

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL DALAM MENGATASI KERAGAMAN GAYA BELAJAR SISWA UNTUK MEMENUHI TARGET KURIKULUM

Faradilah Nurbadiyah^{1*}, Puguh Darmawan², Maria Albertina Kusuma Wardani³

¹PPG Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

²Departemen Matematika, Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

³SDN Sawojajar 6 Kota Malang

Jl. Danau Ngebel No.1, Sawojajar, Kec. Kedungkandang, Kota Malang

*Corresponding author, email: faradilah.nurbadiyah.2331137@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um064v4i112024p1091-1096

Kata kunci

media pembelajaran

Wordwall

keragaman siswa

target kurikulum

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi keragaman gaya belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall guna memenuhi target kurikulum. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi pustaka, yang bertujuan untuk mengkaji efektivitas media pembelajaran Wordwall dalam mengakomodasi beragam gaya belajar siswa dan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall dapat diterapkan secara efektif untuk mendukung berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Media pembelajaran yang disajikan dalam format permainan interaktif mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis. Dalam konteks ini, keragaman gaya belajar siswa menjadi panduan penting bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat, khususnya dalam menerapkan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi, sehingga target kurikulum dapat tercapai dengan lebih efektif.

1. Pendahuluan

Teknologi pendidikan merupakan kelanjutan dari perkembangan kajian tentang penggunaan media audiovisual yang pada dasarnya merupakan upaya untuk memecahkan masalah belajar manusia dengan memanfaatkan sumber belajar. Media berfungsi sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian informasi atau bahan pembelajaran. Peran teknologi pendidikan bertujuan memperkuat perkembangan kurikulum, baik dalam desain, implementasi, maupun hasil belajar peserta didik (Widodo, 2016). Namun, masih banyak guru sekolah dasar yang belum memanfaatkan teknologi secara maksimal dan cenderung menggunakan metode pembelajaran yang monoton dan membosankan (Syaparuddin, 2020). Hal ini dapat menyebabkan penurunan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Di era Society 5.0 saat ini, guru menghadapi tantangan yang lebih kompleks, salah satunya adalah motivasi belajar peserta didik yang cenderung menurun. Peserta didik lebih tertarik pada penggunaan teknologi yang berkembang, terutama game di perangkat mereka, daripada materi yang diajarkan guru (Amalia Fauziah Azhari & Fairuza Khadijah, 2023). Pembelajaran berbasis game dapat mempermudah peserta didik memahami konsep pembelajaran dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Game berbasis pendidikan dapat menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan keterlibatan, semangat, dan memberikan manfaat langsung (Anjani, 2016). Salah satu

upaya yang dapat dilakukan guru adalah mengintegrasikan pembelajaran berbasis game melalui media Wordwall. Wordwall adalah platform berbasis web yang menyediakan berbagai fitur game yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Selain penggunaan media yang mendukung proses pembelajaran, guru juga harus memahami keragaman gaya belajar siswa dalam mengimplementasikan kompetensi mengajar. Memahami gaya belajar siswa dapat membantu guru menjadi lebih inovatif dan kreatif dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta kemajuan teknologi yang pesat (Utami et al., 2023). Namun, dalam menghadapi keragaman gaya belajar ini, guru juga harus tetap memperhatikan target kurikulum. Kurikulum berfokus pada peserta didik, minat belajar, serta latar belakang mereka, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta media yang digunakan di sekolah (Masykur, 2019).

Beberapa penelitian terdahulu juga mendukung pentingnya penggunaan Wordwall dalam pembelajaran. Akbar dan Hadi (2023) menemukan bahwa penggunaan Wordwall meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, terutama pada siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik. Andini et al. (2023) mengungkapkan bahwa media Wordwall efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pada materi sains, terutama bagi siswa dengan gaya belajar auditori. Selain itu, Puspitarini (2023) menunjukkan bahwa Wordwall Games dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran berbasis discovery learning.

Berdasarkan pembahasan di atas, penelitian ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran Wordwall sebagai strategi untuk mengatasi keragaman gaya belajar siswa dalam memenuhi target kurikulum. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis game dengan memperhatikan keragaman gaya belajar siswa dan tuntutan kurikulum yang harus dipenuhi.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah studi pustaka, di mana peneliti mengumpulkan dan menganalisis berbagai literatur yang relevan dengan topik penelitian (Arikunto, 2013). Studi pustaka ini melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber literatur, seperti buku, jurnal, dan artikel, yang mendukung topik "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dalam Mengatasi Keragaman Gaya Belajar Siswa untuk Memenuhi Target Kurikulum." Subjek penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar.

