



Inovasi Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Quizizz* : Alternatif dalam Meningkatkan *Critical Thinking* Siswa di Era Abad 21

Akhmad Dalil Rohman¹, Tri Noor Khaliza²

Kata Kunci:

Media Pembelajaran;
Wordwall Berbasis *Quizizz* ;
Critical Thinking ;
Siswa;
Abad 21.

Correspondensi Author

^{1,2} Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,
UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
Email:
akhmaddalilrohman@mhs.uingusdur.ac.id
trinoorkhaliza@mhs.uingusdur.ac.id

History Artikel

Received: 26-05-2024;
Reviewed: 27-05-2024;
Revised: 29-05-2024;
Accepted: 30-05-2024;
Published: 30-06-2024.

Abstrak

Pendidikan abad 21 menuntut pendidik untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan perkembangan siswa, terutama dalam aspek *critical thinking, communication, collaboration, dan creative skills*. Integrasi teknologi dalam pembelajaran dianggap sebagai solusi, dengan media pembelajaran seperti *wordwall* berbasis *quizizz* menjadi salah satu alternatif. Media ini tidak hanya membantu penyampaian materi oleh guru, tetapi juga memperkaya kreativitas siswa dan meningkatkan konsentrasi mereka dalam proses belajar. Namun, keterbatasan fasilitas teknologi di beberapa sekolah menyebabkan penggunaan metode ceramah yang kurang efektif. Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan (*library research*) untuk mengeksplorasi efektivitas *wordwall* berbasis *quizizz* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Data dikumpulkan dari berbagai literatur, termasuk jurnal ilmiah, buku, dan artikel. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan meninjau dan menyintesis temuan dari literatur yang ada. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *wordwall* berbasis *quizizz* secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Media pembelajaran interaktif ini mampu menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran yang menarik dan menantang, yang mendorong siswa untuk berpikir logis dan analitis. Selain itu, umpan balik *real-time* dari *quizizz* membantu siswa mengevaluasi dan memperbaiki pemahaman mereka secara cepat. Namun, tantangan seperti kesenjangan akses teknologi dan kebutuhan pelatihan guru perlu diatasi untuk memastikan implementasi yang optimal.



Pendahuluan

Pendidikan abad 21 mewajibkan pendidik untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan tuntutan perkembangan siswa, khususnya dalam aspek *critical thinking, communication, collaborative, dan creative skills* (Wulandari et al. 2023). Integrasi teknologi dalam pembelajaran dianggap sebagai solusi, dengan media pembelajaran menjadi salah satu wadahnya (Ihsan, Munawir, & Amir, 2017; Akram, & Cut, 2023). Penggunaan media pembelajaran tidak hanya membantu penyampaian materi oleh guru, tetapi juga memperkaya kreativitas siswa dan meningkatkan konsentrasi mereka dalam proses belajar.

Namun, tidak semua sekolah memiliki fasilitas teknologi yang memadai, menyebabkan beberapa guru terpaksa menggunakan metode ceramah. Kendala ini dapat menghambat pembelajaran dan mengurangi semangat belajar siswa (Mujahidin et al. 2021). Untuk mengatasi masalah ini, penting bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi, terutama media pembelajaran *wordwall* berbasis *quizizz*, yang merupakan permainan kuis yang mengombinasikan *word games* dan *platform* kuis.

Media pembelajaran ini merupakan aplikasi dari penggunaan aplikasi *wordwall* dan *quizizz*, menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Melalui media ini, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami materi pembelajaran. Berpikir kritis bukanlah sekadar menghafal fakta, melainkan melibatkan peserta didik dalam pemikiran, pemaknaan, dan implementasi konsep dalam pemecahan masalah.

Pendidikan abad 21 menyoroti urgensi inovasi dalam media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa yang semakin kompleks. Pembelajaran konvensional yang statis dan kurang interaktif tidak lagi memadai, mengingat siswa tumbuh dalam era digital (Sari and Yarza 2021).

Penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan inovasi media pembelajaran *wordwall* berbasis *quizizz* sebagai alternatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Integrasi *wordwall* dan *quizizz* menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, memotivasi siswa, dan merangsang kemampuan berpikir kritis mereka. Dengan memahami latar belakang dan kebutuhan ini, penelitian ini akan membahas konsep, implementasi, serta dampak dan tantangan implementasi media pembelajaran inovatif ini dalam konteks pendidikan abad 21.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan (*library research*) untuk mengeksplorasi efektivitas media pembelajaran *wordwall* berbasis *quizizz* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Data dikumpulkan melalui kajian literatur dari berbagai sumber, termasuk jurnal ilmiah, buku, artikel, dan laporan penelitian terkait penggunaan teknologi dalam pendidikan. Penelitian ini menganalisis berbagai studi yang telah dilakukan sebelumnya untuk mengidentifikasi tren, temuan, dan kesimpulan yang relevan mengenai integrasi *wordwall* dan *quizizz* dalam pembelajaran. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan meninjau dan menyintesis temuan dari literatur yang ada, guna mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang dampak media pembelajaran ini terhadap keterampilan berpikir kritis siswa di era abad 21.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran *wordwall* berbasis *quizizz* secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di era abad 21. Integrasi teknologi dalam pembelajaran ini tidak hanya memperkaya metode penyampaian materi oleh guru tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan *wordwall* berbasis *quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif mampu menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran yang menarik, seperti kuis dan permainan berbasis masalah, yang menuntut siswa untuk berpikir logis dan analitis. Selain itu, umpan balik

real-time dari *quizizz* membantu siswa untuk segera mengevaluasi dan memperbaiki pemahaman mereka, yang mendorong refleksi dan pengembangan keterampilan berpikir kritis.

Konsep Inovasi Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Quizizz*

Konsep media pembelajaran *wordwall* berbasis *quizizz* menjadi inti dari penelitian ini karena memadukan dua *platform* yang memiliki keunggulan masing-masing. *Wordwall* sebagai pilar utama, menyediakan ruang kreatif bagi pengajar untuk membuat berbagai aktivitas pembelajaran, seperti *word match*, *flashcards*, atau kuis. Dengan keberagaman opsi ini, guru dapat menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan tingkat kesulitan yang diinginkan. *Wordwall* juga memberikan kemampuan interaktif yang tinggi, memungkinkan siswa berpartisipasi langsung dalam proses belajar mereka (Purnamasari et al. 2020).

Sementara itu, integrasi dengan *quizizz* menambah dimensi permainan dalam pembelajaran. Fitur kuis yang menarik dan bersifat kompetitif pada *quizizz* dapat merangsang motivasi siswa, sekaligus membantu memperkuat retensi informasi. Selain itu, skor dan peringkat yang terlihat secara real-time dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan kompetitif.

Dalam konsep ini, penting untuk memahami bahwa *wordwall* berbasis *quizizz* bukan sekadar penggabungan dua alat, melainkan penciptaan lingkungan pembelajaran yang terintegrasi dan saling melengkapi. Kreativitas guru dalam merancang materi pembelajaran dapat diimbangi oleh elemen permainan dan interaktivitas yang ditawarkan oleh *quizizz*. Hasilnya adalah pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menghibur, mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan mengeksplorasi konsep-konsep pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan.

Selain itu, konsep ini juga memperhitungkan kemampuan adaptasi terhadap kebutuhan individual siswa. *Wordwall* berbasis *quizizz* memungkinkan personalisasi pembelajaran, di mana guru dapat menyusun kuis atau aktivitas berdasarkan tingkat kesulitan atau minat siswa. Dengan cara ini, setiap siswa dapat belajar sesuai dengan ritme dan gaya belajar mereka sendiri, meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memaksimalkan potensi keterampilan berpikir kritis.

Implementasi Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Quizizz* sebagai Alternatif dalam Meningkatkan *Critical Thinking* Siswa di Era Abad 21

Implementasi media pembelajaran *wordwall* berbasis *quizizz* menandai langkah penting dalam menyelaraskan pendekatan pembelajaran dengan tuntutan abad 21. Langkah ini tidak hanya menciptakan lingkungan belajar yang menarik tetapi juga berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa (Arif, Faiz, and Septiani 2021). Salah satu aspek utama implementasi ini adalah penggunaan *wordwall* sebagai sarana untuk menyajikan informasi secara visual dan interaktif.

