

Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Materi Segitiga Segiempat dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall pada Siswa Kelas VIII

Devina Anindya Kirana¹, M. Al Ghani²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

devina.ak12@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kesulitan belajar siswa kelas VIII SMP pada materi segitiga dan segiempat dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Wordwall. Materi segitiga dan segiempat merupakan salah satu materi yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa karena melibatkan pemahaman konsep dan penerapan rumus yang kompleks. Metode pembelajaran konvensional seringkali kurang efektif dalam menarik minat dan memfasilitasi pemahaman siswa pada materi ini. Metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus, yang masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siswa SMP di kelas VIII, total 46 siswa, adalah subjek penelitian. Tes hasil belajar, dokumentasi, wawancara, dan observasi adalah metode pengumpulan data. Wordwall adalah media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam kelas untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Berbagai jenis permainan interaktif, seperti teka-teki, kuis, dan permainan papan, tersedia di Wordwall, dan dapat digunakan untuk menyampaikan pelajaran dan mengevaluasi bagaimana siswa memahami materi. Diharapkan bahwa dengan menggunakan media ini, siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari materi segitiga dan segiempat. Mereka juga akan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi dan hasil belajar mereka. Hasil penelitian ini akan menawarkan solusi untuk masalah yang dihadapi siswa ketika mereka belajar tentang materi segitiga dan segiempat. Selain itu, hasil ini juga akan memberikan panduan bagi guru dan praktisi pendidikan tentang cara menggunakan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Kata kunci: kesulitan belajar, segitiga, segiempat, media pembelajaran interaktif, Wordwall.

1. Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi selalu terkait, dan kemajuan teknologi saat ini tidak dapat dihindari sepanjang hidup (Haidar & Firmansyah, 2021). Teknologi adalah bagian penting dari pendidikan dan kehidupan sehari-hari karena kemajuan teknologi memberikan banyak peluang untuk meningkatkan proses pembelajaran dan manajemen pendidikan (Restianty, 2018). Jika sebelumnya dianggap tidak mungkin, teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Beberapa manfaat dari kemajuan ini memungkinkan kita mengakses informasi dari seluruh dunia dengan cepat.

Matematika adalah ilmu pengetahuan universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, memainkan peran penting dalam perkembangan berbagai disiplin ilmu, mengubah cara manusia berpikir, berperan dalam proses kehidupan manusia, dan berfungsi sebagai bahasa ilmu pengetahuan (Putra, & Yulanda, 2022). Matematika adalah alat untuk menerjemahkan simbol-simbol dengan cara mengorganisasikan pola pikir yang dapat didefinisikan dengan cermat, jelas, dan seksama representasinya dalam bentuk bahasa, simbol, dan ide. Matematika salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit di sekolah dasar dan menengah. Ini karena matematika berkaitan dengan konsep dan gagasan abstrak (Herawati,

1715

2010). Matematika merupakan salah satu mata pelajaran utama yang diajarkan di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Itu penting untuk membangun kemampuan siswa untuk berpikir logis, analitis, sistematis, dan kritis. Sebagaimana Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 menetapkan standar isi untuk mata pelajaran matematika bahwa semua siswa, mulai dari sekolah dasar, harus diajarkan matematika untuk membangun kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, inovatif, dan kreatif. Diharapkan juga bahwa pembelajaran matematika yang efektif mampu membekali siswa dengan keahlian dan pengetahuan yang diperlukan untuk terus meningkatkan dan meningkatkan kualitas diri mereka (Majid, 2022).

Materi segitiga segiempat, yang diajarkan di kelas VIII, merupakan komponen penting dari kurikulum matematika SMP. Materi segitiga mencakup konsep dasar seperti unsur-unsur, jenis-jenis, dan sifat-sifat. Ini juga mencakup aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman mendalam tentang materi ini sangat penting untuk mempelajari materi segitiga dan segiempat lanjutan di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Namun, banyak siswa yang kesulitan memahami konsep dan sifat segitiga. Ini tercermin dari hasil belajar yang buruk siswa tentang topik tersebut. Beberapa penyebab kesulitan belajar termasuk kurangnya minat dan motivasi siswa untuk belajar, metode pembelajaran yang tidak efektif, dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Keaktifan siswa merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Aktif" berarti bekerja keras atau berusaha. Ini diwujudkan oleh siswa dalam pembelajaran melalui aktivitas yang berhubungan dengan materi pelajaran yang diajarkan oleh guru (Salma et al., 2024). Media pembelajaran yang efektif dapat mendorong siswa untuk belajar sendiri dan mengatasi kejenuhan di kelas (Yunanda et al., 2023). Dengan menggunakan teknologi untuk mengakses materi secara online atau di mana saja melalui platform seperti Zoom, Google Meet, dan Microsoft Teams (Arafah & Riyanti, 2023). Media pembelajaran berbasis web membuatnya lebih mudah bagi pengguna untuk menggunakannya, terutama selama proses pembelajaran karena dapat digunakan dan diakses kapan saja.

