

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS KOGNITIF ANAK DALAM PELAJARAN BAHASA INGGRIS

Novyanti; Happy Indira Dewi; Widia Winata

Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Jakarta

Novyantik.nk@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop learning media based on the Wordwall application to improve children's cognitive creativity in English lessons. And determine the effectiveness of using learning media with the Wordwall application to increase students' cognitive creativity in English lessons. This research is a research and development with the ADDIE development model. The method used is the mix method. In the data collection technique, the questionnaire was analyzed descriptively. The population of the study was the first grade students, with a sample of 27 students. This research was conducted at Elementary school. The results of the Development of Wordwall that the Wordwall Application-Based Learning Media can improve cognitive creativity as seen from the learning outcomes in English subjects which are very good for students who use these learning media.

Keywords: *cognitive, creativity, interactive learning, wordwall*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Wordwall untuk meningkatkan kreativitas kognitif anak dalam pelajaran bahasa Inggris. Dan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi Wordwall untuk meningkatkan kreativitas kognitif siswa pada pelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Metode yang digunakan adalah metode campuran. Dalam teknik pengumpulan data, angket dianalisis secara deskriptif. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar dengan populasi penelitian ini adalah siswa kelas I, dengan sampel sebanyak 27 siswa. Hasil Pengembangan Wordwall bahwa Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall dapat meningkatkan kreativitas kognitif yang terlihat dari hasil belajar mata pelajaran bahasa Inggris yang sangat baik bagi siswa yang menggunakan media pembelajaran tersebut.

Kata Kunci: pembelajaran interaktif, kognitif, kreativitas, wordwall

1. PENDAHULUAN

Dalam sebuah Pembelajaran yang efektif diperlukan sebuah proses pembelajaran yang sesuai, dimana kelas merupakan sarana pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan kebebasan siswa mengungkapkan ide dan gagasannya serta guru mengeksplorasi kreativitas peserta didik dengan menanamkan pemahaman yang

bervariasi. Namun semua itu hanya menjadi sebuah impian karena pada awal tahun 2020 dunia memasuki masa pandemi covid-19, semua faktor kehidupan mengalami kendala. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan kondisi pandemi menetapkan bahwa adanya perubahan sistem pengajaran

yaitu semua pembelajaran dilaksanakan di rumah secara daring dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pembelajaran jarak jauh menurut Rana et.al di dalam prosiding seminar nasional penelitian LPPM UMJ mengatakan bahwa pembelajaran jarak jauh merupakan salah satu bagian inovasi teknologi di dunia pendidikan (Zaitun dkk., 2020). Di masa pandemi ini, pada jenjang sekolah dasar menggunakan kurikulum 2013 dengan metode *Blended Learning* (pembelajaran kombinasi). Dan seluruh pembelajaran kombinasi tersebut harus masuk dalam rancangan perencanaan pembelajaran (RPP) masa pandemi. Pembelajaran secara daring memiliki kesamaan dengan pembelajaran konstruktivisme, dikatakan bahwa proses belajar itu tersusun oleh siswa itu sendiri.

Memasuki era revolusi industri 4.0 guru tidak menjadi sumber utama, namun siswa yang menjadi *learning center*. Karena siswa dapat mengakses semua informasi dari berbagai sumber (Bilfaqih, 2015). Namun, beberapa kendala muncul saat pembelajaran *online*, terkait perangkat yang digunakan dan koneksi jaringan pada saat pembelajaran berlangsung, hal ini mengakibatkan menurunnya minat belajar pada siswa, hal ini sangat berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas kognitif pada peserta didik. Karenanya dalam pembuatan media

pembelajaran dibutuhkan sebuah inovasi, sehingga masalah dan kesulitan yang dialami segera teratasi, dan segala upaya diusahakan agar pembelajaran tetap berlangsung.

Berdasarkan paparan diatas, diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar yang mampu mengatasi permasalahan yang terjadi saat pandemi covid-19 ini.

