PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG SISWA MTS NURUL IKHLAS

¹Regina Sabariah Sinaga, ²Andini Pratiwi, ³Dewi Kartika, ⁴Siti Rahmah, ⁵Terapulina, ⁶Aditya Sitepu, ⁷Putri Pertiwi

¹²³⁴⁵⁶⁷STKIP BUDIDAYA BINJAI

reginasabariah@gmail.com, andiniprtw16@gmail.com, dewikartika51@gmail.com, sitirahmaj4@gmail.com, terapulina11@gmail.com, adityasitepu21@gmail.com, putripertiwi862@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menunjukkan apakah media pembelajaran berupa teknologi berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, berupa single-group pre-test post-test design dengan pendekatan pre-experimental design. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampling jenuh, yaitu sensus penduduk, yaitu berjumlah 30 orang siswa kelas VII MTs Nurul Ikhl. Instrumen yang digunakan adalah tes, yang hasilnya dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif terhadap hasil sebelum dan sesudah tes siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media Wordwall memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat pada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media Wordwall yaitu 7% sempurna atau 28 siswa dari 30 siswa tidak tuntas. Sedangkan hasil belajar siswa yang menggunakan media Wordwall memperoleh nilai sempurna sebesar 90% yaitu 27 siswa dari 30 siswa mendapat nilai sempurna.

Kata kunci: Media pembelajaran, Wordwall, Hasil belajar.

ABSTRACT

The aim of this research is to show whether learning media in the form of technology has a positive effect on student learning outcomes. The research used was quantitative, in the form of a single-group pre-test post-test design with a pre-experimental design approach. The sampling technique used is a saturated sampling technique, namely. population census, namely 30 class VII students at MTs Nurul Ikhl. The instrument used is a test, the results of which are analyzed using descriptive statistical analysis of the results before and after the student test. The research results show that the learning process using Wordwall media has a big influence on student learning outcomes. This can be seen in the learning results of students who do not use Wordwall media, namely 7% perfect or 28 students out of 30 students incomplete. Meanwhile, the learning outcomes of students who used Wordwall media obtained a perfect score of 90%, namely 27 students out of 30 students got a perfect score.

Keywords: Learning media, Wordwall, learning outcomes.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan kompleks yang mencakup berbagai bagian yang saling berkaitan erat satu sama lain. Oleh karena itu, agar pelatihan dapat terlaksana dengan baik, perlu dipahami terlebih dahulu beberapa faktor yang mempengaruhi pelatihan. Berbagai bagian dalam baik system pendidikan mikro maupun makro harus diidentifikasi dengan baik untuk bagian – bagian ini dapat berfungsi dan berkembang menuju tujuan pendidikan yang ditentukan dalam pendidikan

(Sutrisno Asyafiq, 2016:29-37). Pemanfaatan media massa telah menjadi bagian dari keterampilan dasar guru dalam menciptakan kondisi pembelajaran dan bagian penting dari kompetensi pedagogik seorang guru. Penggunaan media mempunyai pengaruh yang dampak yang signifikan terhadap hasil belajar, khususnya melalui pengembangan keterampilan dan kemampuan berpikir siswa. Hubungan media dengan proses komunikasi sangat penting dalam pelaksanaan

pembelajaran, termasuk pembelajaran matematika dikelas (Agustina, 2020).

Tujuan pembelajaran matematika adalah agar siswa mampu memahami konsep matematika, menggunakan penalaran, memecahkan masalah, mengkomunikasikan gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram atau alat lain untuk menjelaskan situasi atau masalah, dan mampu mengevaluasi matematika. kegunaan matematika. kehidupan Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika, salah satu keterampilan siswa adalah menguasai keterampilan komunikasi matematis (Regina, 2019).

Banyak sekali yang menganggap bahwa matematika adalah suatu mata pelajaran paling sulit dimengerti. Karena mereka selalu percaya bahwa matematika merupakan ilmu yang memiliki banyak soal yang susah buat dipecahkan. Karena hal tersebut pada waktu belajar berlangsung, kebanyakan peserta didik dapat mengikutinya, tetapi mereka tidak dapat menemukan solusi untuk masalah saat mengerjakan latihan. Jadi, sangat sulit untuk meningkatkan sesuatu yang mandiri pada diri siswa dalam untuk berpikir kearah yang lebih maju. Selain itu, ini juga berdam[ak pada model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, dikarenakan