



ANALISIS KREATIVITAS GURU MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL PADA SISWA KELAS II D NEGERI 101140 SUNGAI DURIAN

Silvy Hotmaisyah Harahap^{1*}, Rani Kusuma Ningtyas², Nurzanna³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

*Email: silvyharahap64@gmail.com, Ranikusuma126@gmail.com, nurzanna127@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.4126>

Abstrak

Permasalahan yang ditemukan peneliti di SD Negeri 101140 Sungai Durian fokus pada kreativitas guru. Penelitian ini bertujuan 1) Untuk Mengetahui Kreativitas Guru Saat Mengajar di SD Negeri 101140 Sungai Durian 2) Untuk Mengetahui Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Siswa Kelas II di SD Negeri 101140 Sungai Durian, dan 3) Untuk Mengetahui Kreativitas Guru Menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Siswa Kelas II SD Negeri 101140 Sungai Durian. Jenis penelitian adalah penelitian kualitatif, Informan penelitian adalah siswa kelas II SD Negeri 101140 Sungai Durian dan siswa sebanyak 17 siswa, Kepala Sekolah SD Negeri 101140 Sungai Durian, dengan menggunakan instrumen penelitian observasi dan lembar wawancara sebagai instrumen. Respon penelitian berjumlah 17 siswa. Hasil penelitian adalah kreativitas guru saat mengajar di SD Negeri 101140 Sungai Durian adalah guru lumayan kreatif dimana saat guru memakai media *Wordwall* tersebut guru lebih mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan berbagai cara yang di lakukan guru sehingga siswa tertarik untuk belajar dalam kelas, siswa juga lebih fokus belajar, penyajian soal-soal lebih mudah dipahami oleh siswa karena dengan penyajian tersebut guru membuat fitur lebih mudah di pahami oleh siswa.

Kata Kunci : Kreativitas Guru, Media, Wordwall

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan, para siswa mendapatkan kesempatan untuk mengalami berbagai proses belajar yg bermanfaat dalam kehidupan mereka kelak (Ningtyas,2023:375) Pendidikan merupakan suatu usaha membantu para siswa agar mereka dapat dalam mengerjakan tugasnya dengan mandiri dan melaksanakan tanggung jawabnya. Dengan demikian Pendidikan adalah segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan dan kondisi setiap manusia. Perubahan yang terjadi adalah pengembangan potensi anak didik, baik pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap dalam kehidupannya. Pendidikan yang berkualitas memerlukan tenaga guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Sejalan dengan hal tersebut, maka tuntunan kompetensi guru professional juga menyesuaikan dengan perkembangan tersebut. Guru tidak hanya mampu untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi guru harus mampu membelaikan anak. Guru hendaknya mampu melaksanakan kegiatan instruksional atau pembelajaran yaitu kegiatan mengatur atau mengelola informasi dan sumber belajar untuk memfasilitasi kegiatan belajar pebelajar, karena itu diperlukan penguasaan terhadap sumber dan media pembelajaran. Proses pendidikan diaplikasikan dalam bentuk proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses memberi pengalaman belajar pada siswa sesuai tujuan yang hendak dicapai melalui berbagai macam cara, keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari berbagai macam hal, seperti adanya perubahan pola pikir siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Ada berbagai cara dan usaha yang dapat dilakukan untuk menaikkan mutu pendidikan.



Cara tersebut tentu tidak sama antara satu negara dengan negara yang lainnya. Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, salah satunya adalah dengan cara meningkatkan proses pengelolaan pembelajaran di kelas. Pengelolaan pembelajaran di kelas sangat diperlukan untuk dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi siswa, semakin menarik proses pembelajaran yang disampaikan oleh seorang guru, maka semakin tinggi pula kemungkinan materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa. Sebagai guru yang professional, guru harus dapat menguasai kompetensi dasar setiap mata pelajaran atau bidang keahliannya.

