



Penerapan Pembelajaran Menyenangkan Bermain Dan Edukasi Pada Materi Pecahan Kelas 2 SD Menggunakan Aplikasi Wordwall Model Labirin

Viona Salma Roheni, Nadya Fauziyah, Aldair Ivanov, Anas Thohir

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, 65114, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: viona.salma.2002516@students.um.ac.id

Abstrak

Era revolusi industri 4.0 seperti saat ini, perkembangan teknologi meningkat pesat. Aspek kehidupan yang tidak terlepas dari perkembangan teknologi adalah pendidikan. Dalam dunia pendidikan khususnya di sekolah, terdapat berbagai permasalahan yang harus dihadapi oleh guru. Salah satu permasalahan yang umum terjadi adalah siswa merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam mengatasinya, dilakukan pembelajaran berbasis teknologi. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan tentang penerapan Aplikasi Wordwall Model Labirin dan mengetahui respon dari siswa terhadap penerapannya dalam materi pecahan kelas 2 SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Waterfall. Data yang telah diperoleh dilakukan analisis secara kuantitatif deskriptif. Hasil yang ditunjukkan saat menggunakan aplikasi tersebut adalah nilai siswa dapat mencapai diatas KKM (75%) dan mendapatkan rata-rata nilai 95,71%. Siswa juga sangat setuju jika pembelajaran menggunakan Aplikasi Wordwall Model Labirin itu menyenangkan, seru dan ingin menggunakan aplikasi tersebut di lain waktu. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan Aplikasi Wordwall Model Labirin adalah penggunaan aplikasi tersebut dapat membuat pembelajaran pecahan menjadi lebih berkualitas, menyenangkan, menarik, seru serta mendapatkan respon yang baik untuk penerapan pembelajaran pada Aplikasi Wordwall Model Labirin kedepannya.

Kata kunci: wordwall; aplikasi pembelajar; game edukasi

1. Pendahuluan

Di era globalisasi ini, keberhasilan negara ditentukan oleh factor kualitas Pendidikan. Pada Pendidikan terdapat pendidik yakni guru. Semua para pendidik dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan zaman, para pendidik harus ceper beradaptasi terutama dalam bidang teknologi pendidikan. Setiap Lembaga Pendidikan harus mempersiapkan matang-matang setiap tahap perkembangannya. Kemampuan lama yang zaman dahulu hanya mengandalkan membaca, menulis, dan berhitung. Ketiganya harus diperkuat dengan mempersiapkan kemampuan baru yaitu kemampuan data, dan keterampilan teknologi, dan kemampuan Sumber Daya Manusia (SDM). Pada era sekarang ini semuanya serba digital, maka dari itu seorang guru dituntut untuk mengikuti semua perkembangannya.

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 siswa 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 siswa 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).

Wordwall adalah kumpulan kosa kata yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan dengan huruf besar dan ditempelkan pada dinding suatu kelas. Aplikasi Wordwall adalah aplikasi yang menarik, interaktif dan mendidik. Aplikasi ini merupakan game untuk browser (Silvia & Wirabrata, 2021) yang berisi game berbasis kuis seperti menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dsb. Wordwall merupakan game edukatif dan interaktif yang menarik dan benar-benar masuk akal untuk perencanaan contoh hanya sebagai perangkat evaluasi. Media Wordwall diandalkan untuk memperluas pemahaman mata pelajaran tematik. Selain itu, untuk melihat perkembangan kemampuan siswa, Wagstaff menjelaskan bahwa wordwall adalah salah satu aplikasi berbasis web yang bisa digunakan. Game dimainkan pada dasarnya untuk hiburan, kesenangan, tujuan persiapan, pelatihan, dan peragaan ulang. Game dapat mempertajam wawasan dan kemampuan otak besar siapapun yang memainkannya (W. I. Y. Sari, 2021). Oleh karena itu, penting untuk membuat game edukatif yang langsung dipelajari dalam latihan pembelajaran.

