
Penggunaan Game Interaktif Berbasis *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP

Ruhsoh Triyani

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia

*Email Corresponding Author: ruhsohtriyani@gmail.com

Informasi Artikel

Submitted: 21-05-2023

Revised: 26-05-2023

Accepted: 27-05-2023

Published: 27-05-2023

Kata Kunci:

Inovasi Pembelajaran
Matematika, Media
Pembelajaran, Game
Wordwall

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan game interaktif berbasis *wordwall* sebagai media pembelajaran matematika terhadap pemahaman siswa dan meningkatkan minat belajar. Dengan menerapkan sebuah perangkat yang sudah ada untuk dijadikan inovasi sebagai media belajar yang relevan dan mengedukasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan dan keefektifan produk tersebut. Dengan pengembangan melalui beberapa tahap yaitu *define, design, develop dan disseminate*. Pengumpulan data menggunakan metode angket (kuesioner) yang dianalisis secara deskriptif dan kuantitatif dengan dengan siswa sebagai responden untuk mengetahui penggunaan game interaktif *wordwall* sebagai media pembelajaran matematika. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, hasilnya melalui penilaian ahli materi dan ahli media yang mendapatkan tanggapan Sangat Baik, sehingga inovasi dengan penggunaan game interaktif berbasis *wordwall* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian diperoleh juga hasil penilaian dari angket responsi siswa kelas VIII di SMPN 10 Kota Serang, dengan presentase total yaitu (94,1%) yang bisa dikategorikan Sangat Baik atau Sangat Setuju karena senang dan tertarik dengan adanya inovasi pembelajaran matematika. Hal ini dapat diartikan bahwa dengan pemanfaatan media game interaktif siswa dapat memiliki minat belajar dan mudah untuk memahami materi.

Abstract

The purpose of this study was to determine the use of wordwall-based interactive games as a medium for learning mathematics on students' understanding and increasing interest in learning. By applying an existing tool to be used as an innovation as a relevant and educational learning media. This study uses research and development methods (*Research and Development*) which are used to produce certain products and test the feasibility and effectiveness of these products. With the development through several stages, namely *define, design, develop and disseminate*. Data collection used a questionnaire method which was analyzed descriptively and quantitatively with students as respondents to find out the use of wordwall interactive games as a medium for learning mathematics. Based on the research conducted, the results were through the assessment of material experts and media experts who received Very Good responses, so that innovation with the use of wordwall-based interactive games is feasible to be

used as learning media. Then, the results of the assessment of the response questionnaire from class VIII students at SMP 10 Serang City, were also obtained with a total percentage (94.1%) which could be categorized as Very Good or Strongly Agree because they were happy and interested in the innovation of learning mathematics. This can be interpreted that by using interactive game media students can have an interest in learning and it is easy to understand the material.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang membawa banyak dampak dalam peradaban manusia juga dirasakan dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi dalam pendidikan menjadi suatu hal yang sangat bermanfaat dan penting pada masa pembelajaran jarak jauh (Mujahidin et al., 2021). Menurut Lestari (2021), teknologi dapat dimanfaatkan sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran pada masa pandemi sangat bergantung terhadap teknologi yang digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Siswa mau tidak mau harus beradaptasi dan terbiasa dengan kehadiran teknologi di tengah pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan juga mendorong semua pihak, termasuk Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi sebagai pemangku peran penting dalam pendidikan untuk terus mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam hal positif (Ditpsd, 2019). Pengoptimalan pemanfaatan teknologi dalam hal positif juga melibatkan pendidik untuk dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dalam pembelajaran jarak jauh. Namun tidak semua pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan dapat diterima dengan baik oleh siswa (Salsabila, 2020). Hal ini disebabkan oleh terbatasnya sarana maupun prasarana yang dimiliki oleh setiap siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan telah membawa teknologi memasuki dunia digital. Penggunaan teknologi digital memiliki peran dalam mendukung dan meningkatkan proses kognitif siswa dan keterampilan berpikir. Namira (2021) menyebutkan bahwa salah satu contoh teknologi digital adalah internet. Internet dapat memungkinkan guru untuk menyajikan pelajaran menjadi lebih menarik bagi para siswa. Pembelajaran berbasis internet seperti *web-learning*, *e-learning* atau pembelajaran *online* (pembelajaran jarak jauh) sudah banyak dilakukan (Magfiroh, 2018). Penggunaan internet selama pembelajaran jarak jauh menjadi salah satu jalan keluar yang diterapkan oleh setiap lembaga pendidikan supaya kegiatan belajar mengajar tetap berlangsung.