Media pembelajaran interaktif dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa dalam belajar (Smaldino et al., 2011). Media pembelajaran interaktif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memungkinkan interaksi antara pengguna dan media tersebut (Arsyad, 2011). Beberapa manfaat yang dapat dihasilkan dari penggunaan media pembelajaran interaktif termasuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, meningkatkan keterlibatan siswa (Daryanto, 2013). Bahan ajar saat ini biasanya monoton dan menyajikan materi secara langsung, membuat siswa bosan dan menghilangkan aktifitas belajar. Bahan ajar harus memiliki bentuk, isi, dan cara penyajian materi yang unik dan menarik sehingga menarik minat siswa untuk belajar menggunakannya (Haryanti, & Saputro, 2016). Selain itu sasarannya untuk menggunakan media pembelajaran matematika terpadu dalam pembelajaran interaktif. Strategi pembelajaran interaktif menekankan diskusi dan berbagi di antara siswa. Ini memberi mereka kesempatan untuk bereaksi terhadap ide, pengalaman, pendekatan, dan pengetahuan guru atau temannya serta mengembangkan cara alternatif untuk berpikir dan merasakan. Untuk menyelesaikan masalah ini, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi segitiga.

Menggunakan media pembelajaran interaktif yang menarik dan dapat meningkatkan visualisasi siswa adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut. Wordwall adalah salah satu media interaktif yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan ini. Wordwall adalah platform online yang menawarkan berbagai jenis permainan pendidikan yang

menarik dan interaktif. Permainan-permainan ini termasuk teka-teki silang, labirin, pertanyaan benar/salah, dan lainnya. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh (Munawaroh, 2019) menunjukkan bahwa Wordwall, sebuah alat pembelajaran interaktif, efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa di sekolah menengah pertama (SMP). Wordwall adalah aplikasi browser yang menarik yang dirancang untuk menjadi alat pendidikan, media, dan penilaian yang menyenangkan bagi siswa (Wafiqni, & Putri, 2021). Untuk memberi pengguna baru pemahaman tentang apa yang harus mereka lakukan, halaman Wordwall berisi contoh karya guru (Sherianto, 2020). Sebagai alat penilaian, Wordwall menggunakan kuis pilihan ganda. Teka-teki silang, memilih kartu atau gambar yang sesuai dengan kecocokan (match), kecocokan jawaban yang benar (match search), dan lain-lain, memungkinkan alat penilaian untuk digunakan dalam penilaian harian (Nadia et al., 2022). Wordwall memiliki banyak template, jenis, dan model. Game yang dapat dibuat sesuai kebutuhan, beberapa jenis template ini termasuk teka-teki, kuis, teka-teki, dan banyak lagi. Permainan ini digunakan dalam bentuk teka-teki dan kuis (Intan et al., 2021).

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang menggunakan Wordwall sebagai media pembelajaran antara lain penelitian oleh (Triyani, 2023) dengan judul “Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP”. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan game interaktif berbasis wordwall sebagai media pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang matematika dan meningkatkan minat mereka untuk belajar. Ini melibatkan penggunaan perangkat yang sudah ada untuk menjadi inovasi sebagai media pembelajaran yang relevan dan mengedukasi. Penelitian (Putri, 2020) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daeing (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan”. Penelitian ini menemukan bahwa Model pembelajaran dengan penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran matematika bilangan cacah, meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar mereka.

Penelitian (Maghfiroh, 2018) dengan judul “Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda”. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media wordwall dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa, seperti yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai keaktifan siswa. Penelitian (Arimbawa, 2021) dengan judul “Penerapan wordwall game quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi”. Penelitian ini menemukan bahwa Siswa kelas XI MIPA 1 SMA N 1 Petang tahun pelajaran 2020/2021 merasa lebih termotivasi untuk belajar Biologi. Pada siklus I, motivasi belajar biologi siswa rata-rata 80,15 dengan kategori tinggi; pada siklus kedua, ia meningkat menjadi 85,85 dengan kategori tinggi.