2. KAJIAN TEORI

Sugiono mengatakan bahwa Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu (Sugiono, 2021). Produk yang dikembangkan oleh peneliti nantinya akan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sebelum digunakan, produk yang dikembangkan tentunya harus melalui tahap validasi untuk mengetahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk di lanjutkan ketahap penelitian. Richey and Kelin (2010), Perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang, bagaimana membuat rancangan sebuah produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model

yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau nonpembelajaran(Sugiono, 2021).

Dahulu, kegiatan pengajaran masih konvensional, dimana sumber belajar hanyalah dari guru. Penyebaran instrumen teknologi sangat terbatas. Saat ini, teknologi berkembang sangat pesat, teknologi ada dimana-mana. Inovasi media merupakan media pembelajaran yang dipersepsikan sebagai alat bantu yang bervariasi. Fungsi dari Media sebagai sumber belajar yaitu menambah wawasan ilmu pengetahuan. Teknologi semakin canggih sehingga dapat menunjang media yang dipergunakan untuk pembelajaran, media pembelajaran kini bahkan dilengkapi dengan berbagai macam dengan fitur yang menarik sehingga dapat terjadi komunikasi dua arah disebut media pembelajaran interaktif.(Sahronih dkk., 2019)

Reigeluth & Carr-Cellman (2009) bahwa pembelajaran adalah sebuah susunan kegiatan yang diciptakan untuk memfasilitasi proses belajar seseorang. Media Pembelajaran Interaktif adalah instrumen berbasis media campuran yang dapat memperjelas data dari guru untuk siswa sehingga ada proses korespondensi yang berfungsi baik antara media dan siswa yang bertekad untuk bekerja dengan pengalaman pendidikan. Media pembelajaran interaktif ini dalam bentuk *compact disk* atau *flashdisk* yang berisi video

pembelajaran yang telah dilakukan oleh tenaga pendidik dalam satu semester. Kemudian data tersebut diberikan kepada orangtua untuk digunakan saat pembelajaran secara *online*. Media untuk pendidikan yang interaktif dipandang perlu, dalam memenuhi kebutuhan strategi pembelajaran yang berbeda. antar siswa dan pembelajaran pun menjadi lebih bersifat pribadi (Sahronih dkk., 2019). Peranan multimedia interaktif dalam pengajaran yaitu dapat membantu siswa dalam proses belajar(Islam dkk., 2014). Keunggulan media pembelajaran interaktif antara lain : 1)Materi yang ditampilkan dalam bentuk video, *games*, dan lain sebagainya dapat meningkatkan pembelajaran. 2) Penggunaan waktu lebih efektif dan efisien. 3) Membuat siswa lebih interaktif dengan guru serta dapat .meningkatkan aktivitas dikelas. 4) Minat belajar siswa menjadi lebih meningkat.

Salah satu media interaktif adalah Aplikasi *Wordwall* yang merupakan aplikasi berbasis web yang sangat menarik dan menyenangkan untuk digunakan (Malik, 2020). *Wordwall* merupakan sebuah media pembelajaran berupa permainan yang dapat dimainkan sendiri tanpa ada yang menyertainya. Dalam proses pembuatannya, konten dimasukkan oleh pendidik yang sesuai untuk kelasnya, daftar kata kunci, definisi, pertanyaan

dan/atau gambar.(Khairunisa, 2021). *Wordwall* memiliki fitur yang lengkap yaitu ada 18 model permainan, yaitu: 1. *Match-up* 2. *Open the Box* 3. *Random Card* 4. *Anagram* 5. *Labelled Diagram* 6. *Categorize* 7. *Quiz* 8 *Find the Match* 9. *Matching Match*10. *Missing Word* 11. *Wordsearch* 12.*Rank Order*13. *“Random Wheel* 14.*Group Sort* 15. *Unjumble* 16.*Gameshow* 17. *Labyrinth Pursue* 18. *Pesawat* (Khairunisa, 2021).