Perkembangan teknologi menyongsong adanya berbagai pengembangan, termasuk dalam bidang penilaian. Pembelajaran Abad 21 perlu mengintegrasikan kemampuan literasi, kemampuan pengetahuan, keterampilan maupun sikap, penguasaan teknologi dan kualitas pendidikan harus ditingkatkan di era abad 21 ini. Pemanfaatan teknologi digital yang saat ini semakin maju dan berkembang maka, guru perlu merancang media pembelajaran yang menyenangkan dan dibutuhkan siswa. Tercapainya hal ini di bantu dengan kemampuan guru untuk mengembangkan rencana pembelajaran. Pembelajaran dengan media tersebut akan lebih menarik, menyenangkan dan memudahkan siswa. Dalam pembelajaran abad 21 ini siswa dituntut memiliki kemampuan penguasaan berbasis teknologi yang semakin berkembang sangat cepat. Pembelajaran ini dituntut untuk menyeimbangkan era *milenial* dengan tujuan, siswa menjadi terbiasa dengan pembelajaran saat ini. Pembelajaran abad 21 perlu mempersiapkan generasi Indonesia yang mampu dalam kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran harus mengikuti perkembangan 4C dikarenakan pendidikan yang bermutu adalah berkembang seiring perubahan zaman yang baru, pendidikan di abad 21 atau dikenal era revolusi industri 5.0 didampingi dengan manfaat teknologi digital yang sangat penting untuk pendidikan.

Wordwall yaitu media pembelajaran yang menarik, bervariasi, dan tidak monoton, sehingga siswa mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Kegiatan belajar mengajar yang efektif dapat membantu mempermudah guru untuk mengajar dan memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran. Tujuan menggunakan media pembelajaran *wordwall* karena menggunakan media digital dapat mengefisienkan waktu sebagai media pembelajaran, sebagai sumber belajar yang menyenangkan bagi siswa. Pada halaman *wordwall* disediakan contoh hasil dari guru sehingga, siswa mendapatkan suatu ide yang di inginkan. Selain itu, aplikasi *wordwall* merupakan alat atau media interaktif evaluasi pembelajaran berbentuk games yang digunakan untuk memotivasi siswa terhadap materi yang diberikan, dan dapat mengembangkan daya berpikir serta daya saing siswa dalam memahami materi. Aplikasi ini tidak berbayar untuk lima pilihan template. Hal yang paling menarik dari aplikasi *wordwall* ini banyak *fitur-fitur game* dan dapat dimainkan secara *online* melalui alat cetak yang disediakan. Pemanfaatan media pembelajaran ini dapat menciptakan hal baru, sehingga pembelajaran di kelas tidak membosankan dan tidak monoton atau statis.

Wordwall merupakan *website* yang cocok digunakan untuk merancang dan *mereview* sebuah penilaian pembelajaran. Adanya ketertarikan siswa dalam media pembelajaran yang digunakan sehingga memotivasi siswa dalam membaca dan menyimak semakin fokus. *Wordwall* merupakan media interaktif yang dapat digunakan guru sebagai alat evaluasi siswa, ciri khas aplikasi ini yaitu menyenangkan bagi siswa karena pilihan permainannya yang sangat beragam, seperti bermain kuis, mencocokkan atau memasangkan kata, mencari kata, mengacak kata, dan lain sebagainya. Aplikasi ini sangat mudah diakses serta digunakan oleh guru dan juga siswa karena dapat diakses melalui browser. Aplikasi *Wordwall* memudahkan pengguna baru karena *Wordwall* menyediakan contoh-contoh yang sangat beragam.