Penelitian oleh (Imanulhaq, & Prastowo, 2022) dengan judul “Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah”. Penelitian ini menemukan bahwa siswa mengalami perubahan sikap setelah pembelajaran menggunakan Wordwall, alat edugame. Penelitian (Agusti, & Aslam, 2022) dengan judul “Efektivitas media pembelajaran aplikasi wordwall terhadap hasil belajar ipa siswa sekolah dasar”. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran secara statistik berdampak signifikan pada prestasi akademik siswa sekolah dasar. Penelitian (Al-qonita et al., 2023) dengan judul “Literature Review: Efektivitas Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa”. Penelitian ini menemukan bahwa aplikasi wordwall meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan menunjukkan respon positif pada pembelajaran matematika.

Penelitian oleh (Nurfauziyah et al., 2023) dengan judul “Pengembangan Instrumen Tes

Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Wordwall Pada Tema Siaga Bencana Untuk Siswa Kelas Viii Smp “. Penelitian ini menemukan bahwa alat tes kemampuan berpikir tingkat tinggi yang berbasis wordwall untuk tema siaga bencana untuk siswa SMP kelas VIII dinilai sangat valid (94,87%). Penelitian (Dewanti, & Sholihah, 2022) dengan judul “Pengembangan E-Modul Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Koordinat Kartesius di SMP”. Penelitian ini menemukan bahwa Wordwall menerima skor yang tinggi untuk ketertarikan dan hasil belajar, menunjukkan bahwa platform pembelajaran ini efektif. Penelitian (Aziz, & Gantara, 2021) dengan judul “Penggunaan Media Wordwall Dwi Bahasa Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta Didik di SMPN Satap 3 Hanau Desa Paring Raya”. Penelitian ini menemukan bahwa dalam siklus I, penguasaan kosa kata peserta didik meningkat sebesar 23,3% dan 33,6% berkat bantuan media Wordwall. Sementara itu, buku saku Vocabularies Handbook membantu peserta mencari kosakata yang relevan dengan materi dalam waktu yang lebih singkat daripada mencari di kamus.

Berlandaskan temuan-temuan penelitian tersebut, salah satu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif Wordwall, sebuah media pembelajaran interaktif, dalam membantu siswa SMP kelas VIII menghadapi tantangan dalam belajar materi segitiga segiempat. Penelitian ini diharapkan dapat menawarkan solusi bagi guru dan siswa untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa tentang materi segitiga.

2. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi ketidakmampuan belajar dan strategi perbaikan pembelajaran yang berlangsung. Penelitian tindakan kelas adalah kegiatan penelitian ilmiah yang dilakukan secara sistematis, rasional, dan empiris, dan mencerminkan berbagai tindakan yang dilakukan oleh pendidik (Sari et al., 2024). Penelitian dimulai pada tanggal 12 Februari 2024 dan berakhir pada tanggal 31 Mei 2024 di SMPN 3 Tangerang Selatan. Penelitian ini melibatkan 46 siswa dari kelas VIII.10, dan peneliti mencapai hasil dengan menerapkan instrumen alat tes, pengumpulan data, dan teknik wawancara. Untuk menemukan hasil belajar yang lebih baik bagi siswa, analisis data dilakukan secara deskriptif. Membuat rencana seperti mengevaluasi tindakan nyata di kelas, seperti kegiatan belajar mengajar, dan memperbaiki pembelajaran. Peneliti menggunakan objek penelitian berupa tingkat keaktifan siswa dan pembelajaran matematika menggunakan problem based learning (PBL) dengan menggunakan media interaktif wordwall. media interaktif wordwall. Tahap penelitian ini menggunakan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Konsep merdeka belajar membantu siswa belajar dengan baik, menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan bebas tekanan, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Proses pembelajaran yang efektif menempatkan siswa sebagai pusat dari proses pembelajaran untuk mengembangkan kepribadian yang mandiri. Di era Revolusi Industri 4.0, kemampuan berpikir kritis, berinovasi, berkomunikasi, dan berkolaborasi sangatlah penting. Kegiatan literasi yang memerdekakan siswa membantu mereka belajar untuk berpikir kritis, mengambil keputusan, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Sausan et al., 2024). Analisis pembelajaran dan penerapan matematika berbasis media wordwall pada aplikasi pembelajaran sekolah menengah pertama dilakukan untuk melihat seberapa besar penggunaan aplikasi wordwall

