya pada materi yang dianggap sulit, seperti operasi hitung pecahan dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK). Setelah itu, guru membuat akun Wordwall dan mendesain permainan sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.

Contoh aktivitas yang dibuat adalah kuis pilihan ganda tentang operasi pecahan, permainan match up untuk mencocokkan soal dengan jawabannya, dan group sort untuk mengelompokkan bilangan berdasarkan sifatnya (ganjil/genap, kelipatan tertentu, dan lain-lain).

2. Pelaksanaan

Pada saat pembelajaran, guru memulai dengan apersepsi dan penjelasan singkat mengenai materi. Kemudian guru memberikan instruksi penggunaan Wordwall dan membagi siswa dalam kelompok kecil. Masing-masing kelompok menggunakan gawai yang telah disediakan sekolah atau milik pribadi siswa. Siswa secara bergiliran menjawab soal di layar, mendiskusikan jawaban, dan berkompetisi dengan kelompok lain untuk mendapatkan skor tertinggi. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa antusias mengikuti permainan.

3. Evaluasi dan Refleksi

Setelah permainan selesai, guru bersama siswa mendiskusikan jawaban yang benar dan menjelaskan kembali konsep yang belum dipahami. Guru juga memberikan penghargaan kepada kelompok yang aktif dan memiliki skor tertinggi untuk meningkatkan motivasi siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menjawab soal dengan benar dan lebih berani mengemukakan pendapat.

Dampak Implementasi Wordwall terhadap Keaktifan Belajar, Penerapan Wordwall membawa beberapa dampak positif terhadap keaktifan belajar siswa, antara lain:

Meningkatkan Partisipasi

Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka berani menjawab, bertanya, dan berdiskusi dengan teman sekelompok.

Menciptakan Suasana Menyenangkan

Penggunaan media berbasis permainan membuat pembelajaran terasa seperti bermain. Hal ini mengurangi kejemuhan siswa dan meningkatkan semangat belajar.

Meningkatkan Pemahaman Konsep

Dengan adanya umpan balik langsung dari Wordwall, siswa dapat segera mengetahui kesalahan dan memperbaikinya. Ini membantu mereka memahami konsep matematika dengan lebih cepat.

Mendorong Kolaborasi

Kerja kelompok dalam menjawab soal melatih kemampuan komunikasi dan kerjasama antar siswa.

Kendala dan Solusi

Meskipun memberikan banyak manfaat, implementasi Wordwall juga menghadapi beberapa kendala. Pertama, keterbatasan perangkat dan jaringan internet kadang menghambat jalannya pembelajaran. Solusinya, guru perlu menyiapkan alternatif

seperti proyeksi permainan melalui LCD sehingga semua siswa tetap bisa berpartisipasi. Kedua, beberapa siswa mungkin memerlukan waktu adaptasi dalam menggunakan aplikasi digital. Guru perlu memberikan panduan dan pendampingan pada tahap awal.

Kesimpulan dan Saran

Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran matematika mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Media ini tidak hanya membantu siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara efektif. Agar manfaatnya optimal, penggunaan Wordwall harus didukung dengan strategi pengelolaan kelas yang baik, seperti pembagian kelompok, diskusi, dan pemberian penghargaan. Dengan demikian, Wordwall dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Aprilia, E. F., Mulyono, & Hady, M. S. (2023). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi Asmaul Husna kelas IV SD Negeri Ngasem. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 151–158. <https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mjpai>
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Handayani, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 145–152. [\[https://doi.org/10.21009/JIPD.082.10\]](https://doi.org/10.21009/JIPD.082.10) (<https://doi.org/10.21009/JIPD.082.10>)
- Mardhiyah, A. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran Wordwall sebagai evaluasi pembelajaran pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 481–488. <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mjpai>
- Putri, C. A., Hanifah, N. H., & Ningrum, D. E. A. F. (2024, October 17). The effect of the use of Wordwall media on the learning outcomes of grade 5 students on IPAS learning. In *Proceeding International Conference on Islamic Education: Exploring Contemporary Challenges and Innovations in Education* (Vol. 9). Faculty of Tarbiyah and Teaching Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Putri, D. A., & Suryani, L. (2022). Penerapan Wordwall dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 88–96.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Suparno, P. (2012). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Press.