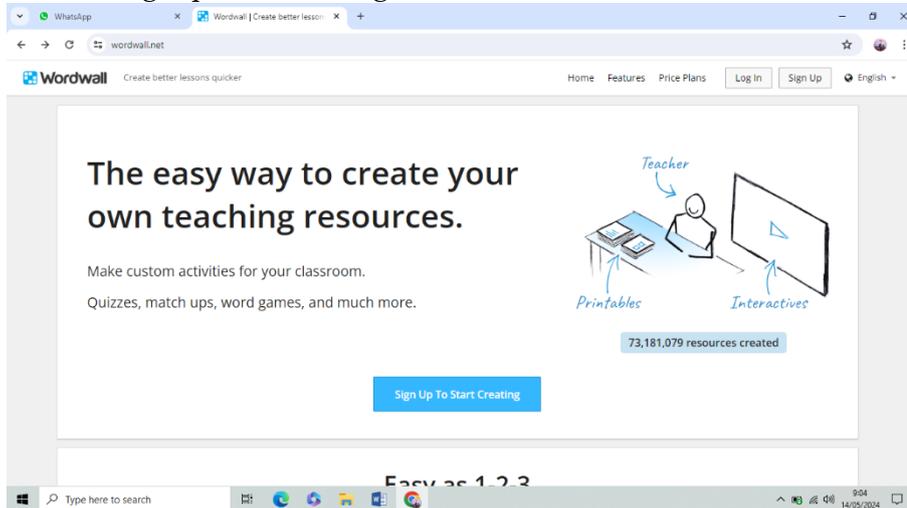
Wordwall, melalui berbagai format seperti *word match*, *flashcards*, dan kuis, memungkinkan guru menciptakan konten pembelajaran yang beragam dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan visualisasi dan permainan dalam konteks pembelajaran bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memikat (Aeni et al. 2022). Hal ini akan membantu siswa untuk tidak hanya menerima informasi tetapi juga memprosesnya secara kritis, mengaitkan konsep-konsep, dan mengembangkan pemahaman mendalam.

Quizizz menjadi pendukung yang sangat efektif dalam memperkaya pengalaman pembelajaran. Melalui kuis-kuis yang menarik, siswa tidak hanya dihadapkan pada tantangan belajar yang kompetitif tetapi juga diuji untuk menerapkan pemikiran kritis mereka dalam menjawab pertanyaan. Skor dan umpan balik instan dari *quizizz* menciptakan pengalaman pembelajaran yang dinamis dan transparan, memberikan siswa kesempatan untuk mengevaluasi kemajuan mereka dan merencanakan perbaikan.

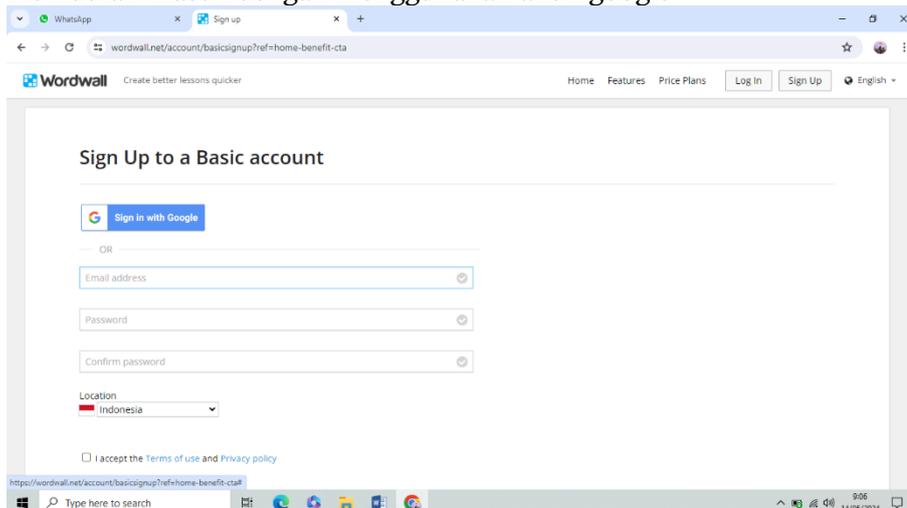
Akhmad Dalil Rohman, Tri Noor Khaliza. *Inovasi Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Quizizz : Alternatif dalam Meningkatkan Critical Thinking Siswa di Era Abad 21*

Adapun langkah-langkah membuat media pembelajaran *wordwall* berbasis *quizizz* antara lain sebagai berikut:

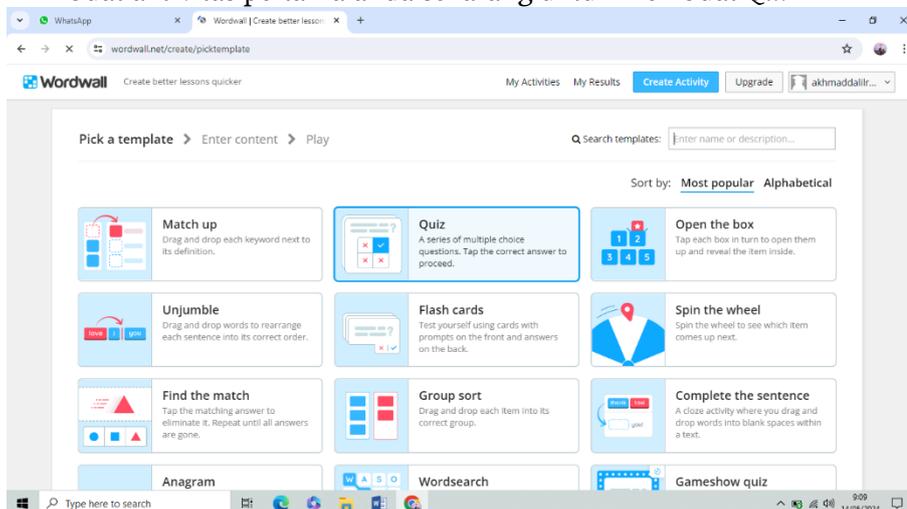
1. Masuk ke google ketik <https://wordwall.net/>
2. Lalu klik *sign up to start creating* untuk mulai membuat



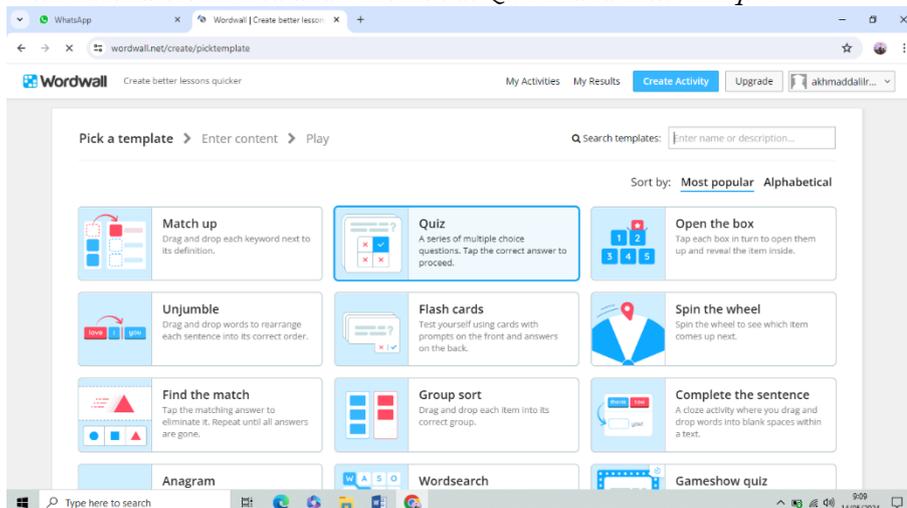
3. Kemudian masuk dengan menggunakan akun google



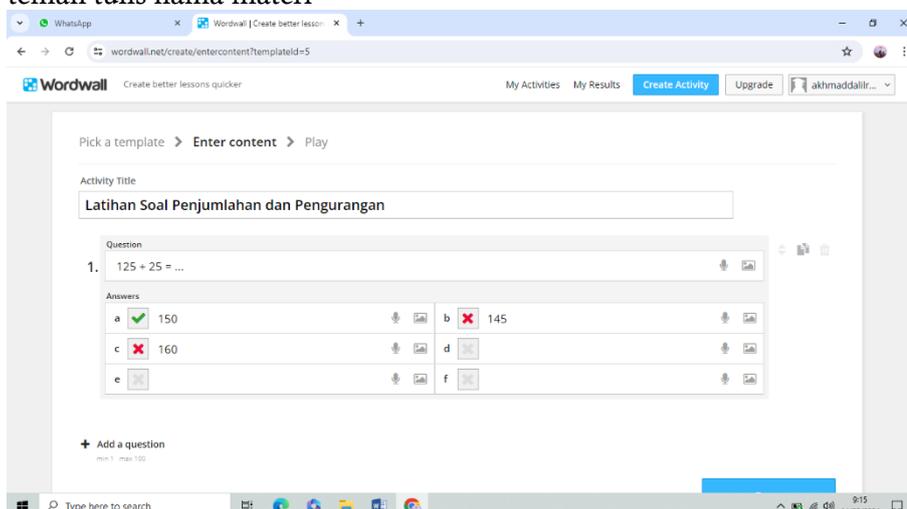
4. Klik buat aktivitas pertama anda sekarang untuk membuat Quiz