dalam pengembangan media pengembangan media pembelajaran matematika di sekolah menengah pertama sehingga menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Wordwall adalah platform online yang memungkinkan guru untuk membuat permainan interaktif dan aktivitas pembelajaran. Wordwall dapat digunakan dalam pengajaran matematika untuk membuat teka-teki, kuis, dan tugas-tugas lain yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir komputasi siswa (Sausan et al., 2024). Game edukasi berbasis Wordwall merupakan aplikasi game pembelajaran digital yang menawarkan berbagai fitur kuis dengan kombinasi warna, gambar bergerak dan suara. Aplikasi ini dapat digunakan oleh guru untuk pembelajaran. Permainan Wordwall memungkinkan guru untuk berkreasi dan mengevaluasi konten dengan siswa (Khairunisa, 2021).

Kegiatan belajar mengajar pada Siklus 1 dan 2 digunakan sebagai dasar temuan penelitian ini. Pada Siklus 1, guru merencanakan modul pembelajaran, melakukan diagnostik untuk mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan siswa terhadap materi, menyiapkan bahan diskusi kelompok dan LKPD sebagai penilaian formatif. Guru juga melakukan penilaian formatif, yang terdiri dari soal-soal penilaian individu yang dikerjakan oleh siswa di akhir pembelajaran. Pada tahap pelaksana, guru memimpin siswa dalam kegiatan pendahuluan yang mencakup salam dan doa. Dengan melakukan diagnosa awal, guru membentuk kesan, memotivasi siswa dengan menjelaskan manfaat memahami materi pelajaran, mengkomunikasikan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran, mengajukan pertanyaan yang memancing pemikiran, dan menyajikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan materi pelajaran. Siswa juga mengerjakan ujian untuk mengetahui seberapa baik mereka telah mencapai tujuan pembelajaran. Selama observasi, guru menemukan bahwa tingkat antusiasme awal siswa terhadap pelajaran masih rendah; banyak yang terganggu, tidak fokus, berbicara dengan teman sebangku, dan sibuk dengan diri mereka sendiri. Guru juga menemukan bahwa siswa enggan untuk mencari klarifikasi tentang konsep yang tampak tidak jelas atau sulit. Mereka juga mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal segitiga dan segiempat.

Untuk mengetahui keadaan dan kondisi hasil belajar siswa kelas 8.10 SMPN 3 Tanherang Selatan, peneliti melakukan tindakan pra-siklus. Hasil penelitian beberapa siklus diuraikan berikut ini. Peserta didik masih memiliki hasil belajar yang rendah di pra-siklus. Ketuntasan klasik mereka adalah 66%, dengan rata-rata 73,23, yang berarti bahwa dari 46 peserta didik yang melakukan tindakan pra-siklus, 15 dari mereka memperoleh skor di bawah KKM. Sesuai hasilnya, dapat disimpulkan bahwa siswa belum mencapai ketuntasan dalam pembelajarannya. Oleh karena itu, desain dan penggunaan media pembelajaran harus ditingkatkan. Tabel berikut menunjukkan penilaian hasil belajar siswa berdasarkan hasil penilaian mereka pada siklus 1 dan 2.

Tabel 1 Presentase hasil belajar peserta didik SMPN 3 Tangerang Selatan

Pertemuan	Rata-rata	Ketuntasan Klasikal	Keterangan
Pra-Siklus	73,23	66%	Belum tuntas
Siklus 1	77,22	80%	Tuntas

Siklus 2

81,18

90%

Tuntas

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari kegiatan pra siklus dibandingkan dengan kegiatan siklus pertama meningkat dengan ketuntasan sebesar 13%. Ini menunjukkan bahwa peserta didik telah meningkatkan atau meningkatkan hasil belajar mereka dari kegiatan pra siklus ketika mereka menggunakan wordwall strategi pembelajaran yang lebih baik dan media pembelajaran yang lebih baik. Hasil menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang tercatat dapat meningkatkan hasil belajar sampai 34 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang belum menyelesaikan pembelajarannya harus melakukan refleksi agar mereka dapat meningkat dalam siklus kedua. Pada tahap siklus 1, peneliti menggunakan model pembelajaran Problem-Based Learning belum menggunakan web wordwall. Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dalam sembilan kelompok dengan lima siswa masing-masing. Peneliti memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) tentang masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran bangun datar yang telah lama digunakan.