Game edukatif adalah game yang dimaksudkan untuk belajar, namun tetap dapat menawarkan permainan dan kesenangan. Alasan penggunaan strategi tes permainan pembagi kata adalah siswa akan meningkatkan pemahaman mata pelajaran PAI dan akan lebih tertarik pada materi ini (Handarini & Wulandari, 2020) menyatakan bahwa teknik tes permainan pembagi kata membantu kemajuan antara lain, kemampuan logis dan pemahaman siklus logis dan pemahaman ide, penalaran yang menentukan, dan pandangan yang menggembirakan (Arimbawa, 2021). Orang mungkin mengatakan bahwa teknik tes permainan pembagi kata tidak hanya membangun bagaimana siswa dapat menafsirkan ide-ide dalam mata pelajaran tertentu, tetapi juga membekali disposisi logis dalam siswa.

Handarini et al. (2020) menyatakan bahwa Wordwall Game Quiz membantu perkembangan scientific literacy dan pemahaman proses-proses ilmiah, pengetahuan istilah dan pemahaman konsep, berpikir kritis, dan bersikap positif. Menurut Mahnun (2018), metode Wordwall Game Quiz dapat meningkatkan prestasi belajar dan sikap anak terhadap sains dan matematika. Ada juga tipe permainan lain seperti Find the Match, Random Wheel, Missing Word, Random cards, True or False, Match up, Whack-a-mole, Group short, Hangman, Anagram, Open the Box, Wordsearch, Ballon Pop, Unjumble, Labelled Diagram, dan Gameshow Quiz (Sun'iyah, 2020). Aplikasi Wordwall memiliki keunggulan diantaranya platform yang disajikan lengkap dan tersedia berbagai macam game edukasi yang langsung dapat digunakan dalam pembuatan game edukasi, sehingga guru tidak perlu membuat dari awal bahkan harus mempelajari coding untuk membuatnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan tentang penerapan Aplikasi Wordwall Model Labirin dan mengetahui respon dari siswa terhadap penerapannya dalam materi pecahan kelas 2 SD.

2. Metode

Metode penelitian ini menggunakan model Waterfall. Model Waterfall menggunakan pendekatan yang sistematis dan berurutan pada pengembangan dan penerapan perangkat lunak yang dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna danberlanjut melalui tahapkomunikasi (communication), perencanaan (planning), pemodelan (modeling), konstruksi (construction), serta penyerahan sistem/perangkat lunak (deployemnet) (Pressman, 2010).

Pada tahap komunikasi dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan/praktik dengan wali kelas 2 UPT Satuan Pendidikan SDN 1 karangtengah Kota Blitar. Hal ini dilakukan untuk memperoleh persetujuan Ketika akan dilakukan penerapan aplikasi wordwall pada anak yang dididiknya. Pada tahap planning peneliti melakukan perencanaan aplikasi wordwall akan dibentuk dan diterapkan sedemikian rupa pada kelas 2 UPT Satuan Pendidikan SDN 1 Karangtengah Kota Blitar. Kemudian, pada tahap modelling dilakukan perancangan pada aplikasi wordwall yakni menggunakan Labyrinth Pursue yaitu permainan berlari menuju respon yang tepat saat berusaha menjauh dari musuh. Pada tahap construction dilakukan praktik terjun langsung pada kelas 2 UPT Satuan Pendidikan SDN 1 Karangtengah Kota Blitar, pelaksanaanya yaitu peneliti menyediakan laptop kemudian meberi instruksi kepada siswa-siswa, kemudian mereka bergantian memainkan aplikasi ini. Aplikasi yang dimainkan berisi semacam soal evaluasi yang telah diajarkan selama hari itu. Pada tahap development, yaitu feedback dari siswa-siswi SDN 1 Karangtengah Kota Blitar pada saat pelaksanaan mereka sangat antusias dan sangat tertarik untuk memainkan aplikasi wordwall labirin.

Penelitian ini dilaksanakan di UPT Satuan Pendidikan SDN 1 Karangtengah Kota Blitar pada bulan April 2023. Subjek penelitian ini sebanyak 28 siswa kelas II. Pada pemelitian ini guru memilih terlebih dahulu game edukasi yang akan digunakan di aplikasi wordwall. Guru menggunakan model labirin untuk pembuatan soal.