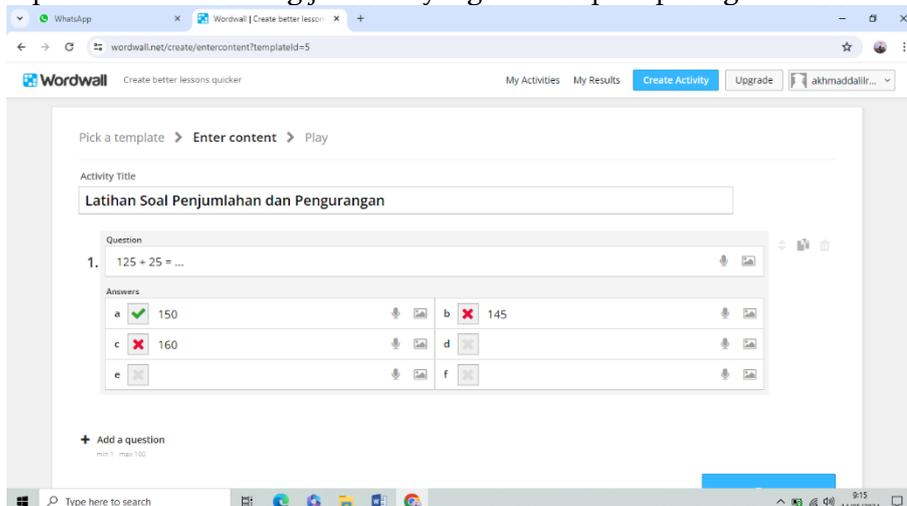
5. Nah karena disini kita akan membuat *Quiz* maka kita klik *quiz*



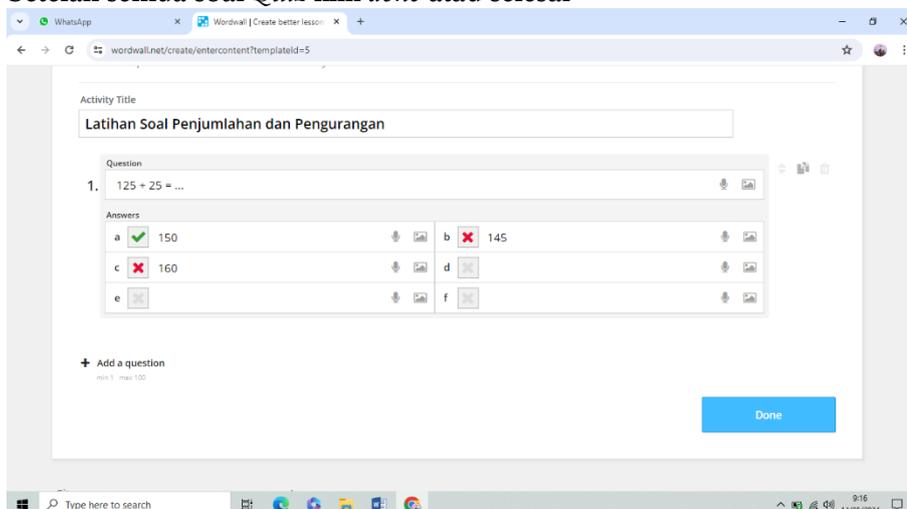
6. Setelah memilih menggunakan soal model kuis disini pada bagian judul kegiatan bisa teman-teman tulis nama materi