Berdasarkan observasi pada Rabu tanggal 30 Januari 2025 khususnya siswa kelas II di SD Negeri 101140 Sungai Durian, bahwa di sekolah tersebut telah melaksanakan kurikulum merdeka yang pada proses pembelajaran agak sulit dilaksanakan baik dari siswa maupun dari guru, kemudian dengan seorang guru kelas II yaitu Ibu Riza Ariyani Simamora S.Pd mengatakan bahwa nilai hasil semester mata pelajaran matematika disekolah ini masih kurang optimal dan dibawah nilai standar ketuntasan belajar minimal (KKM) siswa itu sendiri, kemudian siswa kurang terbiasa belajar dengan media pembelajaran yang di terapkan guru, siswa kurang mampu dalam memecahkan permasalahan



pada materi bahkan masih terkesan, acuh, bosan, kurang motivasi belajar, serta hanya bermain dalam kelas serta tidak memperhatikan gurunya, ini menyebabkan nilai hasil mata pelajaran matematika siswa kurang memuaskan, dilihat dari hasil ulangan semester yang belum memenuhi standar ketuntasan. Dari 19 siswa yang ada di kelas II hanya 3 orang yang memenuhi standar ketuntasan belajar minimal.

Dari permasalahan yang diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Analisis Kreativitas Guru Menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Siswa Kelas II SD Negeri 101140 Sungai Durian” Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis menetapkan perumusan masalah penelitian adalah

1. Bagaimanakah Kreativitas Guru Saat Mengajar di SD Negeri 101140 Sungai Durian?
2. Bagaimanakah Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Siswa Kelas II di SD Negeri 101140 Sungai Durian?
3. Bagaimanakah Kreativitas Guru Menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Siswa Kelas II SD Negeri 101140 Sungai Durian?

a. Kreativitas Guru

Kreativitas adalah suatu tindakan yang kreatif dan berhubungan dengan penemuan baru, kegiatan kreativitas mudah ditemukan di individu atau kelompok dalam lingkungan. Slameto (2021:145) “Kreativitas adalah sesuatu yang berkaitan dengan penemuan baru atau suatu hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang sudah ada sebelumnya”. Menurut pendapat Susanto (2023:109) mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan dalam mengungkapkan hubungan-hubungan baru, melihat sesuatu dari suatu pandangan baru dan membentuk kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang dikuasai sebelumnya, maka berpikir kreatif dapat dimaknai dengan berpikir yang dapat menghubungkan atau melihat sesuatu dari sudut pandang baru.

Berdasarkan pendapat di atas,maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki setiap manusia, kemampuan tersebut telah ada didalam diri masing-masing, kreativitas dapat berupa gagasan-gagasan, ide-ide, sebuah karya baru yang dilahirkan atau dikembangkan oleh seseorang dalam bentuk karya baru maupun gabungan dari beberapa hal yang sudah ada, menghasilkan karya maupun gagasan baru, berbeda dengan karya atau gagasan yang pernah ada sebelumnya, kreativitas merupakan proses kreatif yang terjadi langsung pada diri seseorang atau suatu kelompok dan menghasilkan produk-produk yang kreatif. Guru adalah pekerja profesional, pekerjaan dari guru itu sendiri sangat erat dengan hal mendidik anak-anak para penerus bangsa. Dengan harapan bisa membentuk dan menuntun siswa lebih baik lagi di masa depan. Adapun dalam Undang-Undang tentang guru dan Dosen Nomor 14 tahun 2005 dijelaskan bahwa yang dimaksud guru ialah “Pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan menengah”.

Berdasarkan pendapat di atas,maka dapat disimpulkan bahwa guru merupakan penentu generasi muda yang akan datang, guru selalu memberikan pembelajaran yang terbaik untuk para siswa, seorang guru adalah sumber dari ilmu, banyak sekali yang mereka kuasai mulai dari pengetahuan, keterampilan sampai dengan bahan ajar atau media yang digunakan dalam mengajar. Selain itu guru dijadikan sebagai seseorang yang yang akan digugu dan ditiru oleh anak-anak dalam segala aspek yang ada pada diri guru tersebut

Salsa, S.I.P dan Danang, P., (2024:109) *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang berbasis pada *website* yang terintegrasi pada *gadget*, komputer, atau laptop, situs *Web* tersebut merupakan media pembelajaran interaktif bagi siswa dengan sistem seperti permainan yang dapat dimainkan secara daring dengan koneksi internet, *Wordwall* ini sendiri juga memiliki banyak variasi terhadap pemilihan *game*.

