
TRANSFORMASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI APLIKASI WORDWALL

Sri Sulistianing Vidiana
Pendidikan Akuntansi
Universitas PGRI Madiun
sri_2102106007@mhs.unipma.ac.id

Elly Astuti
Pendidikan Akuntansi
Universitas PGRI Madiun
ellyastuti@unipma.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk menilai dampak pemanfaatan aplikasi Wordwall dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa SMP PSM 3 Bakur. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan fokus pada tindakan kelas, melibatkan siswa kelas VIII sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data mencakup tes awal, observasi kelas, dan wawancara dengan guru serta siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan numerasi siswa, tercermin dalam peningkatan nilai siswa sebelum dan setelah intervensi. Observasi kelas juga menunjukkan partisipasi dan minat belajar siswa meningkat ketika penggunaan aplikasi wordwall. Hasil tersebut menegaskan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika di tingkat SMP.

Kata Kunci : Aplikasi Wordwall; Numerasi Siswa SMP; Efektivitas Pembelajaran

ABSTRACT

This research was conducted to assess the impact of using the Wordwall application in improving the numeracy skills of PSM 3 Bakur Middle School students. The method used is descriptive qualitative with a focus on classroom actions, involving class VIII students as research subjects. Data collection includes pre-tests, classroom observations, and interviews with teachers and students. The research results showed a significant increase in students' numeracy abilities, reflected in an increase in students' grades before and after the intervention. Class observations also show that student participation and interest in learning increases when using the Wordwall application. These results confirm that Wordwall is effective in improving mathematics learning outcomes at the junior high school level.

Keywords: Wordwall Application; Middle School Student Numeracy; Learning Effectiveness

PENDAHULUAN

Kampus Mengajar adalah upaya dalam implementasi Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), dengan tujuan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan melalui keterlibatan dalam kegiatan di luar konteks perkuliahan (Waldi et al., 2022). Program ini merupakan hasil modifikasi dari Program Kampus Mengajar dengan tujuan menyediakan solusi untuk SD dan SMP bertujuan mendukung guru dan kepala sekolah dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Vivi & Kusmiarti, 2022). Bagi para pelajar tingkat menengah pertama, mereka dapat meraih motivasi dalam memahami matematika melalui pendekatan yang menyenangkan, pendorong semangat belajar, serta penambahan materi pembelajaran yang sesuai dengan konteks dan durasi pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam inisiatif Kampus Mengajar

tidak hanya memberikan inspirasi positif, tetapi juga secara tidak langsung mengukur kompetensi yang dimiliki oleh mereka.

Pentingnya numerasi dalam pembelajaran matematika adalah menghasilkan individu yang mampu berpikir kritis, memecahkan masalah, dan membuat keputusan yang informasional. Literasi numerasi merupakan kemampuan esensial dalam memahami angka, simbol, dan menganalisis informasi kuantitatif seperti grafik dan tabel. Keterampilan ini memiliki hubungan erat dengan pengetahuan, dan kecakapan ini menjadi sangat krusial bagi generasi saat ini (Yanti Munthe & Rahma, 2023). Numerasi adalah kemampuan dasar untuk memahami hubungan antara angka, pemecahan masalah, penggunaan data, serta pemahaman terhadap konsep matematika yang lebih luas (Perdana & Suswandari, 2021). Jadi selain mengajarkan matematika dasar melalui berbagai permainan seperti ular tangga dan uno serta perkalian menggunakan jari maka cara yang paling ampuh menggunakan aplikasi Wordwall itu bertujuan untuk memanfaatkan fasilitas yang disediakan sekolah serta agar siswa dapat beradaptasi dengan kemajuan teknologi masa kini (Nomor et al., 2024).

Fokus dan tantangan utama di SMP PSM 3 Bakur ialah pengembangan kurikulum dari K13 ke Kumer, yang berdampak pada kurangnya pemenuhan pembelajaran matematika dasar di SD. Akibatnya, saat siswa memasuki SMP, mereka kesulitan memahami materi matematika lanjutan. Untuk mengatasi hal ini, SMP PSM 3 BAKUR telah melakukan transformasi pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan teknologi, termasuk penggunaan aplikasi Wordwall. Menyajikan beragam permainan matematika di dalam aplikasi Wordwall bisa meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika, menjadikannya lebih menarik dan menghindari kejenuhan. (Sidiq et al., 2023) Sekolah Menengah Pertama (SMP) PSM 3 Bakur memiliki total 14 siswa, terdiri dari 4 siswa kelas VII, 7 siswa kelas VIII, dan 3 siswa kelas IX. Meskipun hanya 2% siswa yang dianggap pandai dalam matematika, mayoritas dari mereka kurang antusias selama pembelajaran di kelas matematika karena merasa materi tersebut membosankan.