Permendikbud menyarankan salah satu prinsip pembelajaran perlu memunculkan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di dunia pendidikan (Kemendikbud, 2014). Arahan ini mendorong guru untuk membuat dan menggunakan suatu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi agar dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran (Adiwijaya et al., 2015).

Terutama proses pembelajaran dalam bidang matematika. Matematika adalah ilmu yang memiliki peran penting dalam penggunaannya di kehidupan sehari-hari (Andari, 2020). Salah satu materi pembelajaran matematika yang didapatkan oleh siswa SMP yaitu materi Barisan dan Deret. Materi ini melatih siswa agar berfikir dalam menentukan pola bilangan, notasi sigma, jumlah baris aritmatika serta dapat menghitung jumlah deret aritmatika (Aqib,

2013). Sehingga hal ini menjadi salah satu pertimbangan dalam pelaksanaan pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman kepada siswa.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* menjadi salah satu cara untuk pendidik agar tetap bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didiknya. E-learning merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (Saitya, 2021). Salah satu jenis e-learning adalah aplikasi *wordwall*.

Wordwall adalah salah satu perangkat lunak yang bekerja secara online yang digunakan sebagai media pembelajaran berbasis game untuk kahoot, kuis, dan lain sebagainya. Wordwall dilengkapi dengan template atau jenis dan model yang berbeda. Sebuah game yang dapat dibuat sesuai permintaan. Di antara beberapa jenis *template* ini termasuk menebak gambar, kuis, teka-teki dan banyak lagi. Permainan ini digunakan dalam jenis teka-teki dan kuis (Irham et al., 2016).

Dengan perangkat aplikasi wordwall yang sudah ada, inovasi dalam penelitian ini adalah dengan memanfaatkan salah satu template untuk dijadikan sebuah game berbentuk kuis interaktif yang didalamnya berisi soal mengenai materi barisan dan deret aritmatika. Untuk pengembangan game dan soalnya sudah divalidasi layak dan teruji efektivitasnya oleh ahli materi dan ahli media dalam penelitian ini. Pembaharuannya yaitu dengan membuat sebuah game kuis sebagai media pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa dan membantu untuk lebih memahami materi yang telah disampaikan.

Aplikasi wordwall merupakan jenis media pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan yang dapat diakses dengan mudah secara online melalui wordwall.net dengan tampilan menarik dan *variative*, yang nantinya akan dijawab oleh siswa (Fatmawati, 2017). Aplikasi wordwall dapat diakses oleh peserta didik secara individual dalam menggunakannya atau dengan bimbingan guru. Aplikasi wordwall ini termasuk aplikasi evaluasi pembelajaran online. Dengan menggunakan aplikasi ini diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran online, sehingga meningkatkan proses berpikir mereka (Khairunisa, 2021).

Untuk menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan efisien, pemanfaatan aplikasi wordwall ini bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan pendidik. Permainan word wall dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Seperti halnya yang diungkapkan Kusumah (2011), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karna mempengaruhi komponen visual dan verbal.

METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan jenis metode Penelitian dan Pengembangan (*research and development*). *Research and Development* (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji efektivitas produk tersebut supaya dapat berfungsi, maka diperlukan penelitian untuk menguji efektivitasnya.

Namun, dalam hal ini penelitiannya akan memanfaatkan atau menerapkan sebuah perangkat yang sudah ada untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *survey* (angket). Informasi yang diterima dari siswa sebagai responden dengan menggunakan kuesioner atau angket yang digunakan untuk mengetahui penggunaan game interaktif wordwall sebagai media pembelajaran.