Instrumen penelitian yang dilakukan adalah menggunakan angket. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menerapkan Aplikasi *Wordwall* Model Labirin. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala linkert. Penilaian bobot jawaban angket dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Skor Penialan Skala Linkert

Nama Bagian	Arti	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
R	Ragu-ragu	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Dari hasil angket respon siswa terhadap pembelajaran materi pecahan kelas 2 SD menggunakan Aplikasi *Wordwall* Model Labirin dianalisis dengan menggunakan rumus indeks presentase (%) sebagai berikut.

$$\text{Index \%} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan Tabel 2.

Tabel 2. Index Presentase Skala Linkert

Nama Bagian	Arti
80%-100%	Sangat Setuju
60%-79%	Setuju
40%-59%	Ragu-ragu
20-39%	Tidak Setuju
0-19%	Sangat Tidak Setuju

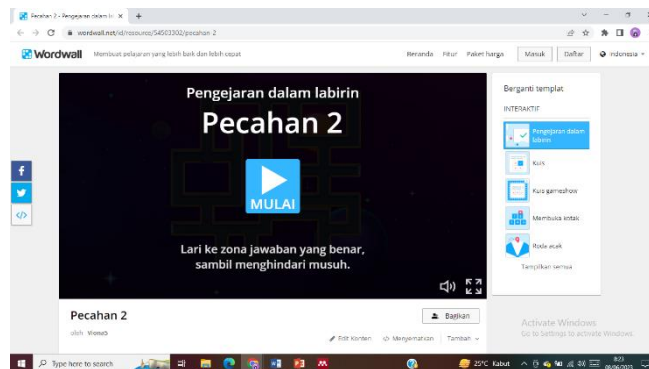
(Pranatawijaya et al., 2019)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Tampilan dari Aplikasi *Wordwall* Model Labirin

Hasil penelitian yang dilakukan ini adalah aplikasi *wordwall* labirin. Tampilan awal dari aplikasi *wordwall* labirin yaitu seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi *Wordwall* Model Labirin

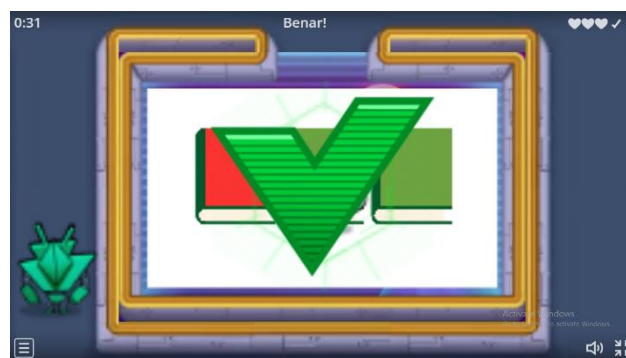
Gambar 1 merupakan tampilan awal dari aplikasi *wordwall* model labirin. Pada bagian atas terdapat model dari game tersebut yaitu pegejaran dalam labirin. Cara bermain dalam

permainan ini adalah dengan cara memilih jawaban yang tepat dengan menghindari musuh. Siswa diajak untuk memilih jawaban yang benar pada soal yang tertera dan berusaha menghindari musuh yang berupa monster. Pada tengah layar, terdapat tombol "play" atau tombol mulai yang menandakan permainan dapat dimulai jika menekan tombol tersebut melalui *kursor*.



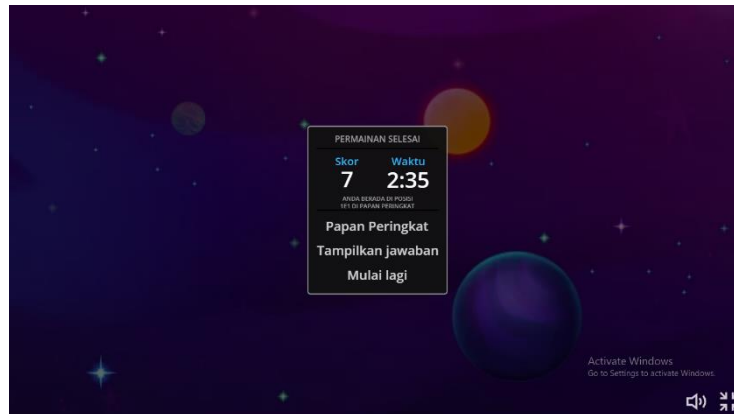
Gambar 2. Tampilan *Wordwall* Model Labirin Setelah Menekan Tombol Mulai

