



PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG

PEDOMAN TEKNIS

MAM DENGAN WOWA (Make A Match Dengan Memanfaatkan Penerapan Platform Digital Word Wall Dalam Pembelajaran Informatika)

Tahun 2025



INOVASI
MAM DENGAN WOWA (Make A Match Dengan Memanfaatkan
Penerapan Platform Digital Word Wall Dalam Pembelajaran
Informatika)

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat menuntut dunia pendidikan untuk mampu beradaptasi dan menyiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi abad ke-21. Mata pelajaran Informatika di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran strategis dalam membekali siswa dengan kemampuan berpikir komputasional, literasi digital, pemecahan masalah, serta pemahaman dasar mengenai sistem komputer dan teknologi digital. Oleh karena itu, proses pembelajaran Informatika perlu dirancang secara inovatif, interaktif, dan kontekstual agar mampu meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa secara aktif.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Informatika di SMP masih sering berlangsung secara konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered learning*). Guru lebih banyak menjelaskan materi, sementara siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak, seperti algoritma, sistem komputer, jaringan, maupun elemen berpikir komputasional. Akibatnya, hasil belajar siswa belum optimal dan minat terhadap mata pelajaran Informatika masih perlu ditingkatkan.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran kooperatif *Make a Match*. Metode ini menekankan pada aktivitas mencari pasangan antara kartu soal dan kartu jawaban dalam suasana belajar yang menyenangkan. Dalam pembelajaran Informatika, metode ini dapat digunakan untuk mencocokkan istilah dengan definisi, konsep dengan contoh penerapan, jenis perangkat keras dengan fungsinya, maupun langkah-langkah algoritma dengan urutan yang tepat. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami konsep secara lebih mendalam melalui proses diskusi dan interaksi dengan teman sebaya.

Seiring dengan kemajuan teknologi, penerapan metode *Make a Match* dapat dikombinasikan dengan platform digital agar lebih menarik dan efisien. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Wordwall. Wordwall menyediakan berbagai template permainan edukatif, termasuk fitur *matching pairs* yang sangat relevan dengan konsep dasar metode *Make a Match*. Dengan memanfaatkan Wordwall, guru dapat menyajikan soal dan jawaban dalam bentuk permainan interaktif berbasis digital yang dapat diakses melalui komputer atau telepon pintar.

Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Informatika di SMP memiliki keunggulan, antara lain meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan, serta mempermudah guru dalam melakukan evaluasi karena hasil pengerjaan siswa dapat direkap secara otomatis. Selain itu, pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran Informatika juga sejalan dengan karakteristik mata pelajaran tersebut yang berbasis teknologi.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan metode *Make a Match* dengan memanfaatkan platform digital Wordwall dalam pembelajaran Informatika di SMP merupakan inovasi yang relevan untuk meningkatkan keaktifan, pemahaman konsep, serta hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk mengetahui efektivitas penerapan metode tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Informatika di jenjang SMP.

B. TUJUAN

Inovasi ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan inovasi pembelajaran Informatika melalui integrasi metode *Make a Match* dengan platform digital Wordwall pada siswa SMP.
2. Mendeskripsikan langkah-langkah implementasi metode *Make a Match* berbasis Wordwall sebagai model pembelajaran interaktif dalam materi Informatika.
3. Menganalisis efektivitas inovasi pembelajaran *Make a Match* berbantuan Wordwall dalam meningkatkan keterlibatan (*student engagement*) siswa pada pembelajaran Informatika.
4. Meningkatkan kemampuan berpikir komputasional siswa melalui aktivitas pencocokan konsep, istilah, dan prosedur dalam permainan interaktif Wordwall.
5. Menghasilkan desain pembelajaran inovatif yang dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran Informatika berbasis teknologi di SMP.
6. Mengevaluasi respon siswa terhadap penerapan metode *Make a Match* berbantuan Wordwall sebagai bentuk inovasi pembelajaran digital.

C. MANFAAT

Manfaat Inovasi Pembelajaran

1. Bagi Sekolah

Penerapan inovasi pembelajaran melalui metode *Make a Match* berbantuan Wordwall memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Mendorong terciptanya budaya pembelajaran inovatif dan berbasis teknologi di lingkungan sekolah.
- b. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Informatika, sehingga lebih interaktif dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*).
- c. Mendukung program transformasi digital sekolah serta penguatan literasi digital bagi warga sekolah.
- d. Menjadi model praktik baik (*best practice*) yang dapat direplikasi oleh guru mata pelajaran lain.
- e. Meningkatkan citra dan daya saing sekolah sebagai institusi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

2. Bagi Kabupaten

Inovasi pembelajaran ini juga memberikan kontribusi pada tingkat kabupaten, antara lain:

- a. Mendukung kebijakan pemerintah daerah dalam peningkatan mutu pendidikan berbasis teknologi dan digitalisasi sekolah.
- b. Menjadi referensi atau contoh implementasi inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan di SMP lain dalam lingkup kabupaten.
- c. Mendorong peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan pembelajaran kreatif dan inovatif sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka dan pembelajaran abad ke-21.
- d. Berkontribusi terhadap peningkatan kualitas hasil belajar siswa secara umum di tingkat kabupaten.
- e. Menjadi dasar pengembangan program pelatihan atau workshop bagi guru terkait pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran

D. KECEPATAN PENCIPTAAN INOVASI DAERAH

Kecepatan penciptaan inovasi daerah dalam bidang pendidikan merupakan indikator penting dalam menilai responsivitas satuan pendidikan terhadap tantangan dan kebutuhan zaman. Inovasi pembelajaran melalui penerapan metode *Make a Match* berbantuan Wordwall lahir sebagai bentuk adaptasi cepat terhadap perkembangan teknologi digital dan kebutuhan peningkatan kualitas pembelajaran Informatika di SMP.

Proses penciptaan inovasi ini dilakukan secara sistematis namun efisien, dimulai dari:

1. Identifikasi Permasalahan (Tahap Awal)

Guru mengamati rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Observasi kelas dan analisis hasil evaluasi menunjukkan perlunya model pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi.

2. Perancangan Inovasi (Tahap Pengembangan)

Dalam waktu relatif singkat, guru merancang integrasi metode *Make a Match* dengan platform Wordwall yang memiliki fitur *matching pairs*. Pada tahap ini dilakukan penyusunan perangkat ajar, pembuatan media digital, serta penyelarasan dengan capaian pembelajaran.

3. Uji Coba dan Implementasi (Tahap Penerapan)

Inovasi langsung diuji coba dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Proses implementasi dilakukan secara bertahap dan dievaluasi melalui refleksi hasil belajar serta respon siswa.

4. Evaluasi dan Penyempurnaan (Tahap Perbaikan)

Berdasarkan hasil uji coba, dilakukan perbaikan desain pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelaksanaan.

Kecepatan inovasi ini menunjukkan bahwa satuan pendidikan di daerah mampu beradaptasi secara dinamis terhadap kebutuhan pembelajaran abad ke-21 tanpa memerlukan waktu yang lama atau sumber daya yang kompleks. Pemanfaatan platform digital yang mudah diakses memungkinkan inovasi dapat segera diterapkan dan direplikasi oleh guru lain dalam lingkup sekolah maupun kabupaten.

Dengan demikian, kecepatan penciptaan inovasi daerah ini mencerminkan:

- Respons cepat terhadap permasalahan pembelajaran.
- Kemampuan adaptasi terhadap perkembangan teknologi.
- Efisiensi dalam perancangan dan implementasi inovasi.
- Potensi replikasi yang tinggi pada satuan pendidikan lain.

E. PENGGUNAAN IT (INFORMASI DAN TEKNOLOGI)

Pemanfaatan Informasi dan Teknologi (IT) dalam inovasi pembelajaran ini menjadi komponen utama dalam mendukung efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Penerapan metode *Make a Match* tidak hanya dilakukan secara konvensional menggunakan kartu manual, melainkan dikombinasikan dengan platform digital Wordwall yang berbasis teknologi informasi.

Penggunaan IT dalam inovasi ini mencakup beberapa aspek berikut:

1. Digitalisasi Media Pembelajaran

Materi Informatika dikemas dalam bentuk permainan interaktif menggunakan fitur *matching pairs* pada Wordwall. Soal dan jawaban yang sebelumnya berbentuk kartu fisik diubah menjadi konten digital yang dapat diakses melalui komputer, laptop, maupun smartphone. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih praktis, menarik, dan ramah lingkungan (*paperless*).

2. Aksesibilitas dan Fleksibilitas

Platform Wordwall dapat diakses melalui jaringan internet sehingga memungkinkan pembelajaran dilakukan secara:

- Tatap muka di kelas (menggunakan proyektor atau perangkat siswa),
- Pembelajaran berbasis laboratorium komputer,
- Maupun penugasan mandiri di rumah.

Fleksibilitas ini mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif terhadap berbagai kondisi.

3. Otomatisasi Evaluasi

Sistem IT pada Wordwall memungkinkan hasil pengerjaan siswa direkap secara otomatis. Guru dapat melihat skor, tingkat ketepatan, serta waktu pengerjaan siswa tanpa harus melakukan koreksi manual. Hal ini meningkatkan efisiensi waktu dan akurasi penilaian.

4. Penguatan Literasi Digital

Karena diterapkan pada mata pelajaran Informatika, penggunaan IT dalam inovasi ini sekaligus melatih siswa dalam:

- Mengoperasikan perangkat digital secara bertanggung jawab,
- Memahami etika penggunaan teknologi,
- Mengembangkan keterampilan berpikir komputasional melalui aktivitas interaktif.

5. Replikasi dan Skalabilitas

Inovasi berbasis IT ini mudah direplikasi dan dibagikan kepada guru lain melalui tautan digital. Konten pembelajaran dapat disimpan, diperbarui, dan dikembangkan sesuai kebutuhan tanpa memerlukan biaya besar.

Dengan demikian, penggunaan IT dalam inovasi pembelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran yang meningkatkan interaktivitas, efektivitas, serta kualitas pendidikan di tingkat sekolah maupun daerah.

BAB II

KERANGKA BERPIKIR

Pembelajaran Informatika di SMP sering menghadapi permasalahan berupa rendahnya keaktifan siswa, kurangnya variasi metode pembelajaran, serta kesulitan memahami konsep abstrak seperti algoritma, sistem komputer, dan jaringan. Pembelajaran yang masih dominan bersifat ceramah menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang:

- Berpusat pada siswa (*student-centered learning*),
- Memanfaatkan teknologi digital,
- Meningkatkan interaksi dan kolaborasi,

Relevan dengan karakteristik mata pelajaran Informatika.

Integrasi metode *Make a Match* dengan platform Wordwall menjadi solusi inovatif karena menggabungkan pembelajaran kooperatif dengan teknologi interaktif.

A. KEBAHARUAN

Inovasi ini memiliki unsur kebaharuan sebagai berikut:

1. **Transformasi Make a Match Konvensional ke Digital**
Metode *Make a Match* yang biasanya menggunakan kartu fisik dikembangkan menjadi berbasis permainan digital interaktif.
2. **Integrasi Metode Kooperatif dengan Platform Digital Informatika**
Tidak hanya menggunakan teknologi sebagai media, tetapi sebagai bagian inti strategi pembelajaran.
3. **Evaluasi Otomatis dan Real-Time**
Penilaian hasil belajar dilakukan secara otomatis melalui sistem digital, sehingga lebih efisien dan akurat.
4. **Selaras dengan Karakter Mata Pelajaran Informatika**
Penggunaan platform digital mendukung pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan materi teknologi.

B. DESAIN INOVASI PEMBELAJARAN

Desain inovasi ini dirancang dalam beberapa komponen berikut:

1. Perencanaan

- Menentukan capaian pembelajaran Informatika.
- Menyusun materi dalam format pasangan soal–jawaban.
- Mendesain aktivitas *matching pairs* di Wordwall.
- Menyusun modul ajar dan instrumen evaluasi.

2. Strategi Pelaksanaan

- Siswa dibagi menjadi kelompok kecil atau individu.
- Guru menampilkan permainan Wordwall melalui proyektor atau membagikan tautan.
- Siswa mencocokkan konsep, istilah, fungsi, atau langkah algoritma.
- Diskusi dan refleksi dilakukan setelah permainan selesai.

3. Evaluasi

- Analisis skor otomatis dari Wordwall.
- Observasi keaktifan siswa.
- Refleksi guru terhadap efektivitas pembelajaran.

C. SOP (Standar Operasional Prosedur) Proses Inovasi

Tahap 1: Persiapan

1. Guru menyiapkan perangkat ajar dan akun Wordwall.
2. Membuat konten permainan sesuai materi.
3. Memastikan kesiapan perangkat dan jaringan internet.

Tahap 2: Pelaksanaan

1. Guru membuka pembelajaran dan menyampaikan tujuan.
2. Memberikan instruksi penggunaan platform.
3. Siswa mengerjakan aktivitas *Make a Match* digital.
4. Siswa juga menerapkan aktivitas *make a match* kartu berpasangan
5. Guru memonitor dan membimbing siswa.

Tahap 3: Evaluasi dan Tindak Lanjut

1. Mengunduh atau mencatat hasil skor siswa.
2. Melakukan pembahasan bersama.
3. Memberikan penguatan konsep.
4. Melakukan refleksi dan perbaikan untuk pertemuan berikutnya.

D. Hasil Inovasi yang Diharapkan

1. Meningkatnya Keaktifan Siswa
Siswa lebih terlibat dalam pembelajaran melalui aktivitas interaktif.
2. Peningkatan Hasil Belajar
Nilai rata-rata dan tingkat ketuntasan belajar meningkat.
3. Meningkatnya Motivasi Belajar Informatika
Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.
4. Terwujudnya Pembelajaran Berbasis Digital
Sekolah mampu mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi secara berkelanjutan.
5. Model Inovasi yang Replikatif
Dapat diterapkan pada mata pelajaran lain dan direplikasi di tingkat kabupaten.

E. Indikator Keberhasilan Inovasi

1. Minimal 75% siswa aktif dalam pembelajaran.
2. Minimal 80% siswa mencapai KKM.
3. Respon positif siswa $\geq 80\%$.
4. Guru lain mulai mengadopsi inovasi

BAB III

TAHAPAN PROSES PENCIPTAAN INOVASI

Proses penciptaan inovasi dilakukan secara sistematis dan terstruktur, agar inovasi dapat diterapkan secara efektif, efisien, dan replikatif. Tahapannya meliputi:

1. Tahap Identifikasi Masalah (Januari 2025)

- Observasi proses pembelajaran Informatika di kelas.
- Mengumpulkan data mengenai:
 - Tingkat keaktifan siswa.
 - Hasil belajar dan pemahaman konsep siswa.
 - Metode pembelajaran yang selama ini digunakan.
- Analisis kendala dan kebutuhan inovasi.

Hasil: Rumusan masalah dan kebutuhan pengembangan inovasi.

2. Tahap Perancangan (Desain Inovasi) (Januari 2025)

- Menentukan tujuan pembelajaran yang spesifik sesuai kurikulum Informatika SMP.
- Merancang aktivitas *Make a Match* digital yang relevan:
 - Menentukan pasangan soal–jawaban
- Membuat konten interaktif di platform Wordwall.
- Menyusun perangkat ajar, kartu *make a match*, dan instrumen evaluasi.

Hasil: Desain pembelajaran inovatif siap diuji coba.

3. Tahap Uji Coba (Maret 2025)

- Pelaksanaan inovasi dalam skala kecil (misal satu kelas percobaan).
- Guru memonitor proses penggunaan Wordwall oleh siswa.
- Mengumpulkan data keaktifan, respons, dan kesulitan siswa.
- Mengidentifikasi kendala teknis dan konten.

Hasil: Evaluasi awal efektivitas inovasi.

4. Tahap Implementasi (Mei 2025)

- Penerapan inovasi pada kelas besar
- Guru memfasilitasi pembelajaran digital menggunakan Wordwall:
 - Instruksi penggunaan platform.
 - Aktivitas pencocokan pasangan soal–jawaban.
 - Diskusi dan refleksi.
- Monitoring berkelanjutan untuk memastikan semua siswa terlibat.

Hasil: Data partisipasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa.

5. Tahap Evaluasi dan Refleksi (juli 2025)

- Analisis hasil belajar siswa melalui fitur otomatis Wordwall dan tes formatif.
- Observasi peningkatan keterampilan berpikir komputasional, pemahaman konsep, dan keaktifan siswa.
- Refleksi guru untuk menyempurnakan metode, konten, dan instrumen.

Hasil: Perbaikan desain inovasi untuk implementasi berikutnya.

6. Tahap Publikasi dan Replikasi (Januari 2026)

- Dokumentasi proses dan hasil inovasi.

Hasil: Model inovasi yang dapat diterapkan di sekolah lain atau mata pelajaran lain.

Ringkasan Visual Tahap Proses

1. **Identifikasi Masalah** →
2. **Perancangan/Desain Inovasi** →
3. **Uji Coba** →
4. **Implementasi** →
5. **Evaluasi & Refleksi** →
6. **Publikasi & Replikasi**

1. Tabel Tahapan Proses Penciptaan Inovasi

Tahap	Kegiatan Utama	Hasil yang Diharapkan	Waktu
1. Identifikasi Masalah	- Observasi kelas - Analisis keaktifan & hasil belajar siswa - Identifikasi kendala pembelajaran	Rumusan masalah & kebutuhan inovasi	Januari 2025
2. Perancangan/Desain Inovasi	- Menentukan tujuan pembelajaran - Menyusun pasangan soal-jawaban - Membuat konten Wordwall - Menyusun perangkat ajar & instrumen evaluasi	Desain inovasi siap uji coba	Januari 2025
3. Uji Coba	- Pelaksanaan di skala kecil - Monitoring siswa - Evaluasi kendala teknis & konten	Evaluasi awal efektivitas inovasi	Maret 2025
4. Implementasi	- Penerapan di kelas - Fasilitasi siswa mengerjakan Wordwall - Diskusi & refleksi	Data keaktifan, motivasi, dan hasil belajar	Mei 2025
5. Evaluasi & Refleksi	- Analisis hasil belajar - Observasi peningkatan keterampilan - Refleksi guru untuk perbaikan	Perbaikan desain inovasi	juli 2025
6. Publikasi & Replikasi	- Dokumentasi inovasi	Dokumentasi	Januari 2026

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan latar belakang, tujuan, dan kerangka berpikir yang telah dikembangkan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan metode *Make a Match* berbasis digital menggunakan Wordwall merupakan inovasi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Informatika di SMP.
2. Integrasi metode kooperatif dengan platform digital menjadikan pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakter mata pelajaran Informatika yang berbasis teknologi.
3. Inovasi ini memiliki keunggulan dalam hal evaluasi otomatis, fleksibilitas akses, dan potensi replikasi, sehingga dapat diterapkan secara berkelanjutan di sekolah maupun sebagai model pembelajaran bagi kabupaten.
4. Proses penciptaan inovasi dilakukan secara sistematis melalui tahapan identifikasi masalah, perancangan, uji coba, implementasi, evaluasi, dan publikasi/replikasi, sehingga menghasilkan model pembelajaran yang efektif dan efisien.

B. SARAN

Berdasarkan Hasil kajian dan potensi inovasi, saran yang dapat diberikan antara lain:

1. **Bagi Guru:**
 - Mengoptimalkan pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran lainnya.
 - Melakukan pengembangan konten secara berkelanjutan agar inovasi tetap relevan.
2. **Bagi Sekolah:**
 - Mendukung program inovasi digital dengan penyediaan perangkat dan koneksi internet yang memadai.
 - Mendorong replikasi inovasi di mata pelajaran lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.
3. **Bagi Kabupaten:**
 - Menjadikan inovasi ini sebagai model pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diadopsi oleh sekolah lain.
 - Menyelenggarakan pelatihan dan sosialisasi bagi guru untuk memperluas pemanfaatan inovasi digital di seluruh SMP di wilayah kabupaten.

Dengan penerapan inovasi ini, diharapkan proses pembelajaran Informatika di SMP menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan kompetensi siswa sesuai tuntutan abad ke-21.