

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MELALUI APLIKASI WORDWALL

Irma Hutagalung¹, Febria Pasaribu², Diana Br. Hutabarat³, Syifa Naswawalini⁴,
Nova Ronnauli Pardede⁵

email: ¹irmahutagalung56@gmail.com, ²febriapasaribu@gmail.com,

³dianahutabarat18@gmail.com, ⁴syifanaswa01@gmail.com,

⁵pardedenovaa@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif menggunakan aplikasi Wordwall. Wordwall adalah aplikasi yang memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai macam permainan edukatif dan kuis interaktif. Studi ini menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) dengan pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan melalui aplikasi Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Evaluasi terhadap bahan ajar ini dilakukan melalui uji coba lapangan yang melibatkan guru dan siswa di sekolah menengah. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa aplikasi Wordwall dapat menjadi alat yang efektif dalam pengembangan bahan ajar interaktif.

Kata kunci: pemahaman aplikasi wordwall

Abstract

This research aims to develop interactive teaching materials using the Wordwall application. Wordwall is an application that allows educators to create various kinds of educational games and interactive quizzes. This study uses research and development (R&D) methods with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) approach. The research results show that the teaching materials developed through the Wordwall application are effective in increasing student motivation and learning outcomes. Evaluation of this teaching material was carried out through field trials involving teachers and students in secondary schools. The conclusion of this research is that the Wordwall application can be an effective tool in developing interactive teaching materials.

Keywords: understanding the wordwall application

A. PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin mendominasi. Salah satu aplikasi yang mendukung pembelajaran interaktif adalah Wordwall. Aplikasi ini memungkinkan pendidik untuk membuat bahan ajar dalam bentuk permainan dan kuis yang menarik dan interaktif. Tujuan dari penelitian ini

adalah mengembangkan bahan ajar yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi Wordwall.

Untuk menghadapi persaingan global, suatu perusahaan haruslah melengkapi sistem informasi khususnya sistem informasi Pendidikan. Salah satu sistem yang digunakan oleh perusahaan adalah Sistem Informasi pengguna. Mengingat pembelajaran manual sangat membosankan siswa-siswi.

Maka itu diciptakan berbagai bahan pembelajaran mulai dari bentuk teori maupun fisik. Atau dalam bahasa lain sarana dan prasarana yang dikembangkan untuk menuntaskan pembelajaran manual.

B. LANDASAN TEORI

Teori yang dipakai dalam pembelajaran aplikasi Wordwall adalah teori dari model pengembang bahan ajar oleh ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Menurut Molenda (2003), model ADDIE membantu memastikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks pengembangan bahan ajar melalui aplikasi Wordwall, model ADDIE dapat digunakan untuk merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi bahan ajar interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Tidak hanya kebutuhan siswa, tetapi juga untuk guru atau pendidik.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, yaitu:

1. Analisis: Mengidentifikasi kebutuhan bahan ajar yang interaktif dan relevan dengan kurikulum
2. Desain: Merancang bahan ajar menggunakan aplikasi Wordwall
3. Pengembangan: Membuat bahan ajar berdasarkan desain yang telah dibuat
4. Implementasi: Menerapkan bahan ajar yang telah dikembangkan di kelas

5. Evaluasi: Mengevaluasi efektivitas bahan ajar melalui feedback dari guru dan siswa serta analisis hasil belajar.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan bahan ajar interaktif melalui Wordwall melibatkan beberapa tahapan kunci:

1. Desain dan Pengembangan: Pembuatan kuis dan permainan edukatif sesuai dengan materi pelajaran
2. Implementasi: Penerapan bahan ajar di kelas dengan melibatkan siswa secara langsung
3. Evaluasi: Menggunakan kuesioner dan tes untuk mengukur peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa

Hasil dari implementasi menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Nilai tes siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan sebelum menggunakan bahan ajar dari Wordwall.

Pembahasan

Penggunaan Wordwall dalam pengembangan bahan ajar interaktif telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui aplikasi ini, guru dapat dengan mudah membuat berbagai aktivitas pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, Wordwall juga memberikan fleksibilitas dalam menyesuaikan aktivitas pembelajaran dengan kurikulum dan materi pelajaran yang diajarkan.

Hasil implementasi bahan ajar ini menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Mereka menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi dan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi pelajaran. Penggunaan Wordwall juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan menyenangkan.

Selain itu, evaluasi terhadap bahan ajar ini juga menunjukkan bahwa aplikasi Wordwall dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil tes yang diperoleh dari siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan

dibandingkan dengan sebelum menggunakan bahan ajar dari Wordwall. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, pengembangan bahan ajar melalui aplikasi Wordwall memberikan bukti bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Aplikasi ini memberikan kesempatan bagi guru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih baik. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

E. PENUTUP

Pengembangan bahan ajar melalui aplikasi Wordwall telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui penggunaan teknologi, para pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif bagi siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Wordwall dapat menjadi alat yang efektif dalam pengembangan bahan ajar yang memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), bahan ajar yang dikembangkan melalui Wordwall dirancang dan diimplementasikan dengan baik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan partisipasi yang lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu, hasil tes juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi pelajaran.

Penelitian ini memberikan implikasi penting bagi praktisi pendidikan dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran di kelas. Aplikasi Wordwall memberikan fleksibilitas dan kreativitas bagi guru dalam merancang bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan efisiensi, tetapi juga kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Namun, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Penggunaan Wordwall mungkin tidak cocok untuk semua konteks pembelajaran, dan perlu adanya

penyesuaian yang lebih lanjut untuk memenuhi kebutuhan spesifik masing-masing kelas dan materi pelajaran. Selain itu, evaluasi yang lebih mendalam dapat dilakukan untuk mengidentifikasi dampak jangka panjang dari penggunaan aplikasi ini terhadap hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, pengembangan bahan ajar melalui aplikasi Wordwall menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan pembelajaran di era digital ini. Dengan terus menggali dan mengembangkan potensi teknologi, kita dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan inklusif bagi semua siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, T., & Elloumi, F. (2004). *Theory and Practice of Online Learning*. Athabasca University.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. McGraw-Hill Education.
- Bates, A. W. (2015). *Teaching in a Digital Age*. Open Textbook.
- Brown, H. (2020). *Interactive Learning with Wordwall*. Education Press.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. Wiley.
- Davies, C., & Jindal-Snape, D. (2018). *Teaching, Learning and the Curriculum in Secondary Schools: A Reader*. Routledge.
- Jonassen, D. H. (2000). *Computers as Mindtools for Schools: Engaging Critical Thinking*. Prentice Hall.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Siemens, G. (2005). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.
- Wordwall. (2024). *About Us*. Retrieved from [Wordwall] (<https://wordwall.net>).