Pada gambar 2 tertera tampilan setelah menekan tombol mulai. Dari tampilan tersebut terlihat pemain muncul dengan tampilan seperti robot. Robot tersebut dapat berjalan ke kanan, kiri, atas dan bawah dengan bantuan kursor atau menggunakan tombol panah pada keyboard. Tugas dari pemain tersebut memilih jawaban yang benar disetiap kotaknya dengan membaca pertanyaan di bawah layar dan melewati labirin hingga masuk ke dalam kotak jawaban benar. Terlihat juga musuh-musuh yang harus dihindari agar nyawa yang ada di pojok kanan tidak berkurang. Jika nyawa berbentuk tanda waru tersebut telah habis, maka permainan akan kalah atau usai.



Gambar 3. Tampilan Saat Pemain Menjawab Benar

Gambar 3 menunjukkan tampilan jawaban benar disebelah kiri. Dan jawaban salah ada di sebelah kanan. Bila pemain menjawab jawaban yang benar, maka akan muncul tanda centang (✓) berwarna hijau dan akan lanjut ke pertanyaan berikutnya. Jika pemain memilih jawaban yang salah, maka akan muncul tanda silang (X) dan nyawa akan berkurang. Jika nyawa dari pemain telah habis, maka permainan tersebut akan kalah.



Gambar 4. Tampilan Saat selesai bermain

Pada saat selesai bermain, ditunjukkan oleh gambar nomor 3 skor, waktu, papan peringkat, tampilan jawaban dan mulai lagi. Jika pemain menekan pilihan papan peringkat, maka pemain akan ditunjukkan papan peringkat atau ranking bermain bersama teman-teman yang lain. Bila pemain menekan tampilan jawaban, maka ditunjukkan kunci jawaban dari soal-soal yang telah dikerjakan. Jika pemain menekan pilihan mulai lagi, maka pemain akan bermain kembali dan kembali seperti tampilan awal.



Gambar 5. Tampilan Papan Peringkat

Gambar 5 menunjukkan papan peringkat setiap pemain yang telah menyelesaikan permainan dengan menjawab soal. Jumlah jawaban benar dan waktu yang digunakan untuk menyelesaikan permainan ditulis di samping nama dari setiap pemain. Hal ini membuat siswa merasa termotivasi dan akan bermain dengan lebih bersungguh-sungguh.

3.2. Pembahasan

Hasil Penilaian Pembelajaran Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi Wordwall Model Labirin Pada Pembelajaran Pecahan Kelas 2 SD.

Nama Kelompok	Jumlah Skor Benar	Presentase/nilai
Kelompok Buah Peach	6	85%
Kelompok Buah Leci	7	100%
Kelompok Buah Naga	7	100%
Kelompok Buah Cherry	7	100%
Kelompok Buah Durian	6	85%
Kelompok Buah Semangka	7	100%
Kelompok Buah Kelengkeng	7	100%
Total Rata-rata		95,71%

Tabel 1. Hasil Penilaian Pembelajaran Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi Wordwall

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa indeks presentase penelitian didapatkan 95.71%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas 2 memberikan respon yang baik pada pembelajaran dengan menerapkan Aplikasi *Wordwall* Model Labirin dengan baik. Pada pelaksanaan pembelajaran, siswa terlihat antusias saat pembelajaran dengan menerapkan Aplikasi *Wordwall* Model Labirin. Pada pelaksanaan pembelajaran, siswa terlihat antusias saat pembelajaran dengan menerapkan Aplikasi *Wordwall* Model Labirin. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan pemberian angket ke semua siswa tentang pembelajaran dengan menerapkan Aplikasi *Wordwall* Model Labirin. Hasil angket tersebut sebagai berikut:

Hasil Pengolahan Angket Respons Siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan Aplikasi *Wordwall* Model Labirin.

