

Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 8.3 SMP Dharma Karya UT

Mutiara Zulkarnain¹, Yasin Efendi²

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

mutiara.zulkarnain2003@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini meneliti pengaruh media wordwall pada hasil belajar siswa 8.3 SMP Dharma Karya UT tahun ajar 2023/2024. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menjadikan pembelajaran yang berkesan bagi siswa, serta menginspirasi guru-guru di SMP Dharma Karya UT dalam mengemas pembelajaran yang lebih menarik. Pengambilan data diperoleh dengan metode tes, panduan observasi, dan catatan lapangan. Berdasarkan analisis dinyatakan bahwa siswa mengalami peningkatan yang cukup baik pada ketuntasan, rata-rata, dan nilai tertinggi setelah diterapkannya media wordwall pada saat kegiatan pembelajaran. sehingga penggunaan media wordwall dapat mempengaruhi hasil belajar siswa

Kata kunci: media pembelajaran, wordwall, hasil belajar, matematika.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan primer atau kebutuhan pokok yang perlu dimiliki oleh setiap manusia. Setiap tahunnya kebutuhan dari setiap manusia mengalami peningkatan, hal ini berdampak kepada ilmu pengetahuan yang akhirnya terus berkembang. Kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan salah satu wadah untuk menggali ilmu pengetahuan, dan kegiatan tersebut tidak bisa jauh dari peran seorang pendidik atau yang umum kita sebut sebagai guru.

Guru memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran, karena guru memiliki peran sebagai motivator dan fasilitator (Nurzannah, 2022). Oleh karena itu menjadi seorang guru memiliki tantangan yang cukup besar. Seorang guru diperlukan jiwa kreativitas yang tinggi dan menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan, hal tersebut akan membentuk kegiatan pembelajaran yang berkesan bagi siswa. Ketika siswa merasa senang selama jalannya pembelajaran, maka siswa akan lebih aktif.

Salahsatu cara agar siswa merasa senang selama jalannya pembelajaran adalah dengan mengemas pembelajaran dengan media belajar yang menarik. Menurut Latuheru (1988: 14) media adalah bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berguna. Hal tersebut didukung oleh pendapat Mudhofir (1993: 81) terhadap media pembelajaran yang dimana menurut beliau bahwa media belajar, selain sebagai sumber belajar juga dapat diartikan dengan manusia, benda atau juga peristiwa yang

membuat kondisi siswa untuk lebih memungkinkan mendapat sikap dan keterampilan. (Hasan et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi di lokasi penelitian media pembelajaran yang digunakan di SMP Dharma Karya UT masih kurang bervariasi, bahkan lebih mengandalkan buku paket siswa selama jalannya pelajaran. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran masih kurang berkesan untuk para siswa. Padahal, media pembelajaran membantu dalam meningkatkan semangat siswa. Hal ini didukung dengan salahsatu hasil penelitian yang menyatakan bahwa semangat belajar siswa berpengaruh pada belajar matematika peserta didik (Utamingtyas et al., 2021).

Menurut Kemp & Dayton (1985:28) mengenai fungsi media pembelajaran yang dimana salah satu fungsi media pembelajaran ialah sebagai motivasi minat belajar siswa. Media pembelajaran dapat diterapkan dengan teknik hiburan, dengan harapannya ialah meningkatkan minat belajar siswa dan merangsang siswa untuk bertindak (Hasan et al., 2021). Berdasarkan hasil observasi tersebut serta tanggapan Kemp & Dayton (1985:28) tersebut peneliti berkeinginan meneliti dengan cara mengemas pembelajaran dengan bentuk permainan dengan menggunakan sebuah aplikasi web yaitu *wordwall*.

