IMPLEMENTATION OF THE WORDWALL PLATFORM IN ELEMENTARY SCHOOL LEARNING TO OVERCOME STUDENT BOREDOM DURING LEARNING

Sutrisno[1], Nashrullah[2], Redna[3]

[1,2,3] *Universitas Tadulako*
E-mail : sutrisno11121991@gmail.com[1], nashrullahpettalolo@gmail.com[2], djred2525@gmail.com[3]

ABSTRACT

This research aims to evaluate the effectiveness of implementing the Wordwall platform in overcoming student boredom during learning at SDN 8 Mamboro. Wordwall is a web-based application that allows teachers to create interactive quizzes, educational games, and engaging assessment tools. This research uses an experimental pre-test post-test method with a control group, where one class group uses Wordwall as an interactive learning medium, while the control group uses conventional learning methods. This research was conducted in three cycles which included initial implementation stages, strategy adjustments, and optimization of Wordwall use. Data was collected through initial tests (pre-test), direct observation, final tests (post-test), and questionnaires to evaluate student experiences. The results showed that implementing Wordwall significantly increased student engagement and motivation. In the first cycle, students showed increased enthusiasm and participation in class. Adjustments in the second cycle included increasing the variety of educational games and technical training, which more evenly increased student engagement. The third cycle focused on optimizing Wordwall use and comprehensive evaluation, showing improvements in students' understanding of the material and academic achievement. The conclusion of this research is that Wordwall is effective in overcoming student boredom and improving the quality of learning at SDN 8 Mamboro. Recommendations for further development include the continued integration of technology in learning to create a dynamic and engaging learning environment

Keywords : *Wordwall Platform, Burnout, Elementary School, Learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan platform Wordwall dalam mengatasi kejenuhan peserta didik selama mengikuti pembelajaran di SDN 8 Mamboro. Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif, permainan edukatif, dan alat penilaian yang menarik. Penelitian ini menggunakan metode eksperimental pre-test post-test dengan kelompok kontrol, di mana satu kelompok kelas menggunakan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif, sementara kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus yang mencakup tahap penerapan awal, penyesuaian strategi, dan optimalisasi penggunaan Wordwall. Data dikumpulkan melalui tes awal (pre-test), observasi langsung, tes akhir (post-test), dan kuesioner untuk mengevaluasi pengalaman siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Wordwall secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Pada siklus pertama, siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan partisipasi dalam kelas. Penyesuaian pada siklus kedua meliputi peningkatan variasi game edukasi dan pelatihan teknis, yang lebih merata meningkatkan keterlibatan siswa. Siklus ketiga berfokus pada optimalisasi penggunaan Wordwall dan evaluasi menyeluruh, menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi dan prestasi akademik siswa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa Wordwall efektif dalam mengatasi kejenuhan peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 8 Mamboro. Rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut mencakup integrasi berkelanjutan teknologi dalam pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik.

Kata Kunci : *Platform Wordwall, Kejenuhan, Sekolah Dasar, Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Platform Wordwall adalah aplikasi berbasis website yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif (Matitaputty, J. K., Kailuhu, J. S., Sahupala, S., & Manakane, S. E., 2023). Dengan Wordwall, guru dapat membuat kuis interaktif, menghubungkan pasangan, dan membuat berbagai jenis permainan lainnya (Khoriyah, R., & Muhid, A., 2022). Selain itu, Wordwall juga dapat digunakan sebagai alat penilaian yang menarik.

Untuk menggunakan Wordwall dalam pembelajaran di sekolah dasar, guru dapat membuat game-game edukasi yang menarik dan interaktif (Linta, A., Zahra, A., Rahayu, R., & Aeni, A. N., 2024). Selain itu, guru juga dapat menggunakan Wordwall sebagai alat penilaian yang menarik. Menurut Rosdiani, L., Munawar, B., & Dewi, R. (2021) Untuk membuat game-game edukasi menggunakan Wordwall, guru dapat memanfaatkan berbagai jenis permainan yang tersedia, seperti Random Wheel, Group short, Gameshow Quiz, Random cards, Find the Match, Ballon pop, True or False, Anagram, Whack-a-mole, Teka-teki silang, dan kuis.