Pertanyaan	SS	S	RG	TS	STS	Skor	Indeks	Keterangan
1	25	3	0	0	0	137	97,5%	Sangat Setuju
2	26	2	0	0	0	138	98,5%	Sangat Setuju
3	26	2	0	0	0	138	98,5%	Sangat Setuju
Rata-rata	77	7	0	0	0	413	98,3%	Sangat Setuju

Tabel 2. Hasil Pengolahan Angket Respons Siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan Aplikasi *Wordwall* Model Labirin

Berdasarkan Tabel 2 pertanyaan (1) Menyukai pembelajaran dengan menerapkan Aplikasi *Wordwall* Model Labirin, (2) Pengalaman yang seru dalam pembelajaran dengan menerapkan Aplikasi *Wordwall* Model Labirin, (3) Ingin belajar lagi pembelajaran dengan menerapkan Aplikasi *Wordwall* Model Labirin.

Hasil yang didapatkan dari angket tersebut adalah 97,5% menyatakan sangat setuju menyukai dengan menerapkan Aplikasi *Wordwall* Model Labirin, 98,5% menyatakan sangat setuju pengalaman yang seru dalam pembelajaran dengan menerapkan Aplikasi *Wordwall*

Model Labirin dan 98,5% ingin belajar lagi pembelajaran dengan menerapkan Aplikasi *Wordwall* Model Labirin.

Pada saat siswa melakukan permainan Aplikasi *Wordwall* Model Labirin, siswa berusaha untuk memilih jawaban dari soal pecahan yang tertera pada bawah layar. Siswa berusaha untuk menjawab pertanyaan dari soal tersebut dengan menghindari musuh melalui jalan labirin yang berliku-liku. Hal tersebut membuat siswa semakin tertantang dan cepat dalam berpikir. Kegiatan ini membuat siswa merasa terstimulus kognitifnya. penggunaan Aplikasi *Wordwall* Model Labirin juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis seperti ada penelitian Ma'rifah & Mawardi (2022).

Pembelajaran ini termasuk dengan pembelajaran yang multimedia yang memiliki manfaat mengakomodasi gaya belajar siswa baik gaya belajar visual maupun auditorial serta lebih disukai anak-anak karena terdapat gambar-gambar, musik, animasi yang menarik (Wati, 2010). Siswa dapat termotivasi, menarik minat dan menghilangkan rasa jenuh selama pembelajaran. Hal ini juga relevan dengan penelitian oleh (Lubis & Nuriadin, 2022) penggunaan aplikasi *wordwall* dapat efektif digunakan dan memberikan peningkatan dalam belajar siswa.

4. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan Aplikasi *Wordwall* Model Labirin membuat menjadi lebih berkualitas, menyenangkan, menarik, seru serta mendapatkan respon yang baik untuk penerapan pembelajaran pada Aplikasi *Wordwall* Model Labirin kedepannya. Saran untuk penelitian berikutnya adalah pembelajaran melalui aplikasi tersebut lebih ditingkatkan dalam kuis yang lebih menantang di setiap kelasnya supaya memunculkan sikap berpikir cepat, tepat serta meningkatkan perkembangan kognitif siswa.

Daftar Rujukan

- Z Arrosyad, M. I. and Nugroho, F. (2021) 'Pengembangan Model Pembelajaran Membaca dan Numerasi di Tengah Evolusi Konsep Literasi', *Jurnal Basicedu*, 5(6), pp. 6378–6384. doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1758.
- Fauqannuri, I. R. (2022) 'Penerapan Media Berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Panji Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022.' UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
- Handarini, Oktafia, & Wulandari, S. (2020) Pembelajaran Daring sebagai Upaya Study From Home (SFH) selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503
- Kholfadina, K. (2022) 'Penggunaan *Educandy* dan Dampaknya Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2). Kristina, H., Vitasari, M. and Taufik, A. N. (2022) 'Pengembangan E-modul Berbasis Literasi Sains Tema Ayo Siaga Bencana untuk Melatih Kemandirian Belajar Siswa SMP', *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(3), pp. 754–763.
- Kurnia, N., Permana, E. P., & Permatasari, C. (2023). Implementasi Media Game Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojojoto 4 Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6 (2), 589-598

- Kristina, H., Vitasari, M. and Taufik, A. N. (2022) 'Pengembangan E-modul Berbasis Literasi Sains Tema Ayo Siaga Bencana untuk Melatih Kemandirian Belajar Siswa SMP', *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(3), pp. 754–763.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Ma'rifah, M. Z., & Mawardi, M. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 225–235. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p225-235>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Wati, U. A. (2010). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu Unik Ambar Wati 1. September.