

Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Peserta didik Kelas IV SDN Kaloy Kecamatan Tamiang Hulu Kabupaten Aceh Tamiang

Khairunnisa

Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan, nisakhairun669@gmail.com

Keywords:

Learning media,
TPACK,
Wordwall

Abstract: *The method in this study is descriptive qualitative which aims to see and know the uses and benefits of TPACK-based Wordwall learning media in science learning for fourth grade students at SDN Kaloy. The variable in this study is the use of learning media Wordwall (single variable). The research subjects were 30 male and female class IV students and two homeroom teachers of class IV. The research data obtained based on the results of interviews and observations. Data analysis techniques are Data Reduction, Data Display, and Verification. The results of this study are that there are significant benefits in using TPACK-based Wordwall learning media in science learning, especially in the water cycle material. The conclusion from this study is wordwall media is an interactive and effective medium, using it makes students think more critically and students are not afraid of making mistakes, answering questions is more relaxed and not burdened because of game-based questions with writing assignments. Apart from being easy and cheap to use, using this media must be in stable network conditions and the ability to operate laptops and other devices properly.*

Kata Kunci:

Media Pembelajaran,
TPACK,
Wordwall,

Abstrak: Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk melihat dan mengetahui kegunaan dan manfaat dari media pembelajaran Wordwall berbasis TPACK pada pembelajaran IPA peserta didik kelas IV SDN Kaloy. Variabel dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran Wordwall (variabel tunggal). Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV putra dan putri 30 peserta serta dua guru wali kelas IV. Data hasil penelitian diperoleh berdasarkan hasil wawancara dan observasi. Teknik analisis data yaitu data Reduction, data Display, dan Verification. Hasil penelitian ini yaitu terdapat manfaat yang signifikan dalam menggunakan media pembelajaran Wordwall berbasis TPACK pada pembelajaran IPA khususnya pada materi siklus air. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media wordwall merupakan media yang interaktif dan efektif, menggunakannya membuat peserta didik lebih berpikir kritis dan siswa tidak takut salah, menjawab pertanyaan lebih rileks dan tidak terbebani karena soal berbasis game dengan tugas menulis. Selain penggunaannya yang mudah dan murah, menggunakan media ini harus berada pada kondisi jaringan yang stabil dan kemampuan mengoperasikan laptop dan perangkat lain dengan baik.

Article History:

Received: 27-03-2023

Online : 05-04-2023



This is an open access article under the **CC-BY-SA** license



A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi guru dengan peserta didik dan sumber pembelajaran atau alat pemebelajaran. Dengan kreatifitas guru, beberapa sumber belajar atau alat belajar juga mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran tersebut, salah satunya adalah keterampilan dalam membuat/mengaplikasikan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu alat yang sangat mempunyai peran penting dalam proses belajar dan mengajar, baik elektronik maupun non elektronik yang dapat menyampaikan informasi pembelajaran. Sanaky (2013:3), mendefinisikan media pembelajaran yaitu alat atau sarana yang berguna untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik sehingga menimbulkan rangsangan untuk belajar. Pembelajaran memang sudah semestinya menyenangkan. Seorang guru yang dituntut untu kreatif selalu mengubah masalah menjadi produk pengajaran yang bagus. Hal ini harus dibekali dengan tekun, penuh kesabaran dan kesungguhan, serta selalu melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran.

Pembelajaran menyenangkan juga termasuk dalam Peraturan Pemerintah Nomor 57 Pasal 25 Ayat (4) Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan Standar sarana dan prasarana sebagaimana dimaksud pada ayat (4) ditentukan dengan prinsip: a) Menunjang penyelenggaraan pembelajaran yang aktif, kreatif, kolaboratif, menyenangkan, dan efektif; b) Menjamin keamanan, kesehatan, dan keselamatan; c) Ramah terhadap penyandang disabilitas; dan d. Ramah terhadap kelestarian lingkungan. Media sebagai salah satu sarana pembelajaran haruslah selalu diperbaharui agar terdapat inovasi dalam pelaksanaannya. Tetapi yang terjadi saat ini di lapangan berbeda jauh dari harapan yang diinginkan. Masih banyak beberapa guru di sekolah dasar memiliki banyak kendala dalam membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif, khususnya dalam menginovasikan media pembelajaran, beberapa guru jarang melakukan inventarisasi terhadap media pembelajaran yang dipakai pada sekolahnya. Beberapa guru masih kurang paham dalam membuat atau menggunakan media pembelajaran, guru membuat media tanpa memperhatikan prinsip-prinsip media pembelajaran yang baik dan benar. Sebahagian guru tidak memperhatikan media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik, seperti menggunakan media dengan tulisan terlalu kecil untuk dibaca seluruh peserta didik di kelas tersebut, juga menggunakan media yang berulang-ulang sehingga peserta didik merasa bosan karena sudah pernah menggunakannya.

Beberapa guru lebih sering menggunakan metode konvensional seperti ceramah untuk semua materi. Hal ini tentu efektif, pada kenyataannya setiap materi itu memiliki karakteristiknya masing-masing. Guru yang lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam proses mengajarnya akan berdampak pada minat belajar peserta didik. Jika terus dibiarkan maka peserta didik akan malas/kurang motivasi untuk belajarserta mudah merasa bosan didalam kelas. Guru semestinya harus terus mengembangkan berbagai kreatifitasnya dalam mengajar untuk bisa meningkatkan kemampuannya dalam menyampaikan materi dan mengorganisasikan kelas. Dengan menggunakan media yang baik dan juga sesuai dengan karakteristik materinya, maka materi pembelajaran akan tersampaikan dengan jelas kepada peserta didik. Terlebih pada media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam penerapannya. Perkembangan teknologi terlebih pada masa pandemi menciptakan para guru wajib berinovasi tentang media pembelajaran yang dipakai pada pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran mengalami banyak perubahan mulai bentuknya yang awalnya berbentuk fisik, kini telah banyak media pembelajaran berbentuk online.

Seminar Nasional LPPM UMMAT

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 05 April 2023

ISSN 2964-6871 | Volume 2 April 2023

pp. 353-361

Bukan hal biasa lagi jika setiap proses pembelajaran akan tersentuh yang namanya teknologi. Bahkan kenyataannya sekarang pembelajaran dapat dilakukan meskipun tidak bertatap muka secara langsung di kelas tetapi bisa dilakukan melalui daring atau dalam jaringan menggunakan internet. Pergeseran ini seharusnya membuat sebuah perubahan dalam proses pengajaran guru, dalam hal ini pembelajaran IPA. Pada mata pelajaran IPA khususnya pada materi siklus air, guru harus lebih menggunakan media yang berbasis teknologi, terlebih menyangkut materi/informasi yang tidak bisa dijangkau peserta didik, seperti proses terjadinya siklus air bagaimana bisa terjadi nyanyuhan ataupun bagaimana terjadinya penguapan. Akan lebih baik jika ditampilkan video pembelajaran menggunakan proyektor, sehingga semua peserta didik bisa melihatnya. Dengan cara seperti ini pembelajaran peserta didik lebih bermakna dan menyenangkan, dan juga sedikit mengeluarkan dana dalam pelaksanaannya.

Karakteristik peserta didik yang saat ini sudah lebih mengenal teknologi dan internet serta juga kemampuan sekolah untuk menyediakan peralatan teknologi tersebut mengarahkan guru dan sekolah untuk segera mengintegrasikan ICT (information, communication, technology) dalam pembelajaran, dan lebih baiknya lagi guru dapat melakukan inovasi pembelajaran menggunakan pendekatan TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge). TPACK merupakan pengetahuan yang diperlukan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Kerangka pengetahuan ini berasal dari konstruk Shulman (1986) tentang Pedagogical Content Knowledge (PCK). Shulman (1987) berpendapat bahwa: Mempersiapkan guru atau calon guru dengan keterampilan pedagogis umum dan pengetahuan materi pelajaran, seperti IPA pada materi siklus air. Sebagai gantinya adalah diperlukan landasan pengajaran yang berada pada persinggungan antara konten materi pelajaran dan pedagogi. (Sri Rahayu, 2017, h.3)

Salah satu media pembelajaran berbasis TPACK adalah wordwall berbasis games, merupakan sebuah web aplikasi yang dapat digunakan bagi semua kalangan untuk membuat games edukasi berbasis kuis yang menyenangkan. Dengan adanya media ini peserta didik akan lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang bisa meningkatkan minat/motivasi belajar peserta didik. Salah satu kelebihan dari web ini dibandingkan web game lainnya adalah tampilannya yang menarik serta mudah digunakan, juga banyak mode game yang dapat digunakan hal ini membuat peserta didik menjadi lebih senang saat melakukan pembelajaran. Sebagaimana hasil penelitian (Putri, 2020) dalam skripsinya yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Aplikasi wordwall dalam Pembelajaran Daring Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas I di Min II Kota Tangerang Selatan" bahwa media wordwall mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi pembelajaran peserta didik, dan memperoleh hasil yang efektif dalam menerapkan media pembelajaran ini. Dalam penggunaan media wordwall tersebut dapat dilihat dari hasil prestasi belajar sudah berjalan efektif dengan ketuntasan peserta didik pada ulangan matematika dengan presentase sebesar 80,35%.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Kaloy sebahagian kecil guru di sekolah ini telah menggunakan media pembelajaran wordwall ini ketika Proses Belajar Mengajar (PBM). Guru di sekolah ini juga ada yang menggunakan media pembelajaran yang bersifat TPACK karena sudah pernah melaksanakan proses pembelajaran daring. Namun proses pembelajarannya terkadang masih kurang menyenangkan dengan media pembelajaran 3D karena minimnya inovasi guru dalam mengkreasikan pembelajaran.

Seminar Nasional LPPM UMMAT

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 05 April 2023

ISSN 2964-6871 | Volume 2 April 2023

pp. 353-361

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Gambaran media pembelajaran wordwall berbasis TPACK pada pembelajaran IPS Peserta didik Kelas IV SDN Kaloy Faktor pendukung dan penghambat penggunaan media pembelajaran wordwall berbasis TPACK pada pembelajaran IPA pada materi Siklus air Peserta didik Kelas IV SDN Kaloy Kec Tamiang Hulu Kab Aceh Tamiang. Berdasarkan latar belakang di atas, untuk mengkaji lebih lanjut perlu dilakukan kajian penelitian yang mendalam, maka peneliti tertarik untuk melihat bagaimana penggunaan media pembelajaran wordwall berbasis TPACK pada pembelajaran IPA dengan judul “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPA pada Materi Siklus Air Peserta Didik kelas IV di SDN Kaloy Kec Tamiang Hulu Kab Aceh Tamiang”.

B. METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran wordwall pada pembelajaran IPA pada materi siklus air. Penelitian ini telah dilaksanakan mulai tanggal 20 Februari 2023 dan berakhir pada tanggal 20 Maret 2023. Penelitian ini dilakukan di SDN Kaloy Kecamatan Tamiang Hulu Kabupaten Aceh Tamiang, Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan pedoman observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk mengamati langsung kegiatan pembelajaran mengenai penggunaan media pembelajaran wordwall pada pembelajaran IPA. Sedangkan metode wawancara digunakan untuk menggali informasi tentang media pembelajaran wordwall pada pembelajaran IPA kepada delapan orang informan. Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara tersebut selanjutnya dinarasikan untuk memperoleh gambaran umum mengenai media pembelajaran wordwall serta faktor pendukung dan penghambat penggunaan media pembelajaran wordwall pada pembelajaran IPA pada materi siklus air.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan reduksi data (data reduction), dengan memilih dan memilah hal-hal yang penting yang ada pada hasil wawancara oleh informan. Selanjutnya data yang diperoleh dari hasil reduksi data dikembangkan pada penyajian data (data display). Terakhir menyimpulkan data hasil reduksi dan data display pada penarikan kesimpulan (verifikasi).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran penggunaan media pembelajaran wordwall berbasis TPACK pada pembelajaran IPA Peserta Didik kelas IV SDN Kaloy Kecamatan Tamiang Hulu Kabupaten Aceh Tamiang.

Media pembelajaran wordwall ini adalah media yang dalam penggunaannya cukup mudah, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Dengan tampilannya yang sangat menarik, siswa bisa termotivasi untuk belajar. Sama halnya yang diungkapkan oleh SI, SV, dan SW bahwa tampilannya menarik seperti game zaman dulu, ada berbagai jenis variasi game, warnanya juga banyak sehingga permainannya tidak membosankan. Dari segi pengoperasiannya pun peserta didik sangat bisa memahami dari petunjuk yang berisifat tulisan, sebagaimana yang diungkapkan oleh SV bahwa dengan metode game, menjawab soal tidak membuat peserta didik terbebani untuk menulis. Dari paparan di atas menyajikan bahwa siswa sangat senang menggunakan media pembelajaran ini. Dengan tampilan menarik dan bentuknya yang bervariasi membuat siswa termotivasi untuk menjawab soal pada pembelajaran IPA pada materi siklus air.

Dengan penggunaan media pembelajaran wordwall ini, peserta didik terlibat aktif dalam menjawab soal dan berdiskusi dengan teman kelompoknya. Mereka begitu sangat antusias saat menjawab soal. Sebagaimana yang diungkapkan oleh SI bahwa dia langsung mengerjakan soalnya karena bentuknya game. Hal yang lain juga dirasakan oleh SV bahwa mengerjakan tugas dengan menggunakan media ini lebih menguras otak dan meningkatkan kefokusannya. Dengan metode game, siswa lebih mudah menjawab pertanyaan, mereka bisa mengulang pertanyaannya, dan lebih santai dalam mengerjakan tugasnya sehingga siswa tidak takut salah dalam mengambil tindakan. Hal ini dijelaskan oleh subjek I bahwasannya dia bermain tidak takut salah karena bentuknya game, tidak sesulit jika mengerjakan tugas bentuknya tulisan.

Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, bahwasannya terlihat peserta didik sangat bersemangat menggunakannya, guru juga dengan mudah menerapkannya karena sudah terlebih dahulu membagi siswa dalam empat sampai lima kelompok, sehingga siswa bisa berdiskusi bersama temannya sembari menjawab pertanyaan yang ada di layar.

Jika dipikir, soalnya bisa saja sama namun bentuknya yang berbeda. Meskipun permasalahan tampilan pun sudah membuat pandangan peserta didik akan tugas berbeda. Model pembelajarannya pun berbeda dari sebelum- sebelumnya, jika biasanya mempelajari ekosistem dengan metode ceramah ataupun diskusi, namun dengan adanya media pembelajaran wordwall ini membuat model belajarnya lebih menyenangkan, bahkan siswa merasa hanya bermain padahal mereka sebenarnya sedang belajar. Sebagaimana yang diungkapkan oleh GVA dan GVB bahwa para siswa tidak mau berhenti belajar, fokus mereka lebih terarah, lebih kreatif, dan rasa ingin tahunya lebih tinggi.

Disamping tampilannya yang menarik dan media pembelajaran yang mudah digunakan, ternyata fakta yang terjadi di lapangan ada beberapa kendala dalam menggunakan media pembelajaran wordwall ini, seperti kondisi kelas yang ribut karena peserta didik saling antusias untuk menjawab sehingga ada peserta didik yang kurang fokus menjawab. Hal ini dirasakan oleh SI bahwa teman-temannya agak berisik saat mengerjakan soal, sehingga membuatnya kurang konsentrasi. Kendala lain dirasakan oleh SIV bahwa dia termasuk peserta didik yang agak lambat dalam membaca, sehingga memperlambat durasi pengerjaan soalnya karena harus dengan pelan dan cermat untuk membaca setiap butir soal.

2. Faktor pendukung dan penghambat penggunaan media pembelajaran wordwall berbasis TPACK pada pembelajaran IPA peserta didik Kelas IV SDN Kaloy Kecamatan Tamiang Hulu Kabupaten Aceh Tamiang.

Disamping penggunaannya yang mudah serta menyenangkan, media pembelajaran wordwall ini memiliki beberapa faktor pendukung dalam penerapannya, seperti bentuk gamenya yang beragam, tidak monoton pada satu jenis game, medianya bisa digunakan belajar sambil bermain, serta memahami materinya jadi lebih mudah. Menggunakannya pun pada media berbasis teknologi yang membuat siswa lebih bersemangat mengerjakan tugas. Apabila dibandingkan dengan metode menulis. Seperti yang diungkapkan oleh SII bahwa lebih semangat mengerjakan tugas jika lewat laptop, tidak perlu terlalu capek menulis. Sebagian besar subjek juga menyukai pemberian tugas dalam bentuk game, karena tidak perlu banyak menulis. Juga yang disebutkan oleh SV bahwa dengan metode game, mengerjakan tugas tidak capek lagi harus menulis, bahkan dikatakan juga bahwa belajarnya lebih fokus dan menguras otak.

Seminar Nasional LPPM UMMAT

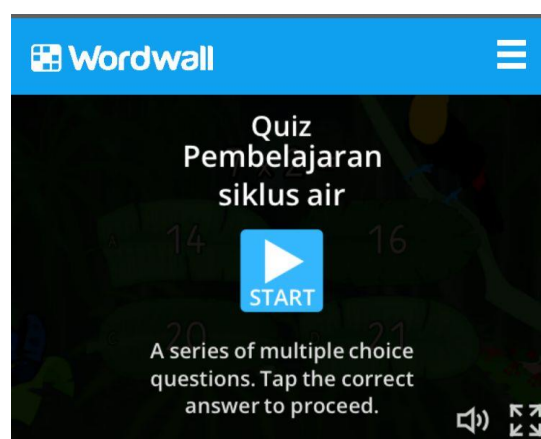
Universitas Muhammadiyah Mataram
Mataram, 05 April 2023
ISSN 2964-6871 | Volume 2 April 2023
pp. 353-361

Ternyata pembuatan media pembelajaran dalam bentuk wordwall ini tidak perlu memerlukan biaya yang tinggi. Sebagaimana yang dikatakan oleh GVB, bahwa menggunakan media pembelajaran ini sangat mudah dan murah, hanya bermodalkan kuota dan jaringan yang bagus kita sudah bisa membuat media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Media ini juga bisa dilaksanakan secara online maupun offline juga peserta didik bisa mengakses kembali dengan menggunakan link yang dibagikan oleh guru. Hal ini menunjukkan adanya gambaran positif ketika menggunakan media pembelajaran ini. Meskipun secara fakta penggunaan media pembelajaran wordwall sangat menyenangkan, namun tidak bisa dipungkiri bahwa media pembelajaran wordwall juga memiliki kekurangan yaitu tampilannya yang tidak bisa dikreasikan sendiri oleh pembuat soal, font pada soal tidak bisa diperbesar ataupun diperkecil, harus menggunakan jaringan internet yang stabil. Sebagaimana yang dirasakan oleh subjek VI bahwa jaringan pada saat menerapkan media ini juga kurang kondusif karena pada saat itu wifi sekolah sempat mati, namun tak lama kemudian sudah membaik kembali.

Disamping masalah pada menggunakan laptop, kurangnya kefokusannya mengerjakan soal pun dirasakan oleh SI dan SII, bahwa mereka kurang fokus ketika teman-temannya heboh pada saat memainkan medianya, dan juga ketika ada notifikasi yang masuk bisa mengalihkan konsentrasinya. Namun hal ini berbeda dirasakan oleh subjek VI di kelas yang berbeda, dia lebih fokus mengerjakan soal karena teman-temannya lebih tenang dari hari biasanya. Keterlambatan membaca juga dapat menghambat jalannya pelaksanaan media pembelajaran ini, karena dapat memperlambat menjawab soal-soal yang memiliki durasi waktu pengerjaan.

Berikut merupakan salah satu contoh penggunaan media pembelajaran wordwall pada pembelajaran IPA peserta didik kelas IV. Guru kelas IV menyiapkan bahan ajar yang kemudian diterapkan dalam semua media pembelajaran dan kemudian disebar dan digunakan untuk pembelajaran anak. Adapun langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut:

Setelah guru menyapa dan memberikan sedikit gambaran materi kepada siswa, kemudian guru membagi siswa sebanyak lima kelompok, setiap kelompok berjumlah lima sampai enam orang. Setiap kelompok menghubungkan perangkat dengan jaringan internet, kemudian masuk ke laman web yang telah disediakan.



Gambar 1 Tampilan awal

Siswa mengisi sesuai dengan perintah pertanyaan dengan timer yang terus berjalan

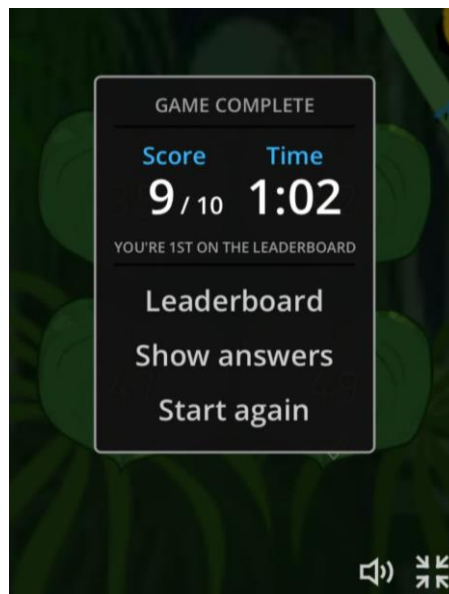
Seminar Nasional LPPM UMMAT

Universitas Muhammadiyah Mataram
Mataram, 05 April 2023
ISSN 2964-6871 | Volume 2 April 2023
pp. 353-361

Dalam siklus air, peran cahaya matahari membantu dalam proses....



Gambar 2 Menu dalam game siklus air



Gambar 3 Tampilan untuk pengerjaan ulang

Hasil dari penggunaan media wordwall ini yaitu, bahwa media wordwall mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari keaktifan peserta didik, kriteria penilaian observasi diukur melalui lima indikator, antara lain yaitu: (a) Kesan peserta didik saat mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran wordwall, (b) Keterlibatan siswa, (c) Kendala dalam menggunakan media wordwall, (d) Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran wordwall, dan (e) Harapan peserta didik menggunakan media ini. Keadaan tersebut jelas berbeda dengan proses pembelajaran daring jika guru hanya memberikan perintah kepada peserta didik untuk membaca atau meresume. Ataupun guru hanya menyuruh peserta didik untuk mencatat ulang materi yang ada pada buku IPA pada materi siklus air.

Seminar Nasional LPPM UMMAT

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 05 April 2023

ISSN 2964-6871 | Volume 2 April 2023

pp. 353-361

Berdasarkan hal tersebut, dapat terlihat bahwa setelah menggunakan media wordwall minat dan motivasi peserta didik meningkat, terlihat dari sikap peserta didik yang mau bertanya apabila ada kesulitan dalam menjawab soal, keaktifan peserta didik dalam memainkan gamenya, dan juga terlihat keaktifan peserta didik saat pengumpulan tugas. Senada dengan Kasa, B., dkk (2021), dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa penguunaan media wordwall mampu meningkatkan nilai KKM siswa pada pembelajaran IPS dengan persentase 94.83 % siswa tuntas dalam pembelajarannya. Selain itu dalam penelitian (Bachry et al., n.d.) juga menyatakan bahwa media wordwall dapat meningkatkan kemampuan tegak bersambung pada siswa tunarungu.

Meskipun media pembelajaran ini memiliki banyak kelebihan, tetapi juga memiliki kekurangan yang dapat menghambat pelaksanaan penggunaan media pembelajaran wordwall ini. Seperti kondisi jaringan pada saat itu kurang stabil, masih ada peserta didik yang belum lancar mengoperasikan laptop, ada juga peserta didik yang kurang fokus jika kelas ribut, fokus teralihkan jika ada notifikasi masuk ke laptop, serta juga ada peserta didik yang belum bisa membaca cepat sehingga dia lambat menyelesaikan soal. Meskipun demikian dengan semua hambatan/kendala ini lambat laun sudah bisa diatasi dengan baik. Upaya yang bisa dilakukan seperti memperhatikan kondisi jaringan sebelum menerapkan media pembelajaran ini, berada di tempat yang kondusif, dan membiasakan diri mengoperasikan laptop.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran wordwall adalah merupakan salah satu media interaktif dan efektif, membuat peserta didik lebih kritis untuk berpikir, peserta didik menjawab pertanyaan lebih santai karena tidak takut salah, dan tidak terbebani dengan tugas menulis. Faktor pendukung penggunaan media ini yaitu tampilannya menarik, mempunyai banyak jenis variasi model, serta penggunaannya mudah dan murah. Sedangkan faktor penghambatnya ialah kondisi jaringan internet yang kurang stabil, masih ada peserta didik yang belum lancar mengoperasikan laptop, dan peserta didik kurang fokus ketika ada notifikasi yang tampil di laman media pembelajaran.

(1) Media pembelajaran yang digunakan guru hendaknya sesuai dengan materi atau bahan pelajaran, tujuan pembelajaran, media yang sederhana dan praktis namun sesuai dengan materi pelajaran sehingga efektif dan efisien seperti media visual. (2) Peserta didik lebih giat lagi untuk mengerjakan soal dan sebaiknya apabila mengerjakannya harus teliti, dan cepat dikarenakan menggunakan waktu. (3) Peneliti yang tertarik mengkaji masalah yang relevan dengan penelitian ini disarankan menggunakan wawancara mendalam terkait pelaksanaan media pembelajaran wordwall kepada guru dan pesera didik, serta meneliti di sekolah yang mempunyai jaringan innternet yang bagus

REFERENSI

- A.Maolani,dkk. 2016.*Metodologi Penelitian Pendidikan*.Jakarta: Rajawali Pers.
- Ar-Rahmah, Ainun Nuzula. *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukatif Menggunakan Platform Wordwall.Net Pada Siswa Kelas V SDIT AL-Mishbah Sumobito Jombang*. Skripsi, 2021, 42.
- Arsyad, A.2011.*Media Pembelajaran*.Jakarta: Rineka Cipta.
- Bachry, H., Yuwono, J., Pd, M., Utami, Y. T., & Pd, M. (N.D.). *Penggunaan media wordwall untuk meningkatkan kemampuan menulis tegak Bersambung (Studi Single Subject Research Pada Siswa Tunarungu Kelas III Di Skh Negeri 02 Kota Serang Banten)*. 15.

Seminar Nasional LPPM UMMAT

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 05 April 2023

ISSN 2964-6871 | Volume 2 April 2023

pp. 353-361

- Dirjen Dikti Kemendikbud. 2014. Buku Kurikulum Pendidikan Tinggi. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Irham Halik, Membuat games edukasi dengan Wordwall, (<https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasi-dengan-word-wall/>), diakses pada 2 Februari 2022 pukul 23.00 WITA)
- Kasa, B., skk (2021). Efektivitas penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran IPS secara daring (online) di kelas tinggi sekolah dasar. *Haumeni Journal of Education*, I(2), 154-159.
- Koehler, M.J., & Mishra, P. 2008. Introducing TPCK. in AACTE committee on innovation and technology (Ed.), *The handbook of technological pedagogical content knowledge (TPCK) for educators* (pp. 3-29). New York, NY: Routledge.
- Magnusson, S., Krajcik, J., & Borke, H. 1999. Nature, sources, and development of pedagogical content knowledge for science teaching. In J. Gess-Newsome & N.G. Lederman (Eds.), *Examining pedagogical content knowledge: The construct and its implications for science education* . pp. 95-13.
- MA: Kluwer Moleong, Lexy J. 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Niess, M. L. 2008b. Knowledge needed for teaching with technologies – Call it TPACK. *AMTE Connections*, 17 (2), 9-10.
- Nunuk, Achmad, Aditin.2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurdin, Ismael, and Sri Hartati. 2019. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendikia.
- Nurdiansyah, E., Emil, E., Sulkipani. 2018. Pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon pada perkuliahan pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Civic: Media Kajian Kewarganegaraan*. pp 1-8.15
- Putri, M. 2020. Efektivitas penggunaan aplikasi wordwall dalam pembelajaran daring (online) Matematika pada materi bilangan cacah. *Jurnal UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 145-165.
- Rachmawati, I. N. 2007. Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif: wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35-40.
- Sanaky, H.A. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Sri Rahayu. 2017. *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Integrasi ICT dalam pembelajaran IPA abad 21*. Researchgate.
- Suhanadji, dkk. 2003. *Pendidikan IPA*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Supriatna, dkk. 2007. *Pendidikan IPA SD*. Bandung: UPI Press.
- Suryabrata, Sumadi. 2016. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled and L. Nacke. 2011. "From Game Design elements to Gamesfulness: Defining Gammification." *Mindrek*, pp.9-15.