Prosedur penelitian pengembangan terdiri atas dua tahap yaitu mengembangkan produk dan menguji kualitas dan atau efektivitas produk yang dihasilkan. Tahap pertama adalah mengembangkan produk, produk dalam penelitian ini adalah wordwall. Bahan ajar ini dikembangkan dengan model pengembangan 4D. Model ini terdiri dari empat tahap, yaitu: *define, design, develop dan disseminate*.

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap *define* adalah analisis potensi dan masalah. Dalam penelitian ini potensi yang dimanfaatkan untuk pengembangan alat peraga adalah dengan memanfaatkan berbagai sumber yang tersedia seperti sarana dan prasarana laboratorium *micro teaching* baik sarana elektronik maupun non elektronik. Pada tahap *design* atau perancangan, peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk yang disesuaikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada.

Pada tahap *develop* kegiatan yang dilakukan dibagi ke dalam dua kegiatan yaitu: *expert appraisal* dan *developmental testing*. Pada kegiatan *expert appraisal* rancangan produk yang sudah dibuat divalidasi oleh ahli untuk melihat kelayakan rancangan produk. Sedangkan pada tahap *developmental testing*, rancangan produk diujicobakan kepada sasaran subjek secara terbatas untuk melihat respon dari pengguna produk. Tahap terakhir dari pengembangan ini adalah tahap *diseminasi*, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah *validation testing*. Pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan (*develop*) kemudian diimplementasikan pada sasaran sesungguhnya.

Penelitian ini ditujukan untuk dapat menghasilkan suatu alat peraga oleh mahasiswa guna dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar dikemudian hari sebagai seorang guru agar dapat diterapkan kepada siswanya. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil sumber dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk menggali informasi tentang kondisi pembelajaran dan pemanfaatan teknologi yang digunakan. Observasi digunakan untuk mengamati kegiatan pembelajaran matematika dengan menggunakan wordwall. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data laporan yang dapat diperoleh peneliti.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 10 Kota Serang. Subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas VIII yang berjumlah 30 orang. Dan juga melakukan penyebaran angket kepada ahli materi dan ahli media guna menilai inovasi pembelajaran berbasis media yang dibuat terkait kesesuaian materi dan kelayakan media yang disajikan. Data yang diperoleh dari wawancara dan observasi tersebut selanjutnya dinarasikan untuk memperoleh gambaran mengenai penggunaan media pembelajaran wordwall pada pembelajaran matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, didapatkan hasil pada tiap tahapan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan yang diuraikan sebagai berikut.

Game Kuis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika

Sesuai dengan UU No.2 Tahun 1989 tentang SISDIKNAS yang memberikan syarat agar setiap satuan pendidikan jalur sekolah dapat menyediakan sarana belajar yang memadai sebagai upaya mendukung akan pelaksanaan pendidikan. Menyadari akan keterbatasan kemampuan untuk mewujudkan pemerataan sarana pembelajaran di Indonesia, menjadikan Guru harus memiliki berbagai macam upaya kreatif dan inovatif dalam mewujudkan prose pembelajaran yang menyenangkan juga mudah dipahami, seperti memperbanyak lagi variasi strategi pembelajaran, baik dari penunjang materi, sarana, dan yang terpenting adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran aplikasi *Wordwall* dengan template *Quiz Gameshow* sangat mudah pembuatannya, yakni dengan menyiapkan terlebih dahulu materi dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dan jawaban alternatif. Setelah selesai menyusun materi kedalam pertanyaan dengan seluruh konten lainnya yang hendak di sisipkan, kemudian membuka dan masuk pada website aplikasinya. Media ini dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung sehingga dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif.

