

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DIGITAL BERBASIS EDUGAME WORDWALL TINGKAT SEKOLAH DASAR DI DESA SIDOREJO

Donna Avianty¹⁾, Nopem K. Sumitro²⁾, Devi Putri Yuliantika³⁾, Diah Apriliani Rahmatun⁴⁾, Vita Noviyanti Mulyaningsih⁵⁾

IKIP Budi Utomo

¹⁾dav99.red@gmail.com ²⁾nopemkusumaningtyas@yahoo.co.id ³⁾deviputri0775@gmail.com

⁴⁾diahapriliani280@gmail.com ⁵⁾vitanim50@gmail.com

ABSTRACT

One of the aims of this Potential-Based Community Service is to increase enthusiasm for learning mathematics and introduce fun mathematics learning for children in Sidorejo Village. Because all this time learning mathematics seems very scary and less fun if it is studied with the wrong method. This problem becomes a separate focus point for each element of education. The implementation method in this activity was carried out in Sidorejo Village, Jabung District, Malang Regency by applying face-to-face edugame wordwall-based digital mathematics learning with elementary school level children. After implementing this activity, it can be concluded that by utilizing digital mathematics learning media with wordwall software, it can improve students' abilities and enthusiasm in learning mathematics.

Keywords: *Edugame Wordwall, Mathematics learning*

ANALISIS SITUASI

Pembelajaran matematika selalu menjadi permasalahan tersendiri bagi semua siswa. Pembelajaran matematika terkesan sangat menakutkan dan kurang menyenangkan apabila dipelajari dengan metode yang kurang tepat. Masalah ini menjadi titik fokus tersendiri bagi setiap elemen pendidikan. Objek matematika bersifat abstrak, sehingga dapat berpotensi memunculkan berbagai kesulitan dalam mempelajarinya terutama bagi anak sekolah ditingkat dasar, mengingat mereka belum mampu berpikir secara abstrak. Fakta tersebut mendorong perlunya media pembelajaran yang dapat memberikan visual kepada siswa dalam berinteraksi dengan objek-objek matematika (S Mashuri 2019).

NCTM (2000) menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran paling tidak memiliki tiga dampak yang positif dalam pembelajaran matematika, yaitu teknologi dapat meningkatkan capaian pembelajaran matematika, teknologi dapat

meningkatkan efektivitas pengajaran matematika, dan teknologi dapat mempengaruhi apa dan bagaimana matematika itu seharusnya dipelajari dan dibelajarkan (NCTM, 2000 dalam Putrawangsa S & Hasanah U, 2018).

Edugame wordwall merupakan media pembelajaran interaktif, seperti yang diungkapkan (Maghfirh, 2018) dalam penelitiannya, bahwa media *edugame wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. Beberapa kelebihan *edugame wordwall* yaitu *free* untuk pilihan *basic* dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan melalui *whatsapp*, *google classroom*, maupun yang lainnya melalui *link* (Rela Imanulhaq & Andi Prastowo, 2022). Ada banyak jenis permainan yang ditawarkan seperti, *random cards* (kartu acak), *quiz*, *crossword*, dan lain-lain.

Penelitian dalam artikel ini dilaksanakan di Desa Sidorejo Kecamatan Jabung Kabupaten Malang bersama dengan

anak-anak bimbingan belajar di Gubuk Baca Ki Hajar Dewantara. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar matematika dan memperkenalkan pembelajaran matematika yang menyenangkan bagi anak-anak di Desa Sidorejo.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat Berbasis Potensi (PMBP) yang dilaksanakan di Desa Sidorejo, Kecamatan Jabung, Kabupaten Malang dilaksanakan pada bulan Februari 2023 dengan menerapkan pembelajaran matematika digital berbasis *edugame wordwall* pada anak-anak tingkat Sekolah Dasar, antara lain :

1. Melakukan kegiatan survey ke tempat lokasi yang akan digunakan.
2. Menyusun rencana atau program yang akan diterapkan dalam kegiatan PMBP tersebut.
3. Mengembangkan ide atau gagasan berupa pembelajaran matematika digital berbasis *edugame wordwall* yang akan dilaksanakan dengan anak-anak tingkat Sekolah Dasar (SD) di lingkungan PMBP.
4. Menyusun materi mengenai pelajaran matematika yang diaplikasikan kedalam *software edugame wordwall*.
5. Menerapkan ide atau gagasan diatas kepada anak-anak tingkat Sekolah Dasar (SD)