Piaget juga menjelaskan bahwa tingkat kecerdasan anak berkaitan dengan perkembangan bermain. Dengan bermain, kecerdasan yang akan muncul antara lain: kecerdasan emosional, kecerdasan motorik, kecerdasan komunikasi dan kecerdasan intelektual. bisa dikatakan bahwa bermain adalah proses perangkat peningkatan diri. Latihan bermain bagi anak-anak untuk mendapatkan pijakan dalam pergantian peristiwa mereka, dalam hal apa pun, mendorong zona pergantian peristiwa atau *zone of proximal development* (ZPD) sehingga mereka sampai pada tingkat yang lebih signifikan dalam mengembangkan kapasitas mereka(Yus, 2013). Dari segi kognitif, (Doyle, 2017) mengatakan bahwa ciri kemampuan berpikir dari sebuah kreativitas antara lain, orisinalitas, kelenturan, kelancaran dan elaborasi. Gaya belajar anak menggabungkan gaya belajar suara (pendengaran), visual (tergantung tanpa ragu-ragu), dan media umum (perpaduan

antara penglihatan dan pendengaran)(Idris, 2009).

Untuk anak SD belajar bahasa Inggris pada intinya untuk pengenalan saja. Guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dengan mengemas pelajaran dengan sebuah permainan yang akan menambah kosakata baru yang mudah diingat.

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yaitu langkah-langkah yang dilakukan dalam rangka mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan. Dengan model pengembangan model *ADDIE* (*Assume, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan kreativitas kognitif anak pada pelajaran bahasa Inggris adalah (a) analisis kebutuhan, untuk mengumpulkan berbagai sumber yang relevan terkait pentingnya media pembelajaran; (b) perencanaan pembelajaran, untuk membuat rancangan pembuatan media; (c) pengembangan produk, untuk melakukan pembuatan media berdasarkan rancangan yang telah

dibuat; (d) mengimplementasikan produk sebagai uji coba produk untuk mengetahui efektifitas penggunaan produk tersebut, uji coba dilakukan di kelas 1. e) evaluasi dilakukan tes formatif setelah implementasi media pembelajaran *wordwall* diterapkan pada pelajaran bahasa Inggris. Dan evaluasi sumatif dilakukan agar diketahui sejauh mana pembelajaran bisa dipahami.

Hasil pengembangan lalu divalidasi oleh para pakar yaitu ahli media, sedangkan validasi materi dilakukan oleh ahli materi dan validasi bahasa dilakukan oleh ahli bahasa Inggris. Instrumen penelitian ini adalah angket dan tes untuk data kuantitatif sedangkan data kualitatif instrumennya berupa hasil wawancara dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengukur efektifitas produk ini adalah dengan menggunakan uji hipotesis dengan teknik analisis kuantitatif statistik deskriptif dengan Uji Paired Sample T-test. Uji prasyarat digunakan untuk menentukan uji statistik yang digunakan.

Instrumen yang digunakan adalah angket validasi media, materi, bahasa dan respon siswa serta guru. Data validasi ini diperoleh dari penyebaran kuesioner yang diisi dengan menggunakan skala likert. Berikut skala penilaian validasi produk menggunakan skala likert.