Wordwall adalah aplikasi interaktif yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif di era modern. *wordwall* adalah sebuah situs web yang menyediakan berbagai permainan edukatif yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi yang menyenangkan bagi siswa. (Siagian & Tarigan, 2023). Menurut (Harlina, dkk., 2017: 627) *wordwall* adalah salah satu alternatif dari berbagai media pembelajaran interaktif yang membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa dan guru. Aplikasi *wordwall* ini menekankan pada gaya belajar yang melibatkan aktivitas siswa melalui partisipasi kompetitif dengan teman-temannya terhadap materi yang sedang atau sudah dipelajari (Purnamasari et al., 2022).

Dalam penelitiannya (Imanulhaq & Pratowo, 2022) berpendapat bahwa Media pembelajaran interaktif berbasis web seperti Wordwall dapat menciptakan interaksi yang bermanfaat bagi siswa (Nabilah & Warmi, 2023). Beberapa kelebihan dari media pembelajaran *wordwall* yaitu: (1) mengembangkan pendekatan belajar melalui bermain; (2) meningkatkan minat siswa (3) memudahkan penggunaan oleh siswa; (4) membangkitkan kesenangan dalam belajar; (5) meningkatkan kemampuan mengingat siswa; (6) mendorong kreativitas siswa; dan (7) sesuai dengan kurikulum literasi matematika (Siagian & Tarigan, 2023). Dari beberapa kelebihan media pembelajaran *wordwall* dapat disimpulkan media pembelajaran *wordwall* mempunyai kelebihan yaitu siswa dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa, dan menciptakan kegiatan belajar lebih terkesan bagi siswa.

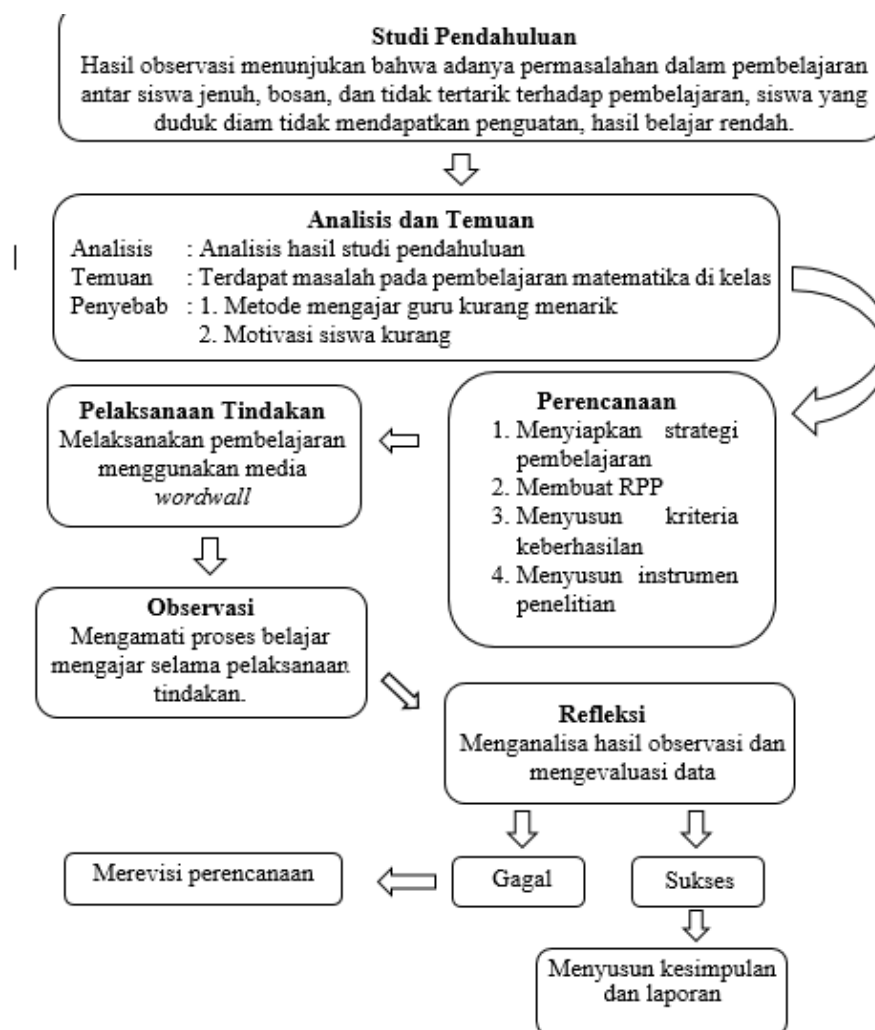
Dengan ini peneliti mengangkat penelitian yang berjudul Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 8.3 SMP Dharma Karya UT. Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menjadikan pembelajaran yang berkesan bagi siswa, serta menginspirasi