Selain Wordwall, ada beberapa aplikasi lain yang dapat digunakan untuk membuat game edukasi, seperti Educandy, Quizizz, Schoology, Puzzle Maker, dan Kahoot. Namun, Wordwall merupakan salah satu aplikasi yang paling mudah digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Vega Vitianingsih, A., 2016). Selain itu, Wordwall dapat membantu guru dalam menghidupkan suasana kelas yang sesuai dengan generasi Z saat ini.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Studi Pendahuluan: Tahap ini melibatkan studi literatur dan riset awal tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran, kejenuhan peserta didik, dan manfaat dari interaktifitas dalam pembelajaran.
2. Pemilihan Subjek Penelitian: Penelitian ini dilakukan di sekolah dasar dengan subjek penelitian adalah peserta didik dari berbagai tingkat kelas.
3. Desain Penelitian: Penelitian menggunakan desain eksperimental pre-test post-test dengan kelompok kontrol, di mana satu kelompok kelas menggunakan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.
4. Pengembangan Instrumen: Instrumen yang dikembangkan mencakup tes awal (pre-test) untuk menilai pemahaman peserta didik sebelum intervensi, pertanyaan evaluasi selama penggunaan Wordwall, dan tes akhir (post-test) untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik setelah intervensi.
5. Implementasi Wordwall: Langkah-langkah penggunaan Wordwall termasuk pembuatan akun, pembuatan pertanyaan, pengaturan permainan, dan pemantauan perkembangan peserta didik selama penggunaan platform.

6. Prosedur Pengumpulan Data: Data dikumpulkan melalui tes awal, observasi langsung terhadap interaksi peserta didik dengan Wordwall, dan tes akhir setelah periode penggunaan Wordwall.
7. Analisis Data: Data dari tes awal dan tes akhir dianalisis untuk menilai perbedaan dalam pemahaman materi antara kelompok yang menggunakan Wordwall dan kelompok kontrol. Selain itu, pengamatan langsung juga digunakan untuk mengevaluasi keterlibatan peserta didik dan respon terhadap penggunaan Wordwall.
8. Interpretasi Hasil: Hasil analisis data digunakan untuk mengevaluasi efektivitas Wordwall dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, variasi metode pembelajaran, serta peningkatan daya ingat dan pemahaman materi.
9. Kesimpulan dan Rekomendasi: Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan ditarik mengenai manfaat penggunaan Wordwall dalam mengatasi kejenuhan peserta didik dan meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar. Rekomendasi juga disajikan untuk pengembangan lebih lanjut dalam penerapan teknologi serupa di lingkungan pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Siklus I

A. Penerapan Platform Wordwall dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar untuk Mengatasi Kejenuhan Peserta Didik

Pada siklus pertama, penerapan platform Wordwall di SDN 8 Mamboro dimulai dengan tujuan utama untuk mengatasi kejenuhan peserta didik selama proses pembelajaran. Pembelajaran interaktif yang dilakukan melalui Wordwall diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

B. Hasil Penerapan Wordwall pada Siklus I

Pada siklus pertama ini, dilakukan beberapa langkah awal dalam penerapan Wordwall:

1. Pembuatan Game Edukasi: Guru membuat beberapa game edukasi yang relevan dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Game yang dibuat mencakup berbagai jenis, seperti kuis dan puzzle.
2. Penggunaan Format Kuis Interaktif: Salah satu fitur yang diimplementasikan adalah Gameshow Quiz, yang berhasil menarik perhatian siswa dan membuat suasana kelas menjadi lebih hidup.
3. Integrasi Gamifikasi: Elemen-elemen gamifikasi mulai diintegrasikan dalam proses pembelajaran, seperti pemberian poin dan reward bagi siswa yang aktif dan berprestasi dalam game.

C. Pengamatan dan Refleksi

1. Keterlibatan Peserta Didik: Ditemukan bahwa keterlibatan siswa meningkat signifikan selama penerapan Wordwall. Siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran dan menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan metode pembelajaran konvensional.
2. Tantangan dan Hambatan: Meskipun ada peningkatan keterlibatan, beberapa siswa masih menunjukkan kesulitan dalam beradaptasi dengan platform digital ini. Hal ini disebabkan oleh tingkat penguasaan teknologi yang berbeda-beda di antara siswa.