Analisis Angket Penilaian Terhadap Penggunaan Game Interaktif

Setelah menggunakan game kuis interaktif, siswa diberikan kuisioner untuk menilai game kuisnya dengan aspek penilaian meliputi tampilan game, kemudahan penggunaan game, dan interaktifitas game kuisnya. Dari kuisioner angket penilaian respon siswa yang diberikan, didapatkan data yang disajikan pada tabel dibawah ini dengan keterangan SS = Sangat Setuju, TS = Tidak Setuju, S = Setuju, dan STS = Sangat Tidak Setuju. Data ini diperoleh dengan sampel 30 siswa kelas VIII di SMPN 10 Kota Serang. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu berupa data tanggapan mahasiswa yang diperoleh dari hasil pembagian angket kepada siswa mengenai tanggapan terhadap pemanfaatan media pembelajaran game kuis.

Tabel 1. Presentase Hasil Angket Siswa

No.	Daftar Pertanyaan	Jawaban (%)			
		SS	S	TS	STS
1	Saya senang belajar matematika dengan media pembelajaran menggunakan (Game kuis) ini karena penjelasannya mudah dipahami.	64,7	23,5	11,8	0
2	Media pembelajaran ini membuat saya senang belajar matematika karena lebih bervariasi dan tidak membosankan.	70,6	29,4	0	0
3	Media pembelajaran menggunakan (Game kuis) ini memuat kegiatan belajar yang menarik sehingga menimbulkan rasa keingintahuan saya.	58,8	29,4	11,8	0
4	Materi dalam media pembelajaran menggunakan (Game kuis) ini sangat mudah dipahami, sehingga saya bersemangat melatih diri dengan mengerjakan soal-soal matematika lainnya.	64,7	35,3	0	0
5	Ilustrasi dan gambar yang digunakan pada media pembelajaran ini menarik dan berkaitan terhadap dunia nyata.	58,8	35,3	5,9	0
Hasil (Rata-rata)		63,52	30,58	9,83	0

Berdasarkan Tabel 1, pernyataan senang belajar matematika dengan media pembelajaran menggunakan game kuis karena menarik, lebih bervariasi, dan tidak membosankan, jika dirata-rata terlihat bahwa sebanyak 19 siswa dengan presentase (63,52 %) memiliki tanggapan sangat setuju karena tertarik dan senang belajar dengan game baret tersebut, 9 siswa dengan presentase (30,58 %) memiliki tanggapan setuju terhadap pemanfaatan game baret, 2 siswa (9,83 %) tanggapan tidak setuju dan 0 siswa (0%) tanggapan sangat tidak setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa presentase atau dari 30 sampel siswa dengan respon senang dan tertarik belajar matematika dengan media belajar game interaktif mendapatkan respon lebih banyak yaitu $(63,52 + 30,58 = 94,1 \%)$.

Berdasarkan hal tersebut bahwa hampir seluruh siswa memberikan penilaian yang bisa dikategorikan Sangat Baik atau Sangat Setuju adanya inovasi pembelajaran pada game kuis yang telah mereka gunakan dengan pemanfaatan game kuis wordwall. Data angket tanggapan siswa terhadap pemanfaatan media game kuis terbukti dengan hasil respon yang baik. Hal ini diartikan bahwa dengan pemanfaatan media game interaktif dapat memotivasi siswa dan meningkatkan minat belajar sehingga berpengaruh terhadap pemahaman siswa.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media

NO.	ASPEK DAN INDIKATOR	PENILAIAN			
Aspek Umum					
1.	Kreatif dan inovatif, Komunikatif, serta Unggul.	1	2	3	4
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak					
2.	Efektif dan efisien, Reliabilitas (kehandalan), Maintainable, Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana).	1	2	3	4
Aspek Komunikasi Visual					
3.	Komunikatif, Kreatif, Sederhana, dan Unity.	1	2	3	4

Berdasarkan Tabel 2, pada aspek penilaian yang dilakukan oleh ahli media terdiri dari aspek atau tampilan umum, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek komunikasi visual. Menurut ahli media dari 2 orang guru SMPN 10 Kota Serang yang mengajar teknologi informasi dan komunikasi telah melakukan penilaian terhadap inovasi sebagai media pembelajaran matematika dengan pemanfaatan game quiz dari wordwall yang dihasilkan dalam penelitian ini, mendapatkan tanggapan yang terbilang baik dan game kuis yang dibuat bisa dikatakan layak untuk digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran matematika sehingga memudahkan siswa untuk mempelajari materi khususnya pada kali ini yaitu mengenai Barisan dan Deret Aritmatika.