guru-guru di SMP Dharma Karya UT dalam mengemas pembelajaran yang lebih menarik.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan perencanaan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan media Word Wall pada siswa kelas 8.3 SMP Dharma Karya UT. Observasi dilakukan secara kolaboratif dengan guru mata pelajaran matematika kelas 8.3 SMP Dharma Karya UT dengan tujuan agar mengetahui aktifitas siswa ketika pembelajaran matematika berlangsung.

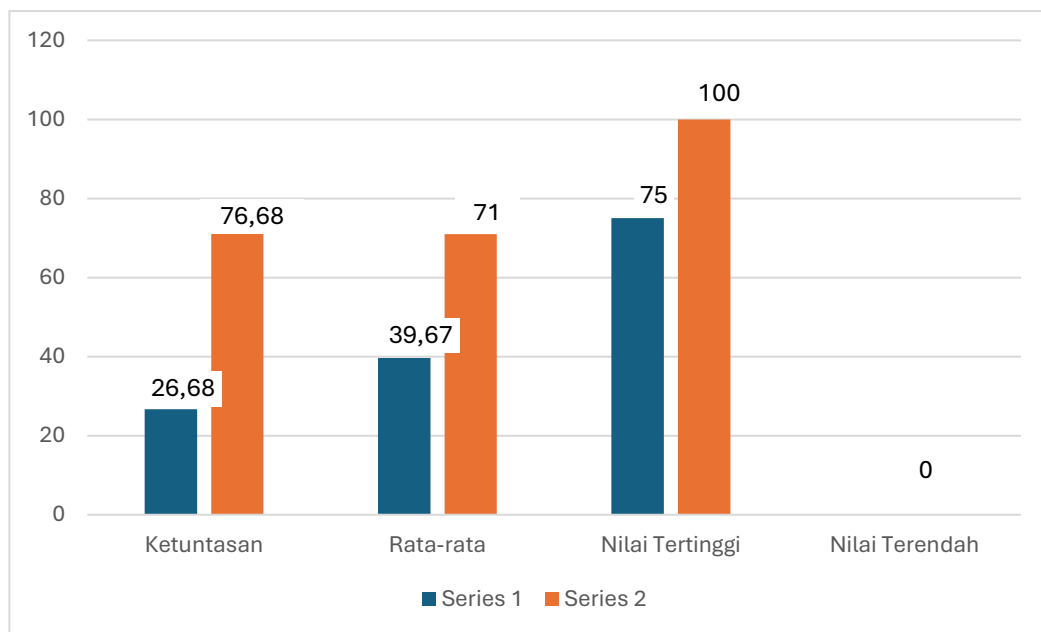
Setelah mengkaji pembelajaran matematika kelas 8.3 SMP Dharma Karya UT melalui kegiatan siswa dalam pembelajaran. Kemudian peneliti bersama kolaborator merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus penelitian selanjutnya. Penelitian ini menerapkan model Penelitian Tindakan yang diusulkan oleh Kemmis & Mc Taggart (1988). Metode penelitian yang digunakan diilustrasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan (Diadaptasi dari Kemmis & Mc Taggart, 1988)