SMP PSM 3 BAKUR merupakan salah satu sekolah penugasan KM 6 yang mengadopsi pendekatan inovatif berbasis teknologi dalam pembelajaran matematika. Adapun aplikasi yang dimanfaatkan sekolah adalah wordwall Wordwall, sebagai langkah untuk meningkatkan pemahaman siswa (Nindy et al., 2023). Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran matematika di SMP PSM 3 BAKUR telah membawa perubahan positif dalam meningkatkan numerasi siswa. Aktivitas yang disediakan oleh Wordwall membuat pembelajaran matematika menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa karena ada berbagai macam permainan, teka-teki, dan tantangan matematika Wordwall menawarkan berbagai jenis aktivitas, sehingga dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang berbeda-beda untuk setiap siswa. Dengan menggunakan aplikasi Wordwall, siswa dapat terlibat dalam pembelajaran dan termotivasi untuk berpartisipasi serta mencoba menyelesaikan tantangan matematika yang diberikan (Nenohai et al., 2021). Dengan menggunakan Wordwall, guru memiliki kemampuan untuk memberikan feedback kepada siswa, membantu mereka memahami materi pembelajaran, dan memungkinkan kerja sama antar siswa. Penelitian ini fokus pada eksplorasi sejauh mana aplikasi Wordwall dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa di SMP PSM 3 BAKUR.

METODE PENELITIAN

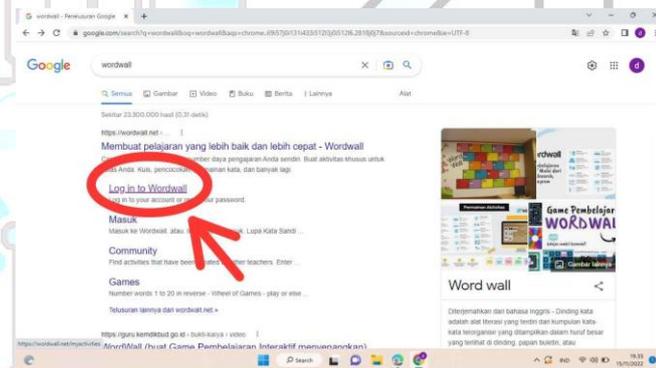
SMP PSM 3 Bakur adalah institusi pendidikan tingkat menengah pertama yang menjadi fokus program pengajaran kampus angkatan 6, bertujuan untuk meningkatkan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi. Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan

penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menitikberatkan pada siswa kelas VIII di SMP PSM 3 Bakur. Pendekatan metodologi yang dipilih adalah deskriptif kualitatif, dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap permasalahan dan kebutuhan sekolah, guru, serta siswa di SMP PSM 3 Bakur. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi sarana bagi siswa untuk mengembangkan potensi diri mereka dalam konteks pendidikan di Indonesia.

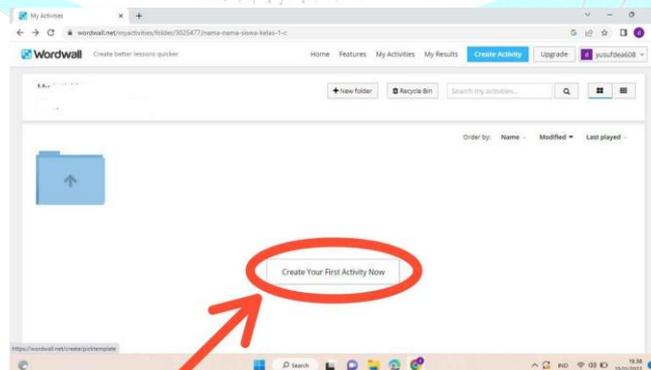
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum penggunaan aplikasi Wordwall hal yang dilakukan yaitu diskusi untuk memahami pendapat para siswa tentang pembelajaran numerasi. Hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam pembelajaran numerasi. Mereka juga mengeluhkan kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang disajikan oleh guru. Beberapa siswa juga menyatakan kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika yang kompleks. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah ini, perlu diterapkan media pembelajaran interaktif (Arina et al., 2020) berikut ini merupakan langkah—langkah dalam menggunakan media pembelajaran Wordwall diantaranya:

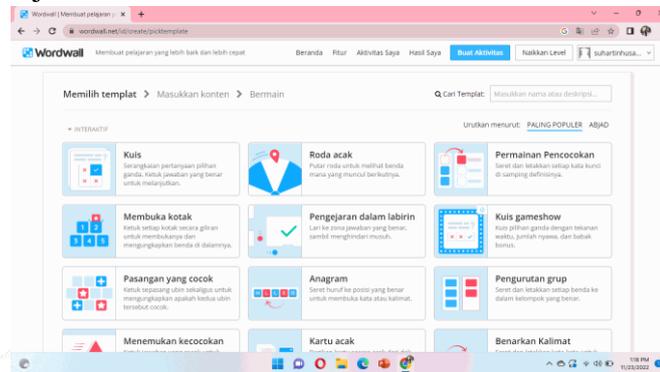
1. Buka situs <https://wordwall.net> menggunakan Google Chrome dan kemudian tekan tombol "Log in to WordWall".



2. Setelah langkah tersebut, lengkapi informasi berupa nama, alamat surel, sandi, dan lokasi atau akses masuk (Log In) dengan menggunakan akun surel yang telah terdaftar.
3. Setelah masuk, akan ada antarmuka yang serupa, dan Anda dapat mengklik opsi "Create Your First Activity Now" untuk membuat aktivitas pertama.



4. Kemudian, pilihlah pola permainan Quiz yang telah tersedia dan sesuaikan dengan konten pembelajaran.



Wawancara dengan para pendidik menunjukkan bahwa pemanfaatan Wordwall telah berhasil menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih menghibur dan berinteraksi. Tambahan lagi, platform ini memberikan kemudahan bagi para pengajar untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Penggunaan Wordwall memungkinkan pengajar untuk secara efisien menilai pemahaman siswa melalui tes dan kegiatan yang tersedia di dalamnya. Walaupun memberikan dampak positif pada proses pembelajaran, tidak semua guru merasa nyaman menggunakan teknologi dalam konteks pembelajaran (Cahyono et al., 2022).

Beberapa pendidik masih menghadapi tantangan dalam mengadopsi teknologi pendidikan, terutama terkait penyusunan materi pembelajaran dan pengawasan penggunaan teknologi oleh siswa di lingkungan kelas. Pentingnya perhatian terhadap infrastruktur teknologi di sekolah juga menjadi faktor krusial. Selain itu, sebagian siswa menghadapi hambatan karena keterbatasan akses ke teknologi yang memadai di lingkungan rumah, mengakibatkan kesulitan mereka dalam mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Secara komprehensif, penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi serta aspek kreatifitas guru dalam memanfaatkan platform Wordwall memberikan dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran siswa di SMP PSM 3 Bakur.

Berdasarkan hasil tersebut dapat ditunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran memiliki dampak yang sangat penting terhadap prestasi belajar siswa di SMP PSM 3 Bakur, di mana 80% siswa mengakui bahwa penggunaan perangkat teknologi seperti laptop dan smartphone memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran mereka. Penggunaan Wordwall dalam konteks pembelajaran matematika mampu meningkatkan pencapaian akademik siswa serta memperkaya kemampuan teknologi dan integrasi teknologi dalam konteks pembelajaran.

Salah satu contoh media pembelajaran interaktif yang efektif adalah menggunakan platform berbasis website seperti Wordwall serta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan numerasi siswa SMP PSM 3 Bakur setelah menggunakan aplikasi Wordwall, yang mencerminkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan menggunakan platform tersebut. Peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep-konsep matematika menegaskan bahwa penggunaan Wordwall secara konsisten dapat meningkatkan rasa percaya diri pada setiap siswa dalam memecahkan masalah matematika (Ika, 2023). Penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran matematika di SMP PSM 3 BAKUR berhasil meningkatkan numerasi siswa. Wordwall memberikan platform

interaktif yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap matematika (Zulfah, 2023).