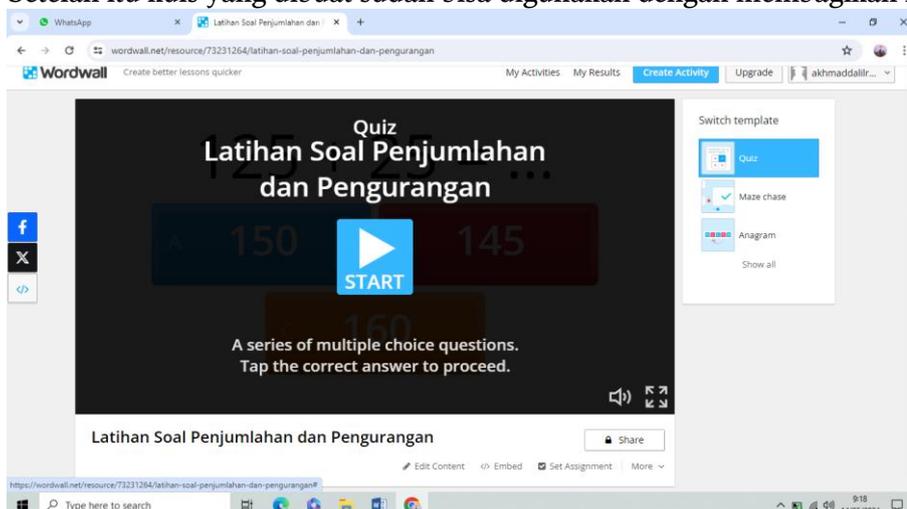
7. Selanjutnya pada bagian pertanyaan serta pilihan jawaban jika sudah selesai dibuat, jangan lupa untuk mencentang jawaban yang benar seperti pada gambar berikut



8. Setelah semua soal *Quiz* klik *done* atau selesai



9. Setelah itu kuis yang dibuat sudah bisa digunakan dengan membagikan linknya



10. Kemudian klik salah satu link dan kita pun bisa menyalin link *Quiz* Inovasi

Penting untuk dicatat bahwa implementasi ini juga mengakomodasi fleksibilitas pembelajaran. Guru dapat menyusun aktivitas *wordwall* dan kuis-kuis *quizizz* sesuai dengan tingkat kesulitan dan minat siswa. Ini memungkinkan pendekatan personalisasi, di mana setiap siswa dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan potensinya masing-masing. Dengan demikian, implementasi media pembelajaran *wordwall* berbasis *quizizz* bukan hanya memberikan informasi, tetapi juga merangsang proses berpikir kritis, menciptakan ruang pembelajaran yang menantang, interaktif, dan relevan dengan era abad ke-21.

Dampak dan Tantangan Implementasi Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Quizizz* sebagai Alternatif dalam Meningkatkan *Critical Thinking* Siswa di Era Abad 21

Implementasi media pembelajaran *wordwall* berbasis *quizizz* membawa dampak signifikan dalam upaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di era abad 21. Penggunaan kombinasi alat pembelajaran ini menghadirkan berbagai keuntungan yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah secara lebih efektif. Pertama, salah satu dampak positif utama dari penggunaan *wordwall* dan *quizizz* adalah peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media interaktif ini dirancang untuk menarik perhatian siswa melalui permainan dan kuis yang menyenangkan. Ketika siswa merasa

termotivasi, mereka cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan kesempatan mereka untuk mengasah keterampilan berpikir kritis. Siswa diajak untuk tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga untuk memahami konsep dan menerapkannya dalam konteks yang berbeda.

Kedua, variasi format soal yang ditawarkan oleh *wordwall* berbasis *quizizz* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengasah berbagai aspek berpikir kritis. Soal-soal yang disusun dalam format permainan seperti pencocokan, anagram, dan skenario berbasis masalah menuntut siswa untuk berpikir logis, menganalisis informasi, dan membuat keputusan yang tepat. Misalnya, soal berbentuk skenario mengharuskan siswa untuk mengevaluasi situasi, mempertimbangkan berbagai opsi, dan memilih solusi terbaik berdasarkan analisis yang mendalam.

Selain itu, integrasi umpan balik real-time yang disediakan oleh *quizizz* memungkinkan siswa untuk segera mengetahui hasil dan memperbaiki kesalahan mereka. Umpan balik yang cepat ini sangat penting dalam proses belajar, karena membantu siswa untuk merefleksikan pemikiran mereka, mengidentifikasi kesalahan, dan mencari cara untuk memperbaikinya. Proses refleksi ini adalah salah satu aspek penting dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis, karena siswa diajak untuk terus menerus mengevaluasi dan memperbaiki cara berpikir mereka.