Dari pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* yakni salah satu media interaktif yang menawarkan beragam *fitur* permainan dan juga kuis yang bisa dipakai sebagai alat penilaian dan bisa dipakai Sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa, banyak



template di dalam *wordwall* yang bisa dipakai oleh pengajar untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu, seseorang yang memiliki kemampuan disebut individu kreatif. Irma N, A., dkk (2023), Kreativitas ialah kemampuan dari seseorang melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa ide/ gagasan maupun karya baru, kreativitas bermakna sebagai suatu kreasi baru yang tercipta. Kreativitas merupakan kegiatan pada otak yang teratur, menyeluruh dan imajinatif. Menurut Mulyasa (2022:5) guru merupakan komponen yang menentukan keseluruhan dalam sistem pendidikan, guru seharusnya mendapatkan perhatian sentral, pertama dan utama. Guru memiliki peran sebagai pemegang peran dalam pembangunan pendidikan yang dilakukan secara formal di sekolah. Guru dijadikan model oleh siswa, semua perkataan guru akan digugah dan perbuatan guru akan ditiru, maka dari itu kreativitas diperlukan oleh setiap guru dalam mengajar. Latifah, dkk (2021:712) berpendapat bahwa guru dituntut dapat menjadi contoh teladan kreatif (*creative role model*) yang mengembangkan sikap dan perilaku diri dengan memberikan inspirasi dan motivasi dengan membuat suasana kelas yang menyenangkan, materi dan metode serta teknik pembelajaran yang kreatif untuk perkembangan siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa guru adalah seseorang yang memiliki pengaruh bagi kehidupan bangsa selanjutnya, karena guru dipercaya untuk mendidik, membimbing, melatih dan memberikan pendidikan berupa sikap, ilmu pengetahuan dan juga keterampilan pada anak-anak generasi penerus bangsa. Guru dituntut menjadi contoh teladan yang baik, karena guru pada hakikatnya dijadikan model bagi para siswa, semua yang terucap akan diguru dan segala perlakunya akan ditiru.

Astina (2021:7) Kreativitas guru merupakan ketrampilan guru dalam mewujudkan hal baru. Profesi guru dalam suatu bidang khusus dituntut untuk mempunyai kewajiban dalam mengembangkan kualitas pendidikan, sikap kreatif menjadi keunggulan yang harus ada pada diri seorang guru. Addys Aldizar (2021:9) Kreativitas guru adalah kemampuan seseorang atau pendidik yang ditandai dengan adanya kecenderungan untuk menciptakan atau kegiatan untuk melahirkan suatu konsep yang baru maupun mengembangkan hal-hal yang sudah ada didalam konsep metode belajar mengajar yang mana untuk memberikan rangsangan kepada siswa agar siswa memiliki motivasi belajar sehingga dalam pembelajaran akan mempengaruhi prestasi belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa guru kreativitas adalah seorang pengajar yang memiliki kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan cara-cara baru dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa. Menurut Astiana, (2024), pengukuran kreativitas mengajar dapat dilihat dari 5 indikator berikut: 1) Kemampuan berfikir lancar Yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal. 2) Keterampilan berfikir luwes Yaitu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran. 3) Kemampuan berfikir rasional, Yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan untuk, memikirkan cara yang lazim untuk mengungkapkan diri, mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur. 4) Kemampuan memperinci atau mengelaborasi , Yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, menambahkan atau memperinci detil-detil dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik. Dan 5) Keterampilan menilai atau mengevaluasi, Yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melaksanakannya.

b. Media Pembelajaran *Wordwall*

Usman, Musfirah & Asti, F. A (2023:386) bahwa *Wordwall* yaitu media pembelajaran yang menarik, bervariasi, dan tidak monoton, sehingga siswa mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan, kegiatan belajar mengajar yang efektif dapat membantu mempermudah guru untuk mengajar dan memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran, tujuan menggunakan media



pembelajaran *wordwall* karena menggunakan media digital dapat mengefisienkan waktu sebagai media pembelajaran, sebagai sumber belajar yang menyenangkan bagi siswa. Pada halaman *wordwall* disediakan contoh hasil dari guru sehingga, siswa mendapatkan suatu ide yang di inginkan.