Peneliti menggunakan teknik membaca, mencatat, dan membandingkan berbagai pendapat dan temuan yang relevan. Penjelasan berpedoman pada deskripsi tekstual atau wacana kepustakaan, dengan klasifikasi pendapat dari para ahli (Creswell & Creswell, 2018). Teknik mencatat digunakan untuk mengidentifikasi pokok pembahasan yang ada dalam referensi-referensi ilmiah, seperti jurnal atau artikel, yang mencakup materi, data, dan penemuan yang diambil dari sumber-sumber lain dengan menyebutkan para ahli yang dikutip (Sugiyono, 2020). Selanjutnya, peneliti membandingkan hasil identifikasi dari jurnal, buku, dan berbagai kasus nyata terkait pembelajaran. Terakhir, penelitian ini menyimpulkan temuan dari hasil analisis dan telaah pustaka yang telah dilakukan, menggarisbawahi bahwa media Wordwall dapat membantu mengatasi keragaman gaya belajar untuk mencapai target kurikulum.

3. Hasil dan Pembahasan

Teknologi pendidikan memiliki arti sebuah pendekatan kritis serta sistematis mengenai pendidikan (suatu proses dalam memecahkan permasalahan pendidikan) (Widodo, 2016). Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi telah memberikan fasilitas untuk mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dapat

memperkaya pengalaman siswa dalam belajar, selain itu juga dapat diakses dengan mudah dan fleksibel, dengan memanfaatkan potensi teknologi dalam media pembelajaran dapat membawa transformasi signifikan utamanya dalam bidang pendidikan. (Melati et al., n.d.).

Media dalam pembelajaran memiliki beberapa peran, diantaranya: 1) pembelajaran disampaikan menggunakan metode ceramah oleh guru, 2) melalui tulisan dalam menuliskan penyampaian pembelajaran hasil belajar siswa, 3) penggunaan buku, majalah atau media cetak lainnya dapat dilakukan dalam pembelajaran, 4) pemanfaatan fasilitas elektronik yang menampilkan sebuah gambar, video, dan audio serta sebagai alat perekam, 5) penggunaan jaringan internet dapat membantu pendidik dalam menemukan sumber pembelajaran serta memanfaatkan sebagai media dalam menyusun pembelajaran. (Budiyono, 2020). Media pembelajaran memiliki banyak dampak positif dalam proses belajar mengajar, diantaranya dapat menarik motivasi belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran, untuk meningkatkan hasil belajar siswa, menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan pengalaman belajar siswa secara langsung baik secara individu maupun kelompok (Zahrani, 2023).

Media pembelajaran dikelompokkan dalam beberapa macam, antara lain : 1) Media visual merupakan jenis media yang berpusat pada indera penglihatan, seperti media presentasi, papan tulis, buku, dan alat peraga. 2) Media Audio-Visual merupakan gabungan antara media yang menggunakan audio dan visual, misalnya film pendek, video, gambar bersuara, dan lain sebagainya. 3) Multimedia merupakan jenis media yang memberikan interaksi dan kesempatan bagi seseorang untuk menggunakan dan mengarahkan media sebagai alat kontrol yang tersedia dalam media tersebut, seperti contoh penggunaan permainan (Game) Wordwall yang berbasis teknologi (Andini et al., 2023).

Wordwall adalah salah satu media pembelajaran yang berbasis gamifikasi digital berbasis pemanfaatan teknologi yang memberikan beraneka ragam permainan atau fitur dalam menyampaikan materi yang dapat dimanfaatkan oleh guru selain digunakan ketika membuat suatu penilaian. Hal yang paling menarik dari media ini adalah permainan yang dibuat dapat dicetak menjadi lembar kerja untuk peserta didik, sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi interaktif serta efektif dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis web tersebut. (Azhari, 2019) Terdapat berbagai macam permainan atau template yang disediakan pada wordwall diantaranya adalah opsi ganda (quiz), misteri silang (crossword), memilah kartu atau mencocokkan gambar (matching pairs), memasang jawaban yang tepat (find the match), dan lainnya, beberapa template tadi dapat digunakan sebagai alat evaluasi maupun sumber belajar yang digunakan pendidik untuk mengetahui pencapaian belajar dan mengembangkan minat belajar peserta didik. (Nadia, 2022).