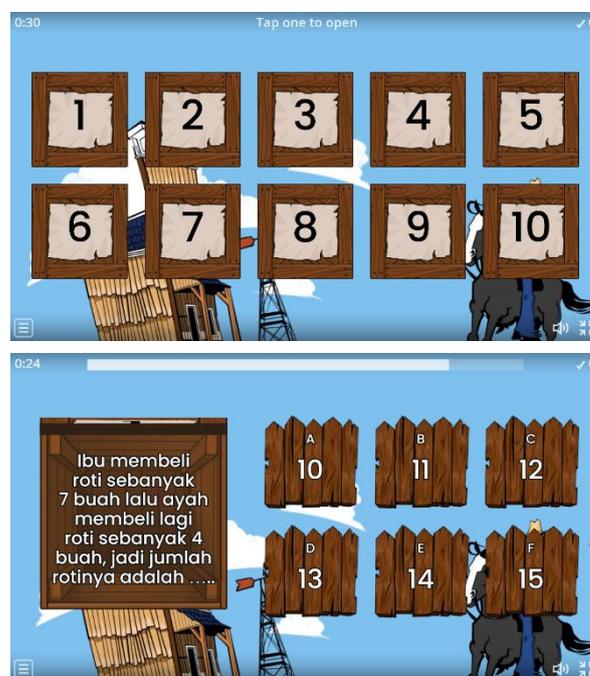
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat Berbasis Potensi (PMBP) yang dilaksanakan di Desa Sidorejo, Kecamatan Jabung, Kabupaten Malang dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan semangat belajar anak-anak tingkat sekolah dasar dalam belajar matematika.

Media pembelajaran yang digunakan sangatlah efektif dan menarik minat anak-anak dalam belajar matematika, karena

dengan menerapkan *edugame wordwall* tersebut anak-anak bisa belajar sambil bermain sehingga pembelajaran yang dilaksanakan tidak merasa bosan.

Ada 3 modifikasi *edugame wordwall* yang kami terapkan kepada anak-anak, antara lain yang pertama soal matematika yang diterapkan menggunakan *edugame wordwall* dengan cara menekan dan memilih salah satu kotak terlebih dahulu kemudian soal yang muncul dapat dikerjakan serta dapat memilih jawaban yang tepat. Apabila semua kotak sudah selesai dikerjakan maka nilai akan muncul diakhir.



Gambar 1. Penerapan soal matematika pertama dengan *edugame wordwall*

Yang kedua yaitu soal matematika yang diterapkan menggunakan *edugame wordwall* dengan memainkan atau mengendalikan sebuah pesawat yang ada soal dibawahnya, kemudia anak-anak dapat mengarahkan pesawat tersebut ke awan yang berisi jawaban benar. Setelah semua soal selesai dikerjakan nilai akan muncul diakhir.



Gambar 2. Penerapan soal matematika kedua dengan *edugame wordwall*

Yang ketiga yaitu soal matematika yang diterapkan menggunakan *edugame wordwall* berbentuk seperti labirin, soal tertera dibawah labirin kemudian anak-anak diminta untuk mengarahkan robot menuju ke tempat jawaban yang benar tanpa mengenai robot lain yang berwarna hijau. Setelah semua soal selesai dikerjakan nilai akan muncul diakhir.



Gambar 3. Penerapan soal matematika ketiga dengan *edugame wordwall*

Edugame wordwall ini kami terapkan dengan menggunakan *handphone* dan *laptop*. Anak-anak berkesempatan untuk mengerjakan soal-soal tersebut secara bergantian. Dapat disimpulkan bahwa dengan pemanfaatan media pembelajaran matematika digital dengan *software wordwall* dapat meningkatkan kemampuan dan semangat siswa dalam belajar matematika dengan ditunjukkan prosentase table dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Peningkatan Kemampuan Siswa Melakukan Pembelajaran Matematika

No.	Sebelum Penerapan (%)	Sesudah Penerapan(%)
Soal 1	40%	90%
Soal 2	30%	80%
Soal 3	35%	75%



Gambar 4. Penerapan *edugame wordwall* kepada anak-anak tingkat Sekolah Dasar (SD)

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari kegiatan Pengabdian Masyarakat Berbasis Potensi (PMBP) ini dapat dilaksanakan dengan baik serta memperoleh hasil yang baik pula. Dengan kreativitas dan menggunakan media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan semangat serta minat belajar anak-anak khususnya di Desa Sidorejo, Kecamatan Jabung, Kabupaten Malang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Donna Avianty – Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Digital Berbasis *Edugame Wordwall* Tingkat Sekolah Dasar Di Desa Sidorejo

Ucapan terima kasih ditujukan kepada berbagai pihak yang membantu kelancaran dalam kegiatan ini, diantaranya Kepala Desa Sidorejo, Kecamatan Jabung, Kabupaten Malang, Bapak dan Ibu dosen pembimbing, rekan-rekan tim PMBP serta pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

Sufi Mashuri, 2019. Buku Media Pembelajaran Matematika. *Books.google.com*

Susilahudin Putrawangsa, Uswatun Hasanah. Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0, Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan (JURNAL TATSQIF). Volume 16, No. 1, Juni 2018. P ISSN: 1829-5940. E ISSN: 2503-4510.

Rela Imanulhaq dan Andi Prastowo. *Edugame Wordwall*: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima. Volume 4 No 1 Tahun 2022. E ISSN: 2655-6804. P ISSN: 2685-0532. DOI: <https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.639>