Menurut Khofifah, I, S., & Trisni, H, (dalam Usman, 2023:386), bahwa “*Wordwall* merupakan media interaktif yang dapat digunakan guru sebagai alat evaluasi siswa. Ciri khas aplikasi ini yaitu menyenangkan bagi siswa karena pilihan permainannya yang sangat beragam, seperti bermain kuis, mencocokkan atau memasangkan kata, mencari kata, mengacak kata, dan lain sebagainya, aplikasi ini sangat mudah diakses serta digunakan oleh guru dan juga siswa karena dapat diakses melalui *brower*, aplikasi *Wordwall* memudahkan pengguna baru karena *Wordwall* menyediakan contoh-contoh yang sangat beragam.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik, media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi, penggunaan media sebagai penghubung antara guru dan siswa inilah yang disebut dengan pembelajaran, dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk mengantarkan materi yang akan mereka pelajari.

Menurut Jauhar, S, Nurfadilah, N & Sudirman (2022:372) bahwa “Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar, baik elektronik maupun non elektronik yang dapat menyampaikan informasi pembelajaran, media pembelajaran yaitu alat atau sarana yang berguna untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa sehingga menimbulkan rangsangan untuk belajar”.

Salsa, S, I, P., dan Danang, P., (2024:109) Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting, dalam dunia pendidikan, media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan penyerapan siswa terhadap konten pembelajaran tertentu, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan optimal, untuk memotivasi siswa agar belajar, guru perlu inovatif dan kreatif dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa akan mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa “Media pembelajaran adalah salah satu alat pembelajaran yang bisa menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan sehingga mendorong para siswa untuk mencapai suatu materi pelajaran yang berisi suara, video, dan sebagainya. Sebuah sumber terencana sehingga tercipta proses pembelajaran yang kondusif sehingga penerimanya dapat melakukan suatu pembelajaran yang lebih efisien dan efektif.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian adalah kualitatif, Penelitian ini mengambil objek penelitian yaitu guru kelas II tentang kreativitas guru menggunakan media pembelajaran *Wordwall* pada siswa kelas II SD Negeri 101140 Sungai Durian. Informan penelitian wali kelas II SD Negeri 101140 Sungai Durian dan siswa kelas II sebanyak 17 siswa. Instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpul data adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian data hasil penelitian diolah dengan teknik analisa data adalah pengumpulan data, seleksi data pengkodean data dan kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah SD Negeri 101140 Sungai Durian yang beralamat di Sungai Durian, Kec. Padang Bolak, Kabupaten Padang Lawas Utara, Sumatera Utara 22753. Yang dimana sekolah ini dipimpin oleh Ibu Anita Sondang Harahap S.Pd sebagai Kepala Sekolah SD Negeri 101140 Sungai Durian. Guru Kelas II adalah Ibu Riza Ariyani Simamora, Adapun alasan penulis menjadikan SD Negeri 101140 Sungai Durian sebagai lokasi penelitian adalah untuk melihat Kreativitas Guru Menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Siswa pada siswa khususnya kelas II. Temuan khusus adalah temuan yang penulis peroleh di lapangan berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa yang menjadi informan dalam penelitian ini, dimana dengan bantuan dokumentasi sebagai bukti fisik dalam temuan yang dilakukan penulis. Adapun beberapa data yang diperoleh penulis