Tabel 1 Skala Penilaian Validasi Produk

Interval	Kriteria
0%-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

4. PEMBAHASAN

Pengumpulan informasi melalui kegiatan wawancara dengan guru bahasa Inggris di kelas 1. Media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru berupa gambar belum maksimal sehingga membuat siswa kurang berminat dalam belajar. Permasalahan lain guru belum maksimal

Menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Selama ini, metode yang digunakan adalah metode ceramah, dan penggunaan komputer selama pembelajaran masa pandemi covid-19 ini belum optimal, sehingga pemanfaatan teknologi belum efektif untuk meningkatkan prestasi belajar dan kreativitas siswa.

langkah selanjutnya, yaitu perencanaan pembelajaran atau merancang pembelajaran dengan membuat media pembelajaran berbasis aplikasi *Wordwall* sebagai aplikasi *game* edukasi.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan media, yaitu tahap untuk melakukan pengembangan media berdasarkan rancangan pembelajaran yang telah dibuat. Validasi media yang

dilakukan oleh para ahli, menggunakan angket dengan rentangan skor 1 sampai 5. Penilaian ahli media rata-rata 84% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli materi rata-rata 87% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli bahasa rata-rata 100% dengan kategori sangat layak.

Pada tahap implementasi media, tahapan uji coba media dilakukan untuk mengetahui respon siswa, dan efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan kreativitas kognitif anak pada pelajaran bahasa Inggris.

Setelah penyajian media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Wordwall*, dan telah dilaksanakan *pre-test* dan *post test*, siswa diminta untuk mengisi angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Wordwall* tersebut, untuk menguji kepraktisan media pembelajaran tersebut.

Hasil dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* memiliki 3 *prototype* dan hasil akhirnya *template* yang mampu meningkatkan kreativitas kognitif ada 4 yaitu *template match up, true and false, quiz* dan *labelled diagram*. Pada hasil kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* ini telah dilakukan pengujian beberapa kali dari beberapa pakar media, materi dan bahasa. Lalu untuk efektifitas media pembelajaran maka dilakukan uji

terhadap siswa dan guru. Dan untuk mengetahui efektifitas secara nyata maka dilakukan uji- Paired Sample T-test dan ditemukan bahwa kreativitas kognitif pada anak dapat ditingkatkan secara signifikan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall*.

5. PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis dan uji statistik pada pembahasan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan; Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* untuk mata pelajaran bahasa Inggris, berdasarkan dari data riset yang sudah didapatkan, telah ditemukan; 1) Media belajar berupa *games* dari aplikasi *Wordwall* mampu menambah kemampuan anak dalam kreativitas kognitif anak. Dari 18 *template* yang sudah tersedia ada 4 *template* yang dapat memenuhi semua kriteria kreativitas kognitif anak., yaitu *fluency, flexibility, originality dan elaboration*. 2) Adanya perubahan yang signifikan pada kreativitas kognitif anak.

6. REFERENSI

- Bilfaqih, Y. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*.
- Doyle, C. L. (2017). Creative flow as a unique cognitive process. *Frontiers in Psychology*, 8(AUG), 1348. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01348>

- Idris, R. (2009). Mengatasi Kesulitan Belajar Dengan Pendekatan Psikologi Kognitif. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 12(2), 152–172. <https://doi.org/10.24252/lp.2009v12n2a3>
- Islam, Md. B., Islam, Md. K., Ahmed, A., & Shamsuddin, A. K. (2014). Interactive Digital Learning Materials for Kindergarten Students in Bangladesh. *ArXiv*, *abs/1411.2*.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze chase–Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47.
- Malik, I. (2020). *Membuat Games Edukasi dengan Wordwall*.
- Sahronih, S., Soeprapto, A., & Sumantri, M. (2019). The Effect of Interactive Learning Media on Students' Science Learning Outcomes. Dalam *ICIET 2019: Proceedings of the 2019 7th International Conference on Information and Education Technology*. <https://doi.org/10.1145/3323771.3323797>
- Sugiono, Prof. D. (2021). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF dan R&D* (Kedua).
- Yus, A. (2013). BERMAIN SEBAGAI KEBUTUHAN DAN STRATEGI PENGEMBANGAN DIRI ANAK. *Jurnal Ilmiah Visi*, 8(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.21009/JIV.0802.9>
- Zaitun, Winata, W., & Yudhistira, R. (2020). Problematika serta Strategi Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(1), 183–190.