Hasil angket penilaian ahli media dengan keterangan 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, dan 4 = Baik Sekali, secara rinci setelah dirata-rata berikut ini hasil yang diperoleh

bahwa dari aspek dan indikatornya. Dari Aspek Umum dengan ketentuan (Kreatif dan inovatif, Komunikatif, serta Unggul) memperoleh penilaian 4 yaitu Baik Sekali. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak dengan ketentuan Efektif dan efisien, Reliabilitas (kehandalan), *Maintainable*, Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana) memperoleh penilaian 4 = Baik Sekali. Dan Aspek Komunikasi Visual dengan ketentuan (Komunikatif, Kreatif, Sederhana, dan Unity) memperoleh penilaian 3 = Baik. Maka, dapat disimpulkan bahwa penilaian dari ahli media mendapatkan tanggapan Baik Sekali, artinya Game Interaktif Berbasis Wordwall ini layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PILIHAN			
		SK	K	B	SB
A. Kesesuaian Materi dengan SK dan KD	1. Kelengkapan, Keluasan, dan Kedalaman Materi.				✓
B. Keakuratan Materi	2. Keakuratan konsep dan definisi, data dan fakta, contoh, gambar, istilah, dan simbol.			✓	
C. Kemutakhiran Materi	3. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu, contoh dalam kehidupan sehari-hari, gambar dan ilustrasi.				✓
D. Mendorong Keingintahuan	4. Mendorong rasa ingin tahu dan menciptakan kemampuan bertanya.				✓

Berdasarkan Tabel 3, hasil angket penilaian ahli materi dengan keterangan: SK = Sangat Kurang, K = Kurang, B = Baik, SB = Sangat Baik, setelah dirata-rata mendapatkan penilaian dengan tanggapan yang Sangat Baik dari beberapa aspek dan indikator penilaian yang diberikan. Aspek penilaian yang dilakukan oleh Ahli Media terdiri dari Aspek Kelayakan Isi dan Aspek Kelayakan Penyajian yang didalamnya terdapat masing-masing indikator dan butir penilaian. Menurut ahli media yang telah melakukan penilaian terhadap game kuis yang dihasilkan dalam penelitian ini, mendapatkan tanggapan yang baik.

Berikut hasil angket penilaian ahli materi yaitu dari Aspek Kelayakan Isi dengan indikator penilaian Kesesuaian Materi dengan SK dan KD memperoleh penilaian Sangat Baik, Keakuratan Materi memperoleh penilaian Baik, Kemutakhiran Materi memperoleh penilaian Sangat Baik, dan Mendorong Keingintahuan memperoleh penilaian Sangat Baik. Kemudian untuk Aspek Kelayakan Penyajian dengan indikator penilaian Teknik Penyajian mendapatkan penilaian Sangat Baik, Pendukung Penyajian mendapatkan penilaian Baik, Penyajian Pembelajaran mendapatkan penilaian Sangat Baik, Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir mendapatkan penilaian Baik. Maka bisa disimpulkan bahwa dari penilaian ahli materi mendapatkan tanggapan Sangat Baik, sehingga inovasi dengan penggunaan game interaktif berbasis wordwall layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika.