Gambar 1. Workshop tentang Pengenalan Wordwall



Gambar 2. Pelatihan Aplikasi Wordwall di Lab Komputer

Pemanfaatan aplikasi Wordwall dalam proses pengajaran matematika di SMP PSM 3 BAKUR telah menghasilkan perubahan positif. Salah satu cara untuk mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran matematika yang monoton adalah melalui penggunaan media pembelajaran berbasis website Wordwall (Mujahidin et al., 2012). Wordwall adalah platform daring yang esensialnya merupakan permainan yang dirancang sebagai alat pembelajaran dengan fokus pada matematika. Melalui kuisnya, platform ini berhasil memotivasi siswa untuk belajar dengan penuh semangat (Khoriyah & Muhid, 2022). Wordwall adalah sebuah platform pembelajaran yang dapat diakses melalui situs web dan berguna untuk mengevaluasi kemajuan dalam proses belajar mengajar (Aeni et al., 2022).

SIMPULAN

Studi ini menyoroti peran teknologi dalam pembelajaran matematika di tingkat SMP untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Penggunaan aplikasi Wordwall terbukti berhasil meningkatkan minat belajar siswa dengan menyediakan beragam aktivitas interaktif. Dampaknya adalah peningkatan skor tes numerasi siswa dan peningkatan partisipasi serta minat belajar siswa saat menggunakan aplikasi Wordwall. Dengan demikian, Wordwall dapat dianggap sebagai salah satu strategi efektif dalam meningkatkan pembelajaran matematika di SMP PSM 3 Bakur.

Konsekuensi dari studi ini menunjukkan pentingnya pengembangan metode pembelajaran matematika yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Pengajar dapat menggunakan berbagai alat teknologi, termasuk aplikasi Wordwall, untuk menciptakan lingkungan belajar yang memperkuat pemahaman angka siswa. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan keceriaan pembelajaran matematika di tingkat SMP, serta mendukung perkembangan keterampilan matematika yang esensial.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>

- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168—175. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>
- Cahyono, B. T., Bintoro, I. N., & ... (2022). Pemanfaatan E-Learning Platform Wordwall Untuk Menunjang Pembelajaran Daring Bagi Guru Tk Di Kabupaten Banyuwangi. *Khidmatuna: Jurnal ...*, 3, 36—46. <https://ejournal.iaskjmalang.ac.id/index.php/Khidmat/article/view/547>
- Ika, K. (2023). Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Sd Negeri 134 Rejang Lebong. *Googlescholar*, 100. http://e-theses.iaincurup.ac.id/4356/1/SKRPSI_IKA_KURNIA.pdf
- 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 Talim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 192—205. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552—560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nenohai, J. M. H., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Udil, P. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 101—110. <https://doi.org/10.47747/jnpm.v2i2.574>
- Nindy,), Nabilah, P., & Warmi, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Juni*, 4(2), 1454—1464. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i2.1062>
- Nomor, V., Layali, S., Apriliani, M., Putri, H. D., & Delasita, R. (2024). *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat Workshop adaptasi teknologi bagi guru SD Negeri 4 Labuan Tereng untuk menunjang proses pembelajaran*. 4, 152—164.
- Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Absis: Mathematics Education Journal*, 3(1), 9. <https://doi.org/10.32585/absis.v3i1.1385>
- Ika, K. (2023). Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Sd Negeri 134 Rejang Lebong. *Googlescholar*, 100.
- 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 Talim: Jurnal Penelitian*

-
- Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(3), 192—205.
<https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopati. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552—560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nenohai, J. M. H., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Udil, P. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 101—110. <https://doi.org/10.47747/jnpm.v2i2.574>
- Sidiq, F., Ayudia, I., & Mustika Sarjani, T. (2023). Copyright : Yulia Vanda Editia. *Eka Oktavia Journal of Human And Education*, 3(3), 69—75.
- Vivi, & Kusmiarti, R. (2022). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi, Numerasi, Adaptasi Teknologi Serta Membantu Administrasi Sekolah Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 3 Studi Kasus Smp Negeri 39 Bengkulu Utara. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (JIMAKUKERTA)*, 2(2), 480—484. <https://doi.org/10.36085/jimakukerta.v2i2.2654>
- Waldi, A., Putri, N. M., Indra, I., Ridalfich, V., Mulyani, D., & Mardianti, E. (2022). Peran Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Literasi, Numerasi dan Adaptasi Teknologi Peserta Didik Sekolah Dasar di Sumatera Barat. *Journal of Civic Education*, 5(3), 284—292. <https://doi.org/10.24036/jce.v5i3.725>
- Yanti Munthe, D., & Rahma, F. (2023) Kreativitas Guru Matematika Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Di SMP Swasta Imelda. In *Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 7, Nomor 1). <http://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/histogram/index>. In *Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 7, Nomor 1). <http://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/histogram/index>