

Pengembangan Kurikulum Pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Wordwall

Syaddam Rijali¹, Asfiati²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary, Indonesia

¹syaddamrijali1@gmail.com, ²asfiati@uinsyahada.ac.id

Abstrak: Pembelajaran matematika seringkali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa, terutama dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang kompleks di era digital. Meskipun Kurikulum Merdeka telah memberikan fleksibilitas bagi guru dalam memilih strategi dan media pembelajaran, masih banyak guru yang belum optimal dalam memanfaatkan teknologi interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan penggunaan Wordwall dalam pembelajaran matematika sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Metode penelitian menggunakan studi Pustaka dengan pendekatan *content analysis* (analisis isi). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik memfasilitasi pembelajaran yang lebih variatif dan mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Walaupun demikian, penggunaan *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mempermudah pemahaman konsep-konsep matematika, menjadikan alat yang efektif dalam pengembangan kurikulum mata pelajaran matematika berbasis teknologi.

Kata-kata kunci: Kurikulum, Pembelajaran Matematika, Media Wordwall

Abstract: Mathematics learning is often considered difficult and boring by students, especially in an effort to achieve complex learning goals in the digital era. Although the Independent Curriculum has provided flexibility for teachers in choosing learning strategies and media, there are still many teachers who have not optimally utilized interactive technology that is in accordance with the characteristics of digital generation students. This study aims to explore and develop the use of Wordwall in mathematics learning in accordance with the demands of the Independent Curriculum. The research method uses a literature study with a content analysis approach. The results of this study indicate that the use of wordwall media can increase student involvement, facilitate more varied learning and encourage students to be more active in learning process activities. However, the use of wordwalls can increase students' learning motivation by facilitating the understanding of mathematical concepts, making it an effective tool in developing technology-based mathematics curriculum.

Keywords: Curriculum, Mathematics Learning, Wordwall Media

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting bagi pengembangan diri dan peningkatan kualitas hidup seorang anak. Dalam konteks pendidikan formal, sekolah berfungsi sebagai tempat proses pembelajaran yang berlandaskan pada kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah. Kurikulum ini menjadi panduan untuk mencapai tujuan pendidikan, baik dalam hal penguasaan pengetahuan maupun pengembangan karakter siswa. Saat ini, Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka yang memberikan penekanan pada pembelajaran berdiferensiasi, di mana kebutuhan belajar siswa menjadi pusat perhatian dalam proses pembelajaran (Sirait et al., 2024).

Kurikulum Merdeka dirancang agar siswa memiliki kebebasan dalam memilih dan mendalami mata pelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhannya (Basri, 2023). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan yang digunakan sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran (Qur'ani et al, 2023). Kurikulum ini mengatur tujuan, isi, serta metode pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dalam Kurikulum Merdeka, siswa diharapkan mampu berperan aktif dalam pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan dukungan agar proses belajar dapat berjalan optimal (Romdhoni et al, 2023).

Sebagai bagian dari Kurikulum Merdeka, salah satu mata pelajaran yang menjadi fokus adalah matematika. Mata pelajaran ini dikenal sebagai mata pelajaran yang menantang bagi banyak siswa. Hal ini menuntut para guru untuk menerapkan berbagai strategi yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika. Matematika adalah mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam dan eksplorasi yang dilakukan secara aktif oleh siswa (Radiusman, 2020). Oleh karena itu, pendekatan yang inovatif sangat diperlukan agar siswa merasa lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi dalam pembelajaran matematika yang banyak digunakan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti platform *Wordwall*. Media ini menawarkan berbagai jenis kegiatan interaktif yang dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan cara yang lebih menyenangkan. Melalui *Wordwall*, guru dapat merancang kuis, teka-teki, dan permainan interaktif lainnya yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi matematika. Selain itu, platform ini juga memungkinkan siswa untuk mendapatkan umpan balik secara instan, yang sangat penting dalam memperkuat pemahaman mereka (Siti Faizatul Nissa dan Novida Renoningtyas, 2021).

Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam pembelajaran matematika sejalan dengan esensi Kurikulum Merdeka, yaitu memberikan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna bagi siswa. *Wordwall* memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran, memungkinkan guru untuk menyesuaikan kegiatan sesuai dengan tingkat pemahaman dan gaya belajar siswa. Dengan adanya alat interaktif ini, siswa tidak hanya belajar konsep matematika secara teoritis, tetapi juga dapat menerapkan konsep tersebut dalam situasi yang lebih menarik dan menantang. Keunggulan lain dari *Wordwall* adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi siswa. Kegiatan yang dirancang melalui platform ini dirasakan lebih menarik karena menggunakan pendekatan gamifikasi, di mana elemen permainan diterapkan dalam kegiatan belajar. Gamifikasi dalam pembelajaran matematika ini tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga memberikan tantangan yang merangsang siswa untuk terus belajar dan memperbaiki hasil mereka.

Namun, penting juga untuk memperhatikan bahwa keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall* tidak hanya bergantung pada kecanggihan teknologinya, tetapi juga pada kemampuan guru dalam memanfaatkannya secara efektif. Guru harus memiliki pemahaman yang baik tentang cara menggunakan *Wordwall* untuk mendukung tujuan pembelajaran, serta mampu mengintegrasikan platform ini dengan strategi pembelajaran lain yang relevan dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika di sekolah yang menerapkan Kurikulum Merdeka. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dalam konteks pendidikan matematika, khususnya di era digital seperti saat ini.

Implikasi dari penelitian ini bagi seluruh pihak cukup signifikan. Bagi siswa, media pembelajaran *Wordwall* dapat membantu mereka belajar matematika dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi panduan untuk meningkatkan kompetensi dalam penggunaan teknologi pendidikan, serta menemukan cara yang lebih efektif dalam mengajar matematika. Sedangkan bagi pihak sekolah dan pembuat kebijakan, penelitian ini dapat menjadi dasar dalam mengambil keputusan mengenai penerapan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan (*Library Research*). Penelitian kepustakaan, dikenal sebagai penelitian pustaka atau tinjauan pustaka, adalah metode penelitian yang didasarkan pada analisis literatur atau sumber-sumber tertulis yang telah ada, baik berupa buku, jurnal, skripsi, tesis atau pun disertasi. Tujuan utama dari penelitian kepustakaan adalah untuk memahami dan menyajikan pemahaman yang mendalam tentang topik atau masalah tertentu (Sugiyono, 2019). Sedangkan pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan *content analysis* (analisis isi) (Umar Sidiq dan Moh. Miftachul Choiri, 2019). Kriteria pemilihan sumber ditentukan berdasarkan relevansi, kredibilitas, dan terkini, sehingga memastikan informasi yang diperoleh dapat diandalkan. Proses pengumpulan data dilakukan dengan mencari literatur melalui database akademis seperti *Google Scholar* dan *scopus* melalui *publish and perish*, di mana peneliti mengumpulkan dan mendokumentasikan informasi penting, termasuk kutipan dan

referensi yang diperlukan.

Analisis data dilakukan dengan mengorganisir informasi yang telah dikumpulkan dan menerapkan pendekatan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola, kesenjangan, dan hubungan antar studi. Untuk menjamin validitas dan reliabilitas temuan, peneliti membandingkan berbagai sumber melalui teknik triangulasi, yang memungkinkan peneliti untuk mengkonfirmasi kesesuaian informasi dari berbagai perspektif. Dengan demikian, metode ini memberikan landasan yang kuat untuk pembahasan hasil penelitian dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Kurikulum

1. Tahap Pengembangan Kurikulum

Pengembangan kurikulum selalu dikembangkan oleh dunia pendidikan sesuai dengan keadaan dan tuntutan perkembangan zaman sesuai dengan teknologi dan dinamika penduduk yang dilaksanakan oleh lembaga pendidikan (Basri, 2023). Pengembangan kurikulum biasa dilakukan secara umum oleh pemerintah atau sekolah yang ingin meningkatkan kualitas dan mutu dari sekolah itu sendiri (Yulianti et al, 2022). Selain itu dalam mengembangkan suatu kurikulum juga tidak lepas dari berbagai aspek yang mempengaruhi pengembangan kurikulum tersebut seperti cara berpikir, sistem nilai seperti moral, keagamaan, politik, budaya dan sosial, proses pengembangan, kebutuhan peserta didik, kebutuhan masyarakat maupun arah program pendidikan. Dalam mengembangkan kurikulum memiliki beberapa tahap-tahap dalam pengembangan kurikulum tersebut, Majir dalam jurnal (Nurhayati et al, 2022) ada empat tahap dalam pengembangan kurikulum, adapun tahapan tersebut antara lain:

- a. Tingkat makro (Nasional)
Kurikulum yang dibahas dalam ruang lingkup nasional berupa Tri-Pusat Pendidikan, yaitu pendidikan formal, pendidikan informal dan pendidikan non-formal dalam rangka mencapai tujuan pendidikan secara nasional.
- b. Tingkat institusi (Sekolah)
Kurikulum mencakup tiga kegiatan pokok, yaitu merumuskan tujuan sekolah atau standar kompetensi lulusan pada masing-masing lembaga, penerapan isi dan struktur program dan penyusunan strategi pelaksanaan kurikulum secara keseluruhan.
- c. Tingkat mata pelajaran (Bidang studi)
 - 1) Kurikulum dikembangkan dalam bentuk menyusun atau mengembangkan silabus bidang studi/ mata pelajaran untuk setiap semester. Adapun langkah-langkah pengembangan silabus, antara lain: menganalisis standar kompetensi dan kompetensi dasar;
 - 2) Mengidentifikasi materi pokok atau pembelajaran;
 - 3) Mengembangkan kegiatan pembelajaran;
 - 4) Merumuskan indikator pencapaian kompetensi;
 - 5) Menentukan jenis penilaian;
 - 6) Menentukan alokasi waktu;
 - 7) Menentukan sumber belajar.
- d. Tingkat pembelajaran di kelas
Kurikulum dikembangkan dengan menyusun pembelajaran: paket modul, belajar, berprogram & rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

2. Tahap Pelaksanaan Pengembangan Kurikulum

Berdasarkan tahap-tahap pelaksanaan dalam pengembangan kurikulum, ada beberapa tahap pelaksanaan yang harus ditempuh. Adapun tahap-tahap pelaksanaan pengembangan kurikulum adalah sebagai berikut :

- a) Studi kelayakan dan analisis kebutuhan;
- b) Perencanaan kurikulum (draft awal);
- c) Pengembangan rencana operasional kurikulum;
- d) Pelaksanaan uji coba terbatas kurikulum di lapangan;
- e) Implementasi kurikulum;
- f) Monitoring dan evaluasi kurikulum;
- g) Perbaikan dan penyesuaian (Nurhayati et al, 2022).

Pembelajaran Matematika

1. Defenisi Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan mata pelajaran yang banyak kaitannya dengan mata pelajaran lain serta berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang berperan dalam menyelesaikan permasalahan di kehidupan. Matematika sangat berkaitan dengan kegiatan menghitung angka oleh karena itu sebagian besar siswa menganggap matematika merupakan mata pelajaran tersulit (Martono & Cindra Kristina, 2024). Matematika adalah ilmu tentang kuantitas, bentuk, susunan, dan ukuran, yang utama adalah metode dan proses untuk menemukan dengan konsep yang tepat dan lambang yang konsisten, sifat dan hubungan antara jumlah dan ukuran, baik secara abstrak, matematika murni atau dalam keterkaitan manfaat pada matematika terapan (Fajar Solikhin, 2020). matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Ahmad Susanto, 2015). Sedangkan menurut Ismail dkk berpendapat bahwa matematika merupakan ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat (Muhlisrarini, 2014). Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu yang mempelajari tentang angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat yang diproses untuk menemukan dengan konsep yang tepat dan lambang yang konsisten dan dipelajari mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

2. Tujuan Pembelajaran Matematika

Menurut Depdiknas yang dikutip oleh (Ahmad Susanto, 2015), tujuan dari pembelajaran matematika di sekolah yaitu (1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep algoritma (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh (4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah (5) Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan tujuan dari pembelajaran matematika bahwa mata pelajaran tersebut sangat berkaitan dengan konsep dan penalaran yang mampu melatih peserta didik untuk membuat keputusan. Walaupun pembelajaran matematika itu sangat penting untuk menambah wawasan yang berguna pada kehidupan sehari-hari namun masih banyak siswa yang mengabaikan mata pelajaran matematika dengan beberapa alasan salah satunya siswa menganggap mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran tersulit dikarenakan utuh pemahaman konsep untuk memecahkan masalah pada matematika.

3. Karakteristik Pembelajaran Matematika

Adapun beberapa karakteristik dari pembelajaran matematika menurut (Almira Amir, 2014) adalah sebagai berikut :

- Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral, yaitu pembelajaran matematika yang selalu dikaitkan dengan materi yang sebelumnya.
- Pembelajaran matematika bertahap, yang dimaksudkan disini adalah pembelajaran matematika yang dimulai dari hal yang konkret menuju hal yang abstrak, atau dari konsep-konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih sulit.
- Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif, yaitu metode yang menerapkan proses berpikir yang berlangsung dari kejadian khusus menuju umum.
- Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi, artinya tidak ada pertentangan antara kebenaran yang satu dengan yang lain, atau dengan kata lain suatu pertanyaan dianggap benar apabila didasarkan atas pertanyaan-pertanyaan terdahulu yang diterima kebenarannya.
- Pembelajaran matematika hendaknya bermakna, yaitu cara pengajaran materi pembelajaran yang mengutamakan pengertian daripada hafalan.

Media Pembelajaran

1. Definisi Media Pembelajaran

Menurut Rossi dan Breidle yang dikutip oleh (Saifuddin Mahmud & Muhammad Idham, 2017) berpendapat bahwa Media pembelajaran adalah semua alat dan bahan dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, koran, majalah, dan buku. Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran

(Syaiful Bahari Djamarah & Aswan Zain, 2020). Mengatakan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Nurul Audie, 2019).

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen alat yang digunakan guru untuk membantu proses pembelajaran yang dapat digunakan baik didalam kelas maupun diluar kelas, yang mana media pembelajaran yang dapat digunakan guru dapat berupa radio, televisi, koran, majalah, buku dan pada zaman sekarang berupa laptop dan berbagai aplikasi. Dalam memilih media pembelajaran yang digunakan ada beberapa kriteria yang harus dipilih oleh guru, menurut (Chusnul Muali, 2018) kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut:

- a) Sesuai dengan tujuan media pembelajaran. Media harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan siswa dalam mendalami isi materi.
- b) Praktis, luwes, dan bertahan. Media pembelajaran yang simpel dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus-menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.
- c) Mampu dan terampil dalam menggunakannya. Apapun media yang dipilih guru harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diturunkan kepada siswa sehingga siswa juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.
- d) Keadaan peserta didik. kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak, sebab media yang tidak sesuai dengan keadaan anak didik tidak akan membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran.
- e) Ketersediaan. Walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat di gunakan jika tidak tersedia, media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran sebagai berikut : a) Sesuai tujuan pembelajaran. b) Praktis luwes dan bertahan. c) Mendukung kegiatan pembelajaran. d) Media dapat digunakan guru atau pemilihan media disesuaikan dengan kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan. e) Ketersediaan media pembelajaran. f) Disesuaikan dengan keadaan peserta didik. g) Mutu teknis yaitu bentuk tampilan visual media sebaiknya ditata dan disajikan dengan rapi untuk mempermudah pemahaman siswa dalam menyerap informasi.

4. Tujuan, Manfaat dan klasifikasi Media Pembelajaran

Dalam kegiatan proses belajar mengajar, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu dan pembawa informasi yang bersumber dari guru. Dilihat dari fungsinya media pembelajaran memiliki fungsi berdasarkan pendapat Kemp dan dayton (Isop Syafei dan Nelly Husni Laely, 2020), sebagai berikut :

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
- b. Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif).
- d. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
- e. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

- h. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

Media pembelajaran menurut (Isop Syafei dan Nelly Husni Laely, 2020) dapat memenuhi tiga fungsi utama yaitu: (1) memotifasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

Selain fungsi media pembelajaran juga memiliki manfaat dalam penggunaannya untuk proses kegiatan belajar mengajar. Adapun manfaat dari media pembelajaran dalam proses pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai yang dikutip oleh (Karo S & Rohani, 2018) adalah sebagai berikut :

- a) Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka.
- b) Makna bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan pada komunikasi verbal melalui kata-kata. Dengan menggunakan media maka metode mengajar akan berbeda disesuaikan dengan materi ajar yang akan diberikan.
- d) Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan.

Dari penjelasan ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat memiliki manfaat besar bagi proses pembelajaran di kelas karena dapat membantu mengatasi kebosanan peserta didik dan dapat meningkatkan perhatian peserta didik di kelas dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi beberapa bagian yang dapat dilihat dari sudut pandang, sebagai berikut :

- a) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
 - 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
 - 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
 - 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.
- b) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi ke dalam:
 - 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
 - 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.
- c) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:
 - 1) Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi. Jenis media ini memerlukan alat proyeksi khusus, seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film side, Over Head Projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
 - 2) Media yang diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

5. Media Wordwall pada Pembelajaran Matematika

Berdasarkan keadaan zaman, definisi, manfaat, fungsi dan klasifikasi media pembelajaran maka dapat ditentukan bahwa media pembelajaran yang paling sesuai untuk meningkatkan kemampuan dan minat peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall*. *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media belajar, sumber belajar serta alat untuk melakukan suatu penilaian bagi guru dan siswa (Imam Tanthowi et al, 2023). Menurut Wagstaff, *wordwall* berasal dari bahasa Inggris, *word* yang artinya kata dan *wall* artinya

dinding, jadi *wordwall* dapat diartikan dinding kata (Zhenith Surya Pamungkas et al, 2021). *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media wordwall merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran/alat pembelajaran yang digunakan guru yang dapat digunakan sebagai game, alat penilaian yang dapat menarik minat siswa pada proses pembelajaran. Untuk masuk ke aplikasi wordwall melalui alamat <http://wordwall.net> dengan sign up atau log ini bagi yang sudah memiliki akun dengan menggunakan email memiliki akun. Tampilan pada aplikasi wordwall sangatlah beragam untuk digunakan, maka dari itu wordwall merupakan salah satu aplikasi yang menarik yang harus digunakan guru untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Adapun beberapa tampilan pada wordwall yang dapat guru gunakan untuk membantu proses pembelajaran adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Tampilan Wordwall

Setiap media pembelajaran memiliki manfaat tersendiri, begitu juga dengan wordwall. Adapun sarana pemanfaatan *wordwall* menurut (Rahmadhani et al, 2024) adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk pengujian, kita bisa membuka koneksi yang telah dibuat, dengan menulis nama dan setelah itu start.
- 2) Isi seperti yang ditunjukkan oleh perintah penyelidikan dengan jam yang terus berjalan.
- 3) Jika masih banyak kesalahan dalam melakukannya, Anda dapat mencoba lagi dengan mengklik mulai sekali lagi.
- 4) Kita bisa melihat skor yang tersirat dari jam.

Dalam penggunaan alat atau media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan media *wordwall*. Adapun kelebihan dan kelemahan media wordwall adalah sebagai berikut :

(1) Kelebihan Media Wordwall

Menurut (Sari & Yarza, 2021), Kelebihan dari *wordwall* yaitu aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan *basic*. Ada banyak fitur game edukasi yang disediakan, selain itu untuk mengaksesnya siswa tidak perlu mendownload aplikasi, siswa hanya perlu mengakses tautan yang guru bagikan. Selain itu Media *Wordwall* dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan siswa yang terkendala jaringan. Media *wordwall* bersifat fleksibel karena dapat digunakan pada proses pembelajaran tatap muka (PTM) dan juga dapat digunakan pada saat pandemi atau pembelajaran daring. *Wordwall* memungkinkan siswa untuk bersaing sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari dkk, (2021) terdapat pengaruh penggunaan media game kuis berbasis android (*wordwall*) terhadap hasil belajar siswa.

(2) Kelemahan Media Wordwall

Kelemahan media *wordwall* adalah tidak dapat digunakan pada saat kondisi jaringan internet tidak stabil atau terganggu (Dhillan Zalillah & Alfurqan, 1996)

Dilihat dari kelebihan dan kelemahan, media wordwall memiliki banyak kelebihan dan minim kelemahan sehingga dengan minimnya kelemahan media wordwall maka wordwall sangat efektif digunakan untuk pembelajaran di kelas. Selain itu penulis juga menggunakan media

wordwall untuk memberikan pertanyaan dengan games berkelompok, kelompok yang digunakan diadopsi dari games family 100 yang pernah viral di tv. Adapun games wordwall yang pernah dilakukan penulis dapat diakses melalui link <https://www.facebook.com/share/v/1BAuRBjohg/> . Berdasarkan games yang diberikan penulis melalui media wordwall para peserta didik sangat antusias dalam mengikuti permainan yang diberikan guru.

PENUTUP

Kurikulum merupakan seperangkat rencana yang menjadi patokan atau pegangan dalam pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar di sekolah yang berisi tentang tujuan, isi, dan bahan pelajaran yang digunakan guru untuk menjadi pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dan menyampaikan materi pelajaran. Kurikulum pada sekolah dasar dibagi menjadi berapa bagian mata pelajaran, salah satunya adalah pembelajaran matematika. Matematika merupakan ilmu yang mempelajari tentang angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat yang diproses untuk menemukan dengan konsep yang tepat dan lambang yang konsisten dan dipelajari mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Dalam menyampaikan pembelajaran matematika guru harus inovatif dalam menjadikan proses pembelajaran pada pembelajaran matematika menarik seperti menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi wordwall. media wordwall merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran/alat pembelajaran yang digunakan guru yang dapat digunakan sebagai game, alat penilaian yang dapat menarik minat siswa pada proses pembelajaran. Untuk masuk ke aplikasi wordwall melalui alamat <http://wordwall.net> dengan sign up atau log in bagi yang sudah memiliki akun dengan menggunakan email memiliki akun. Tampilan pada aplikasi wordwall sangatlah beragam untuk digunakan, maka dari itu wordwall merupakan salah satu aplikasi yang menarik yang harus digunakan guru untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Media wordwall memiliki banyak kelebihan dan minim kelemahan sehingga dengan minimnya kelemahan media wordwall maka wordwall sangat efektif digunakan untuk pembelajaran di kelas. Selain itu penulis juga menggunakan media wordwall untuk memberikan pertanyaan dengan games berkelompok, kelompok yang digunakan diadopsi dari games family 100 yang pernah viral di tv. Adapun games wordwall yang pernah dilakukan penulis dapat diakses melalui link <https://www.facebook.com/share/v/1BAuRBjohg/> . Berdasarkan games yang diberikan penulis melalui media wordwall para peserta didik sangat antusias dalam mengikuti permainan yang diberikan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, A. (2014). KEMAMPUAN PENALARAN DAN KOMUNIKA. *Logaritma*, 11(01).
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Basri, H. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar pada Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 1 Yogyakarta. *Jurnal Murobbi Ilmu Pendidikan*, Vol. 7(1), 44. <https://doi.org/https://doi.org/10.52431/murobbi.v7i1.1486>
- Basri, H., dkk. (2023). Implementation of 21st Century Learning in the Independent Learning Curriculum at SD IT Islamic Center Deli Serdang. *Education: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 12.
- Djamarah, S. B & Zain, A. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Karo-Karo S, I. R & Rohani. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *AXIOM*, VII(1).
- Muali, C. (2018). *Prinsip & Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*. Universitas Nurul Jadid.
- Mahmud, S & Idham, M. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Syiah Kuala University Press.
- Muhlisrarini, A. H. (2014). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Raja Grafindo Persada.
- Martono, S. M & Kristina, C. (2024). PENERAPAN APLIKASI WORDWALL dalam PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *SOSCIED*, 7(2).
- Nurhayati et al. (2022). *Pengembangan Kurikulum*. Hamjah Diha Foundation.
- Nissa, S. F & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5).
- Pamungkas, Z. S et al. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2).

- Qur'ani, M. N., Basri, H., Hasibuan. H. R. (2023). Problematics of Implementing the Independent Learning Curriculum in Learning Islamic Religious Education At SMA Negeri 12 Medan. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 24(1), 1-23.
- Rahmadhani, A. S., et al. (2024). EMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1867-1874.
- Radiusman. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, Vol. 6(1), 2.
- Romdhoni, M. A, dkk. (2023). Challenges of implementing the independent curriculum in Islamic Religious Education learning at SMP Negeri 24 Medan. *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education*, Vol. 10(2), 115.
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Penamedia Group.
- Solikhin, F. (2020). Efforts to Improve Mathematics Learning Achievement Through The Make A Match Learning Model In Class III Students of SDN Brebeg 01 Jeruklegi. *SHEs: Conference Series*, 3(3).
- Syafei, I dan Nelly Husni Laely. (2020). IMPLEMENTASI MEDIA BAHASA DALAM PEMBELAJARAN MAHARAT AL-KALĀM BERDASARKAN FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN MENURUT KEMP DAN DAYTON. *Tsaqofiya :Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 2(2).
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DAN WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPA BAGI GURU-GURU SDIT AL-KAHFI. SELAPARANG. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(April), 195-199.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sidiq, U dan Choiri, M. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. CV. Nata Karya.
- Sirait, A. A., Basri, H., & Ab Rahman, Z. (2024). The Concept of Merdeka Curriculum Implementation: Realizing Humanistic Islamic Education Learning. *Educative: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 1-10. <https://doi.org/10.37985/educative.v2i1.210>
- Tanthowi, I., et al. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JUSTEK : JURNAL SAINS DAN TEKNOLOGI*, 6(4).
- Yulianti et al. (2022). PERKEMBANGAN KURIKULUM SEKOLAH DASAR DI INDONESIA DAN PERBEDAAN DENGAN KURIKULUM DI BEBERAPA NEGARA. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(3).
- Zalillah, D & Alfurqan. (1996). PENGGUNAAN GAME INTERAKTIF WORDWALL DALAM EVALUASI MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SDN 17 GURUN LAWEH PADANG. *Manazhim : Jurnal Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 491-504.