mengenai Analisis Kreativitas Guru Menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Siswa Kelas II SD Negeri 101140 Sungai Durian dapat dilihat pada link berikut <https://youtu.be/HuDrVN6A53A?si=iZk1ITqFUIZxt2VQ> dan untuk lebih rinci hasilnya sebagai berikut:

a. Hasil Wawancara Dengan Wali Kelas II

Berdasarkan hasil wawancara pada indikator pertama, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir lancar guru di kelas II SD Negeri 101140 Sungai Durian lumayan baik, dapat dilihat dari hasil di lapangan bahwa guru sebelum mengajar terlebih dahulu menentukan kompetensi dasar yang ingin dicapai, Kemudian saya memikirkan aktivitas yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa saya seperti permainan dan diskusi kelompok kemudian saja juga mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara pada indikator kedua, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa keterampilan berpikir luwes guru di kelas II SD Negeri 101140 Sungai Durian lumayan baik, dapat dilihat dari hasil di lapangan bahwa guru selalu menyesuaikan pendekatan saya berdasarkan kebutuhan siswa, misalnya jika siswa kesulitan memahami materi, saya akan menggunakan metode yang lebih sederhana dan memberikan lebih banyak contoh. Berdasarkan hasil wawancara pada indikator ketiga, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir rasional guru di kelas II SD Negeri 101140 Sungai Durian lumayan baik, dapat dilihat dari hasil di lapangan bahwa guru selalu berusaha menciptakan kombinasi materi dan alat ajar dengan mempertimbangkan beberapa hal yaitu pertama mengaitkan dengan pengalaman sehari-hari kedua mempertimbangkan perbedaan individual siswa sebagai contoh mengajarkan tema "Hewan" "bukan cerita bergambar" "menarik perhatian dengan memperkenalkan berbagai jenis hewan. "Kegiatan menggambar dan mewarnai" meningkatkan kreativitas dan ekspresi siswa". Dengan kombinasi yang tepat, tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan menyenangkan bagi siswa kelas II. Berdasarkan hasil wawancara pada indikator empat, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan memperinci atau mengelaborasi guru di kelas II SD Negeri 101140 Sungai Durian lumayan baik, dapat dilihat dari hasil di lapangan bahwa cara mengajar guru dalam kelas selalu membuat *fitur intraktif wordwall* membantu siswa memahami materi dengan lebih baik karena mereka dapat terlihat aktif dalam proses pembelajaran dan kemudian saya selalu berusaha memecah informasi kompleks menjadi bagian-bagian kecil yang lebih mudah dipahami siswa. Berdasarkan hasil wawancara pada indikator lima, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa keterampilan menilai dan mengevaluasi guru di kelas II SD Negeri 101140 Sungai Durian lumayan baik, dapat dilihat dari hasil di lapangan seperti memutuskan keputusan yang diambil yaitu tujuan pembelajarannya, kebutuhan siswa juga dan evaluasi selalu di tuntaskan oleh guru dengan baik

b. Hasil Observasi dengan Guru

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas, dapat dijelaskan bahwa hasil observasi guru diperoleh persentase sebesar 80%, dapat diartikan bahwa guru dalam kelas hampir sempurna mengajar dalam kelas menggunakan media pembelajaran *Wordwall*.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil wawancara kreativitas guru menggunakan media pembelajaran *Wordwall* pada siswa kelas II SD Negeri 101140 Sungai Durian sebagai berikut:

1. Kreativitas Guru Saat Mengajar di SD Negeri 101140 Sungai Durian adalah guru lumayan kreatif dimana saat guru memakai media *Wordwall* tersebut guru lebih mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan berbagai cara yang dilakukan guru sehingga siswa tertarik untuk belajar dalam kelas, siswa juga lebih fokus belajar, penyajian soal-soal lebih mudah dipahami oleh siswa karena dengan penyajian tersebut guru membuat fitur lebih mudah dipahami oleh siswa.
2. Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Siswa Kelas II di SD Negeri 101140 Sungai Durian adalah media *Wordwall* dalam merencang rencana pembelajaran yang kreatif dan penuh imajinasi, selain berperan sebagai alat bantu bagi guru, *Wordwall* juga diharapkan dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Media pembelajaran *Wordwall* ini memiliki kelebihan banyaknya template permainan yang bermacam-macam yang dapat dimainkan oleh siswa.