Siklus II

A. Penyesuaian dan Peningkatan Strategi Penerapan Wordwall

Berdasarkan hasil dan refleksi dari siklus pertama, dilakukan beberapa penyesuaian dan peningkatan strategi dalam penerapan Wordwall pada siklus kedua.

B. Hasil Penerapan Wordwall pada Siklus II

1. Penyesuaian Game Edukasi: Guru menyesuaikan tingkat kesulitan game edukasi agar lebih sesuai dengan kemampuan siswa. Selain itu, variasi game ditingkatkan untuk mencakup lebih banyak jenis aktivitas.
2. Pelatihan Teknis untuk Siswa: Diberikan pelatihan teknis singkat untuk siswa yang mengalami kesulitan dalam penggunaan Wordwall, sehingga semua siswa dapat berpartisipasi dengan lebih efektif.
3. Penggunaan Feedback Siswa: Guru mengumpulkan feedback dari siswa mengenai game yang disukai dan bagian mana yang perlu ditingkatkan. Hal ini membantu dalam menciptakan konten yang lebih sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

C. Pengamatan dan Refleksi

1. Peningkatan Keterlibatan dan Motivasi: Hasil observasi menunjukkan peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa yang lebih merata. Siswa lebih cepat beradaptasi dengan platform Wordwall dan lebih menikmati proses pembelajaran.
2. Kendala yang Dihadapi: Meskipun terjadi peningkatan, masih terdapat kendala seperti gangguan teknis dan keterbatasan akses internet. Namun, guru dan siswa bekerja sama untuk mengatasi masalah ini dengan lebih efektif.

Siklus III

A. Optimalisasi Penerapan Wordwall dan Evaluasi Akhir

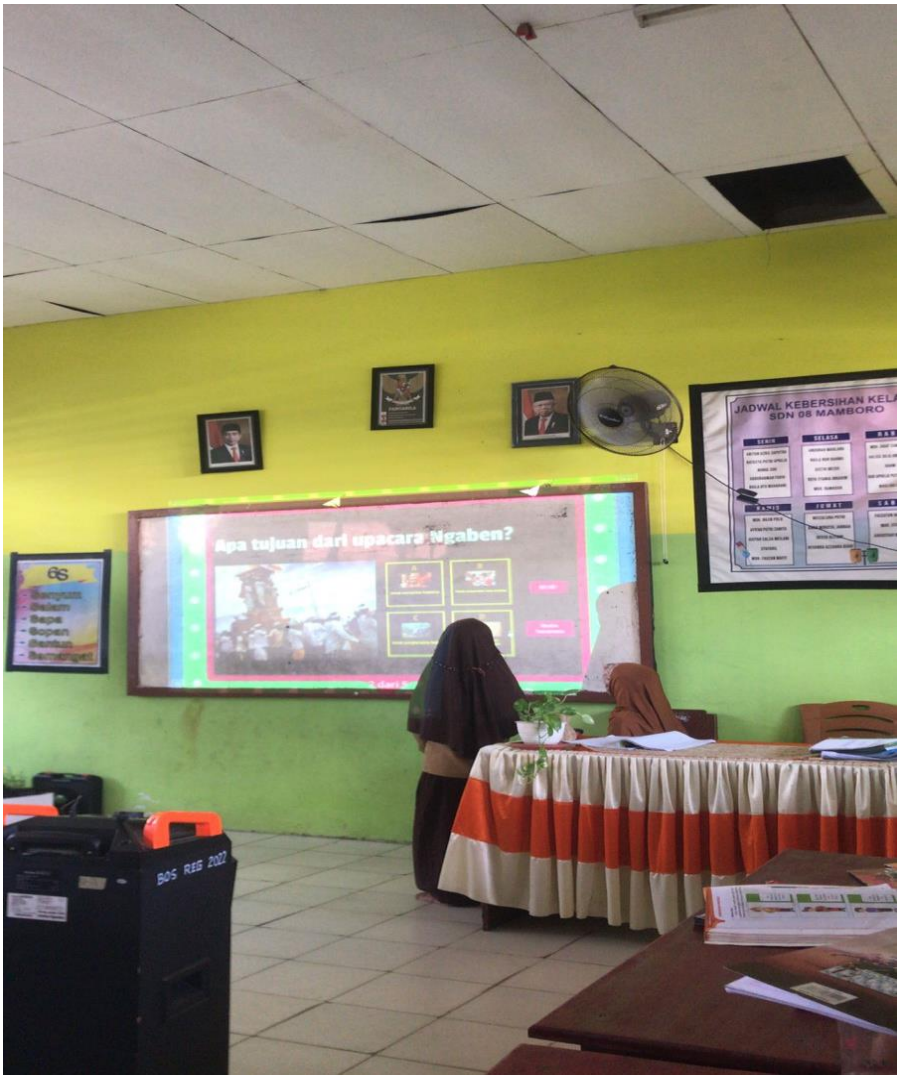
Pada siklus ketiga, fokus utama adalah pada optimalisasi penerapan Wordwall dan evaluasi menyeluruh terhadap dampak penggunaannya dalam mengatasi kejenuhan siswa.