Berdasarkan uji validasi dan efektivitas oleh ahli media dan ahli materi, kemudian juga hasil angket penilaian siswa terhadap penggunaan game interaktif sebagai pembelajaran matematika dapat dikatakan layak untuk digunakan. Media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa dan sebagai media belajar yang relevan dan efektif pada pembelajaran matematika siswa kelas VIII SMPN 10 Kota Serang.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Wafiqni et al., (2021) terkait Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah yang menyatakan bahwa media interaktif memiliki pengaruh memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran Matematika. Kemudian pada penelitian terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash 8 yang menyatakan bahwa media tersebut layak digunakan dan mampu membuat peserta didik semangat dan senang dalam pelaksanaan pembelajaran karena medianya menampilkan gambar serta suara yang selaras dengan tema pembelajaran (Rahmi et al., 2019). Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Adiwisastro (2015) tentang perancangan game kuis interaktif sebagai multimedia pembelajaran drill and practice untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang menyatakan bahwa media tersebut layak digunakan dan dapat membantu mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

Maka hasil dari penelitian ini mengatakan bahwa Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP, relevan dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran sebagai media belajar yang bisa meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan untuk memahami materi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan game interaktif berbasis wordwall sebagai media pembelajaran matematika, efektif dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Inovasi game kuis interaktif ini sangat diterima dan mendapat respon positif dari siswa bahkan guru baik sebagai ahli media ataupun ahli materi. Dengan adanya media ini membuat siswa menjadi aktif dan pelajaran menjadi menyenangkan. Selain itu, dengan digunakannya game kuis sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar sehingga berpengaruh terhadap pemahaman siswa dalam materi yang disampaikan.

Berdasarkan penelitian tersebut, hasil dalam penggunaan aplikasi wordwall berbasis game kuis yaitu penilaian ahli materi dan ahli media yang mendapatkan tanggapan Sangat Baik, sehingga inovasi dengan penggunaan game interaktif dengan menggunakan materi Barisan dan Deret Aritmatika layak untuk digunakan. Setelah penilaian dari ahli materi dan ahli media, kemudian diperoleh juga angket responsi siswa dari kelas VIII di SMPN 10 Kota Serang. Penilaian yang diberikan dengan presentase total yaitu (94,1%) yang bisa dikategorikan Sangat Baik atau sangat Setuju karena senang dan tertarik dengan adanya inovasi pembelajaran pada game kuis yang telah mereka gunakan dengan pemanfaatan wordwall. Hal ini diartikan bahwa dengan pemanfaatan sebuah media belajar sebagai inovasi dapat meningkatkan minat belajar siswa dan penggunaan game interaktif berbasis wordwall ini efektif untuk digunakan pada pembelajaran matematika.

Diharapkan dengan adanya game baret ini, siswa semakin semangat dalam belajar terutama belajar matematika. Dan semoga kedepannya lebih banyak lagi bermunculan inovasi-inovasi pada pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika, sehingga membuat para siswa lebih mudah memahami dan menerima materi dengan baik.

REFERENSI

- Adiwijaya, M., S, K. I., & Christyono, Y. (2015). Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Transient: Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 4(1), 128-133.
- Adiwisastra, M. F. (2015). Perancangan Game Kuis Interaktif sebagai Multimedia Pembelajaran Drill and Practice untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Informatika*, 2(1).
- Agus Mujahidin, A., Hanifa Salsabila, U., Luthfi Hasanah, A., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative*, 1(2), 552–560.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137.
- Aqib, Zainal. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Fatmawati, Kiki. (2017). Implementasi Pembelajaran Tematik di SMP. *Primary Education Journal (PEJ)*
- Hidayat, A., Zuhendri, & Casandra, B. (2021). Analisis Kesulitan Guru Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Matematika di SDN 012 Kp. Panjang Airtiris. *Journal on Education*, 4(1), 1–6.
- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41.
- Irham, Muhammad dan Novan Ardy Wiyani. (2016). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Lampiran Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014. Jakarta: Kemendikbud, 2014.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze chase–Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *MEDIASI - Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47.
- Kusumah. 2011. *Model Belajar Dan Pembelajaran Implementasi K-13*. Bandung: Yrama Widya.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 1–6.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70.
- Muhammad Ali dan Muhammad Ansori. (2014). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahmawati, Saghriillah. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Peluang untuk Siswa SMK*. Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Sadiman, Arif S. (2007). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi| JIITUJ|*, 4(2), 163-173.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Rnd*. Bandung: Alfabeta.
- Tejo, N.. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35.
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MAN 2 Kota Tangerang Selatan. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83.