Hasil penelitian pada percobaan materi Matematika dalam pemanfaatan media game edukasi wordwall menunjukkan meningkatnya minat belajar peserta didik, mereka merasa antusias serta mau dalam menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi dengan berpikritis, berikut upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik adalah dengan mengaplikasikan pembelajaran inovatif yang menggunakan media wordwall, 98 % siswa menyukai media tersebut yang secara tidak langsung selain bermain siswa juga belajar mengingat dan mereview materi yang sudah diberikan oleh pendidik (Setyorini et al., 2023). Selanjutnya hasil penelitian dalam pembelajaran PPKn dengan bantuan aplikasi wordwall menunjukkan hasil keaktifan dan keberhasilan belajar peserta didik baik dari segi pengetahuan, ketrampilan, bahkan sikap (Puspitarini, 2023).

Penggunaan media pembelajaran wordwall yang berbasis game interaktif tidak hanya sebagai sebuah permainan saja, tetapi sebagai alat pembelajaran yang mengkolaborasikan keseruan bermain dengan konsep pembelajaran itu sendiri. Pada anak usia sekolah dasar, permainan ini fokus untuk memperluas kosa kata, mendalami pemahaman kata, serta mengasah keterampilan dalam menyelesaikan masalah yang diintergrasikan dengan perkembangan kognitif yang semakin kompleks. Langkah pertama dalam merancang program pembelajaran yang efektif adalah dengan mengidentifikasi gaya belajar siswa yang menunjukkan keberagaman. Tiga gaya belajar yang dapat diidentifikasi pada siswa dengan keberagaman adalah, Belajar secara kinestetik, belajar secara auditori, serta belajar secara visual. Peserta didik dengan gaya belajar visual lebih responsive dengan informasi yang disajikan melalui gambar, visualisasi, atau diagram. Selanjutnya gaya belajar auditori cenderung lebih suka mendengarkan ceramah, diskusi, atau rekaman audio. Kemudian gaya belajar kinestetik, anak lebih suka memahami dan mencari tahu materi dengan pengalaman langsung dan aktivitas fisik (Auna, n.d.).

Kreativitas guru menjadi harapan dalam memenuhi kebutuhan siswa, terutama dalam kurikulum merdeka dengan implementasi pembelajaran berdiferensiasi, dimana pembelajaran disesuaikan minat bakat, gaya belajar, dan karakteristik siswa. Hal tersebut sesuai dengan Teori Connectivism yang dikembangkan oleh Siemens, pengetahuan dikirimkan dalam jaringan yang memiliki hubungan dalam memberikan informasi pembelajaran. Artinya teknologi dan konektivisme merupakan bagian penting dari kegiatan pembelajaran yang juga disesuaikan dengan keanekaragaman peserta didik (Ambawani et al., 2024). Selanjutnya siswa yang cara belajarnya menggunakan visual, permainan dapat dirancang menggunakan visualisasi serta animasi yang mendukung pemahaman secara visual. Kemudian siswa yang cara belajarnya dengan auditori, dapat diberikan tambahan suara atau penjelasan lisan maupun narasi dalam permainan untuk memperluas pengalaman belajarnya. Terakhir, siswa yang cara belajarnya dengan aktivitas fisik, template permainan wordwall menyesuaikan dengan menambahkan unsur gerakan atau tindakan fisik, seperti opsi menggeser, mengangkat kertas, atau mengetuk pada layar sebagai bagian dari permainan.

Kemudian setelah mengetahui karakteristik siswa melalui kegiatan pembelajaran untuk mengetahui kebutuhan belajar yang berbeda-beda, maka guru juga harus meningkatkan kualitas susunan pembelajaran serta proses pembelajaran agar dapat mencapai sasaran kurikulum, khususnya dalam hal karakter dan kinerja siswa. Kurikulum dapat didefinisikan sebagai berbagai pengalaman belajar siswa yang direncanakan, dilaksanakan, dan ditinjau oleh administrator sekolah serta guru. (Masykur, 2019). Kurikulum mengalami perubahan mengikuti perkembangan system pendidikan suatu negara, termasuk juga kurikulum yang ada di Indonesia. Kerangka yang dirancang dalam meningkatkan materi yang berpedoman pada kemampuan serta kebutuhan siswa yang tentunya disesuaikan dengan tingkat kemahirannya disebut Kurikulum merdeka. Dengan memberikan kebebasan serta kesempatan pada siswa, kurikulum dapat membentuk siswa agar terus berpikir kreatif, kritis dan inovatif (Sari et al., 2020).