Namun, implementasi ini juga memiliki tantangan yang perlu diatasi. Salah satunya adalah kesenjangan akses teknologi. Tidak semua siswa memiliki akses yang memadai ke perangkat dan internet yang stabil. Ini dapat menjadi kendala bagi beberapa siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran ini secara optimal. Oleh karena itu, perlu adanya strategi untuk memastikan semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama dalam mengakses dan memanfaatkan teknologi ini.

Tantangan lainnya adalah kesiapan guru dalam menggunakan teknologi ini. Guru perlu mendapatkan pelatihan yang memadai untuk dapat merancang soal yang efektif dan menggunakan fitur-fitur *wordwall* dan *quizizz* secara optimal. Dengan demikian, pelatihan dan dukungan berkelanjutan bagi guru sangat penting untuk memastikan bahwa mereka mampu memanfaatkan teknologi ini untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Secara keseluruhan, implementasi media pembelajaran *wordwall* berbasis *quizizz* dapat memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan desain soal yang tepat, umpan balik yang cepat, dan keterlibatan siswa yang tinggi, media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung pembelajaran di era abad 21. Namun, keberhasilan implementasi ini sangat bergantung pada akses yang merata terhadap teknologi dan kesiapan guru dalam memanfaatkan media ini secara optimal.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran *wordwall* berbasis *quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di era abad 21. Media pembelajaran interaktif ini tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan tetapi juga menantang siswa untuk berpikir analitis, logis, dan kreatif. Integrasi *wordwall* dengan *quizizz* memungkinkan penyajian soal yang bervariasi dan umpan balik real-time, yang sangat mendukung refleksi dan pemahaman yang mendalam. Meskipun demikian, penelitian ini juga mengungkapkan adanya tantangan, seperti kesenjangan akses teknologi dan kebutuhan pelatihan guru, yang perlu diatasi untuk memastikan implementasi yang optimal. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan manfaat dari media pembelajaran ini, penting bagi sekolah dan pendidik untuk memastikan infrastruktur teknologi yang memadai dan memberikan pelatihan yang berkelanjutan bagi guru. Dengan demikian, *wordwall* berbasis *quizizz* dapat menjadi solusi inovatif yang berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa.

Daftar Rujukan

- Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Maulana Maulana, Rini Nursaadah, and Salsabila Baliani Putri Sopian. 2022. 'Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD'. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11(6): 1835. doi:10.33578/jpkip.v11i6.9313.
- Arif, Jira Rastal, Aiman Faiz, and Lidiya Septiani. 2021. 'Penggunaan Media Quizizz Sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis Siswa'. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(1): 201–10. doi:10.31004/edukatif.v4i1.1804.
- Ihsan, Ahmad, Munawir Munawir, and Fazri Amir. 2017. 'Learning Media Of Mathematical Operations In Early Childhood Based Augmented Reality'. *International Conference on Science, Technology and Modern Society* 1(1): 19–22. <https://ejournalunsam.id/index.php/icstms/article/view/498> (March 25, 2019).
- Mardika, Jurnal, Masyarakat Berdikari dan Berkarya, Rizalul Akram, and Banta Cut. 2023. 'PENDAMPINGAN PEMBUATAN DAN PENGELOLAAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM DI SMA NEGERI 4 KOTA LANGSA'. *Jurnal Masyarakat Berdikari dan Berkarya (Mardika)* 1(3): 209–14. doi:10.55377/MARDIKA.V1I3.9630.
- Mujahidin, Arif Agus, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andani, and Windy Aprillia. 2021. 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti'. *Innovative: Journal Of Social Science Research* 1(2): 552–60. doi:10.31004/innovative.v1i2.3109.
- Purnamasari, Sulfi, Fika Rahmanita, Soffi Soffiatun, Wiwit Kurniawan, and Fiqoh Afriliani. 2020. 'Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online WordWall'. *ABDI LAKSANA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3(1): 70–77.
- Sari, Prima Mutia, and Husnin Nahry Yarza. 2021. 'Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan WordWall Pada Pembelajaran IPAS Bagi Guru- Guru SDIT Al-Kahfi'. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 4(2): 195–99.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar'. *Journal on Education* 5(2): 3928–36. doi:10.31004/joe.v5i2.1074.