
MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR ANAK BERKESULITAN BELAJAR MATEMATIKA MELALUI APLIKASI WORDWALL QUIZ

Sari Afriani^{1}, Johandri Taufan²*

¹²Universitas Negeri Padang, Indonesia
Email: sriafrni@gmail.com

Kata kunci:

wordwall quiz;
kesulitan belajar
matematika;
konsentrasi belajar.

ABSTRACT

The goal of this study was to demonstrate how students with learning disabilities at SDN 18 Koto Luar Padang are able to focus more on their math lessons when using the wordwall quiz application. A platform called Wordwall offers a variety of great elements for learning with different designs in the form of a game. AECT (Association of Communication and Educational Technology) develops learning resources based on wordwall technology. There are several game features contained in the wordwall application such as quizzes, puzzles, guessing pictures and others. Whereas in this study the authors modified the game in the wordwall application by loading the wordwall feature in the form of a gameshow quiz. Single subject research with A-B-A design is the methodology used in this study. The A-B-A design involves measuring the target behavior first at baseline (A1) for a predetermined time period, then at the intervention condition (B), and finally at the second baseline (A2). Based on the findings of data analysis within conditions and data analysis between conditions, students at SDN 18 Koto Luar Padang who experienced learning difficulties in learning mathematics in grade IV increased since the wordwall quiz application intervention was given.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa konsentrasi belajar pada siswa yang mengalami hambatan dalam pembelajaran matematika di SDN 18 Koto Luar Padang dapat meningkat dengan menggunakan aplikasi *wordwall quiz*. Sebuah platform bernama *Wordwall* menawarkan berbagai elemen yang bagus untuk pembelajaran dengan desain berbeda dalam bentuk permainan. AECT (Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan) mengembangkan sumber belajar berbasis teknologi *wordwall*. Ada beberapa fitur permainan yang terdapat didalam aplikasi *wordwall* seperti kuis, teka teki, tebak gambar dan lainnya. Sedangkan didalam penelitian ini penulis melakukan modifikasi permainan di aplikasi *wordwall* dengan memuat fitur *wordwall* berbentuk kuis gameshow. Penelitian subjek tunggal dengan desain A-B-A merupakan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Desain A-B-A melibatkan pengukuran perilaku target pertama pada baseline (A1) untuk jangka waktu yang telah ditentukan, kemudian pada kondisi intervensi (B), dan terakhir pada baseline kedua (A2). Berdasarkan temuan analisis data dalam kondisi dan analisis data antar kondisi, siswa SDN 18 Koto Luar Padang yang mengalami kesulitan belajar dalam pembelajaran matematika di kelas IV meningkat sejak intervensi aplikasi kuis *wordwall* diberikan.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Salah satu kunci untuk mencapai keberhasilan dalam belajar yaitu dengan memiliki kemampuan

dalam berkonsentrasi. Konsentrasi merupakan kegiatan memusatkan pikiran pada tugas yang sedang dikerjakan dan mengabaikan hal-hal yang dapat mengganggu di lingkungan sekitar atau memusatkan perhatian pada suatu objek (Aufa Makmur & Marlina, 2023). Anak yang mengalami gangguan konsentrasi bisa dilihat dengan ciri-ciri seperti anak terus-menerus kesulitan dalam memusatkan perhatiannya pada suatu kegiatan yang dikerjakan, Ketika diajak berbicara anak sering tidak mendengarkan, saat diberi instruksi anak gagal menjalankannya begitu juga dengan tugas yang diberikan, sering mengalihkan perhatiannya apabila ada rangsangan dari luar, sulit mengatur kegiatan maupun tugasnya, dan sering lupa dalam mengerjakan kegiatan sehari-hari (Yuliana, 2014)

Proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan yang ada akan memudahkan anak untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dan memudahkan mereka untuk berkembang didalam kehidupan bermasyarakat (Taufan et al., 2020). Setiap proses pembelajaran sangat membutuhkan perhatian penuh untuk berhasil. Konsentrasi adalah salah satu faktor yang membantu anak-anak dalam belajar, dan berkontribusi untuk ini. Ketika seorang siswa tidak dapat konsentrasi selama dikelas, itu akan berdampak negatif pada siswa. Hal ini tercermin melalui penugasan, penggunaan, dan penilaian atau sikap dan nilai terkait, serta informasi dan kemampuan mendasar yang ditemukan dalam berbagai disiplin ilmu (Ahmad Sopandi & Putri, 2018). Sehingga konsentrasi menjadi salah satu aspek untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti diungkapkan oleh beberapa peneliti sebelumnya yaitu (Aviana & Fatichatul Hidayah, 2015) yang menjelaskan terkait dengan beberapa penyebab hilangnya tingkat konsentrasi belajar siswa, misalnya pemilihan penggunaan metode yang kurang tepat, pengajaran yang masih klasikal, dan hal lainnya yang berkaitan dengan diri siswa. Penelitian lainnya oleh (Nur Linasari, 2015) yang berkesimpulan bahwa konsentrasi belajar siswa dapat meningkat dengan diterapkannya teknik kuis. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Nuraeni et al., 2023) yang berkesimpulan konsentrasi belajar siswa dapat meningkat akibat dari penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* di Sekolah Dasar. Dengan demikian, peneliti melakukan modifikasi fitur aplikasi *wordwall* dengan memuat fitur game pembelajaran berbentuk game kuis gambar, serta berbentuk game kuis *gameshow*. Dimana fitur ini memiliki perbedaan tampilan dengan fitur aplikasi kuis *wordwall* yang telah ada dan berbeda dari yang pernah digunakan oleh peneliti sebelumnya (Aidah, 2022)