Pada praktiknya, guru melaksanakan pendidikan yang sesuaikan dengan talenta, minat, karakteristik, cara belajar dan kebutuhan belajar siswa yang dalam kurikulum merdeka biasa disebut dengan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi berdasarkan kebutuhan masing-masing (Tri Kurniawati & Nadia Ayu Rifani Putri, 2023). Sebagai salah satu cara untuk memenuhi target kurikulum merdeka melalui diferensiasi yang ada dalam pendidikan, baik dalam proses, produk, atau lingkungan belajar yang berlandaskan gaya belajar siswa, minat belajar, atau kebutuhan belajar siswa. (Yani & Susanti, 2023).

4. Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi, seperti media pembelajaran Wordwall, dapat secara signifikan meningkatkan motivasi, minat, dan kemampuan belajar peserta didik. Media berbasis teknologi yang interaktif dan menarik mampu menyesuaikan dengan keragaman gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Hal ini selaras dengan teori connectivisme yang memanfaatkan perkembangan teknologi dan koneksi dalam proses belajar. Selain itu, pendekatan pembelajaran berdiferensiasi juga berperan penting dalam memenuhi target kurikulum, dengan menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan karakteristik dan kebutuhan individu peserta didik. Implementasi media dan metode ini memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna, relevan, dan efektif bagi setiap siswa, sehingga berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang optimal.

Daftar Rujukan

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 1653–1660. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/13143>
- Amalia Fauziah Azhari, & Fairuza Khadijah, D. R. (2023). Inovasi media pembelajaran berbasis game Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2).
- Ambawani, C. S. L., Kusuma, T. M. M., & Fauziati, E. (2024). Perspektif connectivisme terhadap penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran. *Proficio*, 5, 636–644. <http://www.ejournal.utp.ac.id/index.php/IPF/article/view/3134>
- Andini, A., Yunita, L., & Irwandi, D. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 10(1), 11–28. <https://doi.org/10.36706/jppk.v10i1.20211>
- Anjani, D. (2016). Penggunaan game berbasis pendidikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 5(1), 45–53.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Auna, E., & H. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game Wordwall untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 4).
- Azhari, A. F., & Khadijah, D. R. F. (2023). Inovasi media pembelajaran berbasis game Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2).
- Budiyono, B. (2020). Inovasi pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di era revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Kurniawati, T., & Putri, N. A. R. (2023). Pemahaman keberagaman peserta didik berdasarkan profil peserta didik sebagai upaya pemenuhan target Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ecogen*, 6(2), 278–289. <https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pek/article/view/14720>
- Masykur, R. (2019). *Teori dan telaah pengembangan kurikulum*. CV. Anugrah Utama Raharja.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., & Ninasari, A. (n.d.). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Nadia, D. O. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8, 1924–1933.
- Puspitarini, D. (2023). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar PPKn melalui discovery learning berbantuan aplikasi Wordwall Games. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 388–396. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.485>

- Setyorini, D., Suneki, S., Prayitno, M., & Prasetiawati, C. (2023). Meningkatkan minat belajar dengan menggunakan media Wordwall kelas 4 di sekolah dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25–31. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8885>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Utami, F., Sheftyawan, W. B., Pratama, A. Y., & Supriadi, B. (2023). Penggunaan media pembelajaran aplikasi Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 12(2), 61. <https://doi.org/10.19184/jpf.v12i2.38890>
- Widodo, N., & A. (2016). Buku inovasi. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 5(1).
- Yani, D. R., & Susanti, R. (2023). Keberagaman peserta didik dalam pemenuhan target kurikulum melalui pembelajaran berdiferensiasi. *Guruku: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 13–24. <https://doi.org/10.19109/guruku.v2i1.17576>
- Zahrani, N. (2023). Pemanfaatan media Wordwall dalam evaluasi pembelajaran materi teks persuasi siswa kelas VIII MTs Negeri 4 Jakarta tahun pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8, 1924–1933.