3. Kreativitas Guru Menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Siswa Kelas II SD Negeri 101140 Sungai Durian adalah guru dapat memanfaatkan fitur *Wordwall* untuk membuat aktivitas kelompok yang memungkinkan siswa bekerja sama dalam memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas.

Beberapa saran berikut dapat menjadi bahan masukan yang bermanfaat bagi pihak-pihak terkait antara lain:

1. Saran kepada siswa, media pembelajaran berbasis *wordwall* dalam materi matematika merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang dapat membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih baik.
2. Saran kepada guru, pemanfaatan media pembelajaran berbasis *wordwall* dalam materi matematika dapat dijadikan sebagai referensi tambahan untuk meningkatkan minat belajar siswa.
3. Bagi sekolah, agar pendukung dan memfasilitasi yang dapat mendukung dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* tersebut yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan IT.
4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat melakukan penelitian dan mengembangkan produk media pembelajaran berbasis *wordwall* dengan lebih baik
5. Bagi pemerintah, sebaiknya memberikan sarana dan prasarana yang lengkap dalam menunjang kemajuan pendidikan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Addys Aldizar, (2021), *Membangun Guru Kreatif*, Surakarta: Sinergi Prima Magna.
- Astiana, (2024), Analisis Dampak Kreativitas Guru terhadap Hasil Belajar Siswa di Lingkungan Sekolah SD Negeri 3 Usuku. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol.2 No.3, 234-251*
- Astina, (2022). Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru Terhadap Daya Serap Siswa di SMK Negeri Kendari, *Jurnal Al-Ta'dib 10, No. 2, 2017, 148*.
- Diah Retno Wati, dkk (2024), Analisis Dampak Kreativitas Guru pada Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Volume 09 Nomor 0115-24, https://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/1723*.
- Irma N, A., dkk (2023), Analisis Dampak Kreativitas Guru Terhadap Menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Penawangan 01 Pringapus Semarang. *Journal Of Elementary School Volume 3 Nomor 2, 532-54, https://eprints.ums.ac.id/view/subjects/LB.html*.
- Jauhar, S, Nurfadilah, N & Sudirman, (2022), Analisis Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Journal Teaching Professional Volume 1, Nomor 3 Agustus 2022. 371-378 https://sainsglobal.com/jurnal/index.php/gjp*.
- Latifah, D,dan Abdur, R, A, D (2021), Analisis Dampak Kreativitas Guru Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Persatuan Ummat Islam (PUI) Haurgeulis. *Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i Vol. 8 No. 5, 712-722, http://repository.upi.edu/127376*.
- Mulyasa, (2023), *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara`
- Nurzanna, N., Lubis, I. S., Harahap, S., & Nurbaiti, N. (2022). Analisis Kesesuaian Buku Guru dan Buku Siswa Kelas IV SD Tema 2 Subtema Selalu Berhemat Energi Kurikulum 2013. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS), 2(3), 37-46, Https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/view/1959*
- Salsa, S, I, Pratiwi A.P dan Danang, P., (2024), Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Dukuh Kupang II Surabaya. *Jurnal Citra Pendidikan Volume 5 Nomor 1. 107-115, https://www.researchgate.net/publication/390653478*.
- Sucayyo, E., & Ningtyas, R. K. (2023). Implementasi Ice Breaking Untuk Meningkatkan Konsentrasi Dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Adam: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(2), 374-379*.
- Usman, Musfirah & Asti, F. A (2023), Efektifitas Media *Wordwall* Berbasis *Game* Terhadap Hasil



Belajar Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru. *Jurnal Seminar Nasional Hasil Penelitian 2023*, 385-402. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp/article/view/6cahy65/274>