Wordwall merupakan salah satu *platform* yang menyajikan berbagai fitur yang cocok untuk pembelajaran dengan berbagai desain berbentuk permainan (Novita Sari et al., 2021). *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dikembangkan dari AECT (Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan). *Wordwall* adalah sebuah aplikasi *website* yang menarik yang memuat banyak fitur seperti game, teka-teki silang, puzzle dan lainnya dengan tujuan khusus sebagai sumber dalam belajar berbentuk permainan, media pembelajaran menarik, dan juga sebagai alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa (Safitri et al., 2022)

Siswa yang aktif terlibat dalam pembelajaran mereka lebih mungkin untuk berhasil di sekolah. Sebaliknya, jika mereka tidak terlibat dalam proses pembelajaran, maka peluang keberhasilan belajarnya rendah. Keterlibatan siswa dengan kebutuhan khusus dengan aktif dapat dicapai dengan pembelajaran yang berbeda. Maka dibutuhkan pembelajaran yang berbeda didukung oleh keyakinan bahwa semua siswa dapat meningkatkan, memberdayakan siswa berkebutuhan khusus dengan memberikan kesempatan untuk mengembangkan pembelajaran dan keterlibatan di sekolah inklusif

(Kusumastuti & Ediyanto, 2023).

Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas, peneliti memfokuskan untuk membuktikan bahwa konsentrasi belajar anak berkesulitan belajar pada pembelajaran matematika di SDN 18 Koto Luar, Padang dapat meningkat menggunakan aplikasi *wordwall quiz*

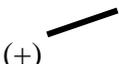
Metode

Penelitian subjek tunggal dengan desain A-B-A merupakan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam desain A-B-A, perilaku target pertama-tama diamati terus-menerus pada baseline (A1) untuk jangka waktu tertentu, diikuti dengan pengukuran pada kondisi intervensi (B), sebelum pertimbangan ekstra diberikan untuk pengukuran pada kondisi baseline kedua (A2) (Marlina, 2021) Untuk meningkatkan kemungkinan variabel independen dan variabel dependen memiliki hubungan fungsional, kondisi baseline kedua (A2) berfungsi sebagai kontrol untuk kondisi intervensi. Subjek penelitian ini adalah seorang siswa sekolah dasar kelas empat yang kesulitan berkonsentrasi dalam pembelajaran matematika. Metode pengumpulan data menggunakan durasi. Sedangkan persentase adalah pendekatan analisis data yang digunakan untuk melihat besarnya peningkatan konsentrasi.

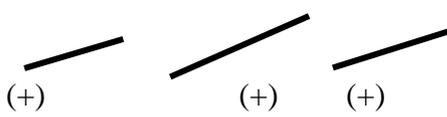
Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan desain A1-B-A2 yang dilakukan selama 17 kali pertemuan. Pada masing-masing kondisi dilakukan analisis data grafik, kemudian dirangkum kedalam tabel analisis dalam kondisi dan antar kondisi. Adapun hasil perolehan data pada setiap kondisi dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 1. Rangkuman Analisis Dalam Kondisi

No	Kondisi	A1	B	A2
1.	Panjang kondisi	5	7	5
2.	Estimasi kecenderungan arah	(+) 	(+) 	(+) 
3.	Kecenderungan stabilitas	20 % Tidak Stabil	42,85% Tidak Stabil	100% Stabil
4.	Kecenderungan jejak data	(+) 	(+) 	(+) 
5.	Level stabilitas dan rentang	3.82 – 4,54	6,2 – 7,37	7,6 -8,92

Tabel 2 Rangkuman Analisis Antar Kondisi

No	Kondisi	A1 : B : A2
1	Jumlah variabel yang diubah	1
2	Perubahan kecenderungan arah	
3	Perubahan kecenderungan stabilitas	Variabel ke variabel ke stabil
4	Level perubahan	B/A1 $6,2-4,8= 1,4$ B/A2 $8,8-6,2=2,6$
5	Persentase overlap	B/A1 0% B/A2 28,57%