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian pembelajaran matematika di kelas 8.3 SMP Dharma Karya UT dengan menggunakan media *wordwall*, nilai rata-rata hasil belajar siswa pada saat sebelum penggunaan media *wordwall* mendapatkan 39,67 dimana nilai terendah 0 dan nilai tertinggi 75. Dari 30 siswa terdapat 8 siswa yang tuntas (dengan KKM 65), selain itu terdapat 22 siswa belum tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada saat sebelum penggunaan media *wordwall* sebesar 26,68%. Setelah penelitian dilanjutkan pada tahap penggunaan media *wordwall* terjadi peningkatan, yaitu nilai rata-rata hasil belajar siswa mendapatkan 71, nilai terendah 0 dan nilai tertinggi 100. Dari 30 siswa terdapat 23 siswa yang tuntas (dengan KKM 65), sedangkan 7 siswa belum tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa pada saat penggunaan media *wordwall* sebesar 76,68%. Penelitian sudah berhasil karena telah melampaui indikator yang telah ditentukan yaitu 75%. Oleh karena itu, penelitian dihentikan. Hasil perbandingan dari kegiatan pembelajaran pada saat sebelum penggunaan media dan setelah penggunaan media *wordwall* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Belajar Matematika Sebelum dan Sesudah penggunaan media *wordwall*

Matematika merupakan pelajaran yang banyak dianggap sulit oleh siswa. Namun berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan adanya keberhasilan pada hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dalam mencapai kriteria (KKM) secara individu maupun ketuntasan klasikal pada pembelajaran matematika yang dilakukan dengan menggunakan media *wordwall* dikarenakan sifat media ini yang dapat menciptakan lingkungan belajar lebih efektif dan menyenangkan. Dengan tampilan *wordwall* yang menggunakan warna dan desain yang menarik mampu mencuri perhatian para siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.

Keberhasilan hasil belajar matematika siswa 8.3 SMP Dharma Karya UT ini terletak pada penggunaan media *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini bisa dilihat pada grafik di Gambar 2. yang memperlihatkan hasil sebelum penggunaan dan setelah penggunaan media *wordwall* selama jalannya pembelajaran matematika dikelas 8.3.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Nabilah & Warmi, 2023) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website *Wordwall Games* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak” hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan media *wordwall* memberikan kontribusi yang baik bagi siswa. penggunaan media *wordwall* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yang dimana motivasi belajar berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Mangangantung et al., 2022) dengan judul “Pengaruh Kreativitas Guru dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri di Kecamatan Wanea” dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa semakin baik atau semakin tinggi motivasi belajar siswa maka hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan.

4. Simpulan dan Saran

Penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran matematika di kelas 8.3 SMP Dharma Karya UT membawa perubahan pada hasil belajar siswa. Setelah pelaksanaan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas 8.3 SMP Dharma Karya UT Tahun Pelajaran 2023/2024. Dengan peningkatan baik pada ketuntasan, rata-rata, dan nilai tertinggi, dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan media *wordwall* dapat mempengaruhi hasil belajar.

Berdasarkan temuan penelitian, berikut adalah rekomendasi untuk menerapkan media *wordwall* pada materi pembelajaran matematika secara keseluruhan yaitu penggunaan bermacam-macam fitur pada aplikasi seperti kuis pilihan ganda, papan kata, permainan memori, roda acak, dan lainnya.

5. Ucapan Terima Kasih

Kami menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Demikian pula kami menyampaikan terima kasih kepada pihak mitra yaitu SMP Dharma Karya UT yang memberikan izin melakukan penelitian.

Daftar Pustaka

- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Mangangantung, J. M., Wentian, S., & Rorimpandey, W. H. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri di Kecamatan Wanea. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 15-24
- Nabilah, N. P., & Warmi, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 1454-1464.
- Nurzannah, S. (2022). Peran guru dalam pembelajaran. *ALACRITY: Journal of Education*, 26-34.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Siagian, G. I., & Tarigan, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea. *Journal on Education*, 6(1), 886-893.
- Utamingtyas, S., Subaryana, S., & Puspitawati, E. N. E. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar dan Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(2).