B. Hasil Penerapan Wordwall pada Siklus III

1. Optimalisasi Game Edukasi: Game edukasi semakin disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan belajar siswa. Guru juga memanfaatkan fitur-fitur tambahan yang ada di Wordwall untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Evaluasi Pembelajaran: Dilakukan evaluasi secara menyeluruh terhadap efektivitas Wordwall dalam proses pembelajaran. Siswa diminta untuk mengisi kuesioner mengenai pengalaman mereka selama menggunakan Wordwall.

C. Pengamatan dan Refleksi

1. Hasil Evaluasi Keterlibatan Siswa: Evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar menggunakan Wordwall. Mereka juga merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.
2. Dampak terhadap Prestasi Belajar: Selain peningkatan motivasi, terdapat juga peningkatan dalam prestasi akademik siswa. Siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran yang disampaikan melalui game edukasi.
3. Kesimpulan dan Rekomendasi: Berdasarkan hasil dari tiga siklus ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform Wordwall secara efektif dapat mengatasi kejenuhan peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 8 Mamboro. Disarankan untuk terus mengembangkan dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. Dengan demikian, penerapan Wordwall telah terbukti sebagai strategi yang berhasil dalam mengatasi kejenuhan siswa dan meningkatkan keterlibatan serta prestasi belajar mereka di SDN 8 Mamboro.



Gambar 1. Penerapan Wordwall untuk Mengatasi Kejenuhan Peserta Didik Selama Mengikuti Pembelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam tiga siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan platform Wordwall dalam pembelajaran di SDN 8 Mamboro efektif mengatasi kejenuhan peserta didik dan meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar mereka. Dengan menggunakan Wordwall, siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran

dibandingkan dengan metode konvensional. Game edukasi yang interaktif dan beragam, seperti kuis dan puzzle, membantu meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran. Penyesuaian tingkat kesulitan game serta pelatihan teknis singkat bagi siswa yang kurang familiar dengan teknologi juga berperan penting dalam kesuksesan penerapan Wordwall. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis, kerjasama antara guru dan siswa berhasil mengatasi hambatan tersebut. Secara keseluruhan, Wordwall tidak hanya berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga berkontribusi positif terhadap prestasi akademik mereka. Oleh karena itu, disarankan untuk terus mengembangkan dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik, sesuai dengan kebutuhan dan minat generasi Z saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi teknologi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wordwall website pada mata pelajaran PAI di masa penerapan pembelajaran jarak jauh: tinjauan pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 192-205.

Linta, A., Zahra, A., Rahayu, R., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Website "SAGA"(Sejarah Arab Pra-Islam di Game Angkasa) tentang Kisah Kondisi Arab Pada Pembelajaran PAI Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(2), 1346-1356.

Matitaputty, J. K., Kailuhu, J. S., Sahupala, S., & Manakane, S. E. (2023). Pelatihan Penggunaan E-Learning Platform Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis IT pada Guru SMP Negeri 8 Ambon. *Budimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5*(2).

Rosdiani, L., Munawar, B., & Dewi, R. (2021). Pelatihan membuat game edukasi wordwall untuk guru di kelurahan karaton. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, *2*(2), 247-255.

Vega Vitianingsih, A. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Inform*, *1*(1), 25-32.