Dengan mengacu pada hasil data yang dianalisis, meningkatkan konsentrasi belajar pada anak berkesulitan belajar dalam pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *wordwall quiz* disekolah, Penulis mengadakan 17 pertemuan dalam tiga keadaan berbeda. dimulai dengan lima sesi awal yang dilakukan di bawah pengaturan awal sebelum intervensi. (A1), diikuti oleh tujuh pertemuan terkait intervensi (B), selanjutnya 5 kali pertemuan tanpa intervensi (A2). Pada estimasi kecenderungan arah dan kecenderungan jejak data analisis dalam kondisi terlihat meningkat. Kemudian pada kondisi kecenderungan stabilitas terlihat pada data kondisi baseline (A1) tidak stabil dengan hasil 20%, baseline (B) tidak stabil dengan hasil 42,85%, dan baseline (A2) stabil dengan hasil 100%. Secara umum persentase stabilitas berkisar antara 80% sampai 90%, dan data dianggap stabil jika masih 15% di atas dan di bawah rata-rata. (Charista, 2021). Selanjutnya, pada kondisi level stabilitas dan rentang pada baseline (A1) berada pada 3,82-4,54, baseline (B) berada pada 6,2-7,37, dan baseline (A2) berada pada 7,6-8,92.

Sedangkan pada hasil data yang dianalisis dalam analisis antar kondisi terlihat jumlah variabel yang diubah hanya 1, dengan perubahan kecenderungan arah yang meningkat. Tren stabilitas dari A1-B-A2 adalah variabel ke variabel stabil dalam studi kondisi antara perubahan tren stabilitas. Kemudian, pada level perubahan, B/A1, atau 1,4, dan B/A2, atau 2,6. Selain itu, persentase overlap kondisi B/A1 dan B/A2 masing-masing sebesar 0% dan 28,57%.

Kesimpulan

Sesuai dengan hasil analisis data yang dilakukan di SD Negeri 18 Koto Luar Padang terhadap siswa yang mengalami kesulitan konsentrasi belajar dalam pembelajaran matematika, mengalami

peningkatan melalui penggunaan aplikasi *wordwall quiz* yang telah dimodifikasi oleh peneliti dengan menggunakan fitur yang lebih variatif dan belum pernah digunakan oleh peneliti sebelumnya dengan memuat *wordwall quiz gameshow*. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan fitur gambar yang menarik, anak menjadi fokus dan tertarik untuk belajar dengan menggunakan aplikasi *wordwall quiz*, dan konsentrasi belajar anak kesulitan belajar matematika di SD Negeri 18 Koto Luar Padang pun meningkat. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi pedoman untuk pembelajaran selanjutnya tentang materi pembelajaran berbasis teknologi atau media lain yang beragam yang dapat membantu meningkatkan konsentrasi belajar, khususnya bagi anak-anak yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika dengan di sekolah dasar.

Daftar Rujukan

- Ahmad Sopandi, A., & Putri, S. (2018). *Kemampuan Menulis Pada Anak Berkesulitan Belajar Melalui Media Grafis*. Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus, 2 No. 1.
- Aidah, N. (2022). *Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi*.
- Aufa Makmur, N., & Marlina, M. (2023). *Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Attention Deficit Hyperactive Disorder dengan Menerapkan Strategi Pembelajaran Station Rotation*. Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus, , 11, 1.
- Aviana, R., & Fatichatul Hidayah, F. (2015). *Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi Pada Pembelajaran Kimia Di Sma Negeri 2 Batang*.
- Marlina, M., Kusumastuti, M., & Ediyanto, G. (2023). *Differentiated learning assessment model to improve involvement of special needs students in inclusive schools*. In International Journal of Instruction (Vol. 16, Issue 4).
- Marlina. (2021). *Single Subject Research: Penelitian Subjek Tunggal*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Novita Sari, R., Nazmi, R (2021). *Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung*. Jurnal Pendidikan Sejarah, 6(2), 76–83.
- Nur Linasari, R. (2015). *Upaya Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas Iv Melalui Penerapan Teknik Kuis*. Lumbung Pustaka.
- Nuraeni, F., Rahayu, P., Hasyim, B., Septiani, D., Ajeng Khuluqiyah, D., & Adria Nurinsani, D. (2023). *Pengaplikasian Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar Application of Wordwall as Learning Media Interactive in Elementary School*. In Jurnal Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri (Vol. 2, Issue 1).
- Safitri, M., Nazliati, & Rasyid, M. N. (2022). *Penerapan Media Web Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa*. Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan, 9(1), 47–56.
- Taufan, J., Ardisal, A., & Konitah, K. Y. (2020). *Efektivitas Model Pembelajaran Make A Match dalam*

Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan bagi Anak Disleksia di Sekolah Dasar Penyelenggara Pendidikan Inklusif. Jurnal Basicedu, 4(4), 1149–1159.

Yuliana, S. (2014). *Pengaruh Latihan Identifikasi Objek terhadap Peningkatan Konsentrasi Anak Tunagrahita Ringan di SPLB - C YPLB Cipaganti. JASSI, 13.*