Siklus 2 melibatkan peneliti untuk melakukan refleksi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan siklus 1. Hasil yang dicapai pada siklus 2 peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 82,15 dibandingkan siklus pertama, dan nilai ketuntasan mencapai skor di atas KKM sebesar 92%. Siklus kedua menggunakan model Problem-Based Learning. Namun, pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan dengan penentuan pemenang. Wordwall adalah media interaktif. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dan game edukasi wordwall meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas VIII.10 SMP Negeri 3 Tangerang Selatan, model pembelajaran berbasis masalah yang didasarkan pada wordwall interaktif segitiga segiempat dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar.

Hasil analisis hasil observasi aktifitas siswa pada siklus I menunjukkan pencapaian rata-rata yang baik; namun, ada satu indikator yang berada dalam kategori rendah, yang berarti pencapaian ini masih belum optimal. Seperti yang ditunjukkan oleh evaluasi pelaksanaan tindakan siklus I, yang Menurut catatan lapangan, alasan siswa berinteraksi dengan media saat mengerjakan tugas mandiri kuis adalah karena guru tidak menjelaskan secara menyeluruh cara menggunakan media. Akibatnya, siswa tidak dapat memahami bagaimana itu bekerja. Selain itu, siswa tidak mengetahui sistem penghargaan, juga disebut penghargaan, karena guru belum menggunakannya di kelas. Skor aktivitas siswa mengalami peningkatan pada siklus II dengan kategori sangat baik. Peningkatan ini terjadi pada setiap indikator dimana skor yang diperoleh setiap indikator antara tinggi dan sangat tinggi. Dalam menyelesaikan tugas belajar mandiri, siswa yang menggunakan media berpindah dari kategori rendah ke kategori tinggi, dimana 42 dari 48 siswa (92%) berhasil menyelesaikan tugasnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas VIII-10 SMP Negeri 3 Tangerang Selatan, model pembelajaran Problem-Based Learning yang menggunakan wordwall sebagai media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelajaran matematika. Dimana kelas VIII-10 SMP Negeri 3 Tangerang Selatan, terbukti bahwa model pembelajaran Problem-Based Learning yang menggunakan wordwall sebagai media interaktif

dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pelajaran matematika. Oleh karena itu, penggunaan model ini dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pelajaran matematika di kelas setelah mereka kurang aktif pada siklus I menjadi aktif yang mereka lakukan pada siklus II.

4. Simpulan dan Saran

Kurikulum merdeka belajar konsep yang membantu siswa belajar dengan baik, menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan bebas tekanan, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis, inovasi, berkomunikasi, dan berkolaborasi menjadi penting di era Revolusi Industri 4.0. Penggunaan aplikasi wordwall dalam pembelajaran matematika di sekolah menengah pertama membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Game edukasi berbasis Wordwall merupakan aplikasi game pembelajaran digital yang menawarkan berbagai fitur kuis dengan kombinasi warna, gambar bergerak dan suara. Secara umum, pembelajaran berbasis Wordwall meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu contoh penerapan pembelajaran berbasis Wordwall adalah pada kelas VIII.10 SMP Negeri 3 Tangerang Selatan. Pada Siklus 1, hasil belajar siswa meningkat sebesar 13%, dan pada Siklus 2, nilai tingkat ketuntasan siswa mencapai 92% setelah menggunakan Wordwall. Siswa yang menggunakan media Wordwall dalam pembelajaran melihat peningkatan dari kategori rendah ke kategori tinggi dalam menyelesaikan tugas belajar mandiri. Dari 48 siswa, 42 di antaranya berhasil menyelesaikan tugasnya. Namun, perlu diperhatikan bahwa pada Siklus 1, siswa memiliki tingkat antusiasme yang rendah terhadap pelajaran, serta kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal segitiga dan segiempat. Oleh karena itu, perlu ada upaya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi. Ini menunjukkan bahwa desain dan penggunaan media pembelajaran perlu ditingkatkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis masalah yang dikombinasikan dengan Wordwall interaktif juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Overall, pembelajaran berbasis Wordwall telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Wordwall telah memberikan dampak positif yang signifikan pada hasil belajar siswa.

5. Ucapan Terima Kasih

Atas segala bantuan dan dukungan tersebut, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Iswan, M.Si., selaku Dekan FIP Universitas Muhammadiyah Jakarta.
2. Bapak Muhammad Al Ghani, M.Pd., selaku dosen pembimbing PLP terintegrasi KKN.
3. Bapak Drs. Yantho, MM., selaku kepala sekolah SMPN 3 Tangerang Selatan.
4. Para guru dan staff SMPN 3 Tangerang Selatan.
5. Rekan mahasiswa PLP terintegrasi KKN yang telah bersama-sama melaksanakan PLP terintegrasi KKN di SMPN 3 Tangerang Selatan.
6. Keluarga yang telah memberikan motivasi dan doa kepada penulis, sehingga PLP terintegrasi KKN ini dapat berjalan lancar sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Daftar Pustaka

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi wordwall terhadap hasil belajar ipa siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-5800.
- Al-qonita, A. S., Aliputri, N. U., & Kinasih, P. P. (2023, January). Literature Review: Efektivitas Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. In *Prosandika Unikal (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)* (Vol. 4, No. 1, pp. 155-162).
- Arafah, A. A., & Riyanti, R. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva Bagi Guru di SDN 021 Sungai Kunjang. *Community Development Journal*, 4(6), 12600–12606.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan word wall game quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 324-332.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Aziz, A., & Gantara, P. (2021). Penggunaan Media Wordwall Dwi Bahasa Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta Didik di SMPN Satap 3 Hanau Desa Paring Raya. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(3), 627-634.
- Daryanto. 2013. *Penyusunan Modul (Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewanti, S. C., & Sholihah, U. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Koordinat Kartesius di SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 7(3), 65-75.
- Haidar, M. I., & Firmansyah. (2021). Analisis pertumbuhan ekonomi negara-negara aselan Analysis of economic growth aselan countriels. *Forum Elkonomi*, 23(3), 593-605
- Haryanti, F., & Saputro, B. A. (2016). Pengembangan modul matematika berbasis discovery learning berbantuan flipbook maker untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada materi segitiga. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 147-161.
- Herawati, O., D., P., dkk. (2010). Pengaruh Pembelajaran Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas XI Ipa Sma Negeri 6 Palembang. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 4 (1), hal 70-80.
- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *PEDAGOGOS: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 33-41.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze chase–Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *Mediasi - Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70.
- Munawaroh, R. F., Rahmawati, D., Safarotunnajah, S., Putra, D. D. P., Tabroni, I., & Nitin, M. (2023). Improving the Ability to Read and Write Al-Qur'an Using the Iqra Method. *Journal Emerging Technologies in Education*, 1(5), 287-296.
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33-43.

- Nurfauziyah, N., Sjaifuddin, S., & Taufik, A. N. (2023). Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Wordwall Pada Tema Siaga Bencana Untuk Siswa Kelas Viii Smp. *EKSAKTA: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA*, 8(1), 15-23.
- Nuria, S., Firman, F., & Desyandri, D. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Matematika Di SDN Percobaan Padang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2264-2273.
- Putra, A., & Yulanda, Y. (2022). Kecemasan Matematika Siswa dan Pengaruhnya: Systematic Literature Review. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 15(1), 1-14.
- Putri, F. M. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daeing (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Relstianty, A. (2018). Litelrasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Litelrasi Meldia. *Gunahumas*, 1(1), 72-87.
- Salma, A., Pratani, V. P., Syabani, M. A., Ekawati, R., & Mardiana, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem-Based Learning Berbasis Media Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3814-3823
- Sari, L. N., Budiyo, B., & Febriani, E. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada materi Sifat Bangun Datar Menggunakan Media Vidio Pembelajaran Interaktif dan Game Edukasi Wordwall di SD Negeri Lawangan Daya 2 Pamekasan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3351-3359.
- Sausan, S., Sirait, S., Salihin, S., & Siregar, R. (2024). Studi Literatur: Pemanfaatan Web Wordwall Untuk Melatih Kemampuan Computational Thinking Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(2), 190-197.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan media untuk belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syarifah, L. L. (2017). Analisis kemampuan pemahaman matematis pada mata kuliah pembelajaran matematika SMA II. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 10(2).
- Triyani, R. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40- 49.19:37
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. *Elementar (Elementary of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68-83.
- Yunanda Pradiani, N. P. W., Turmuzi, M., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Bangun Ruang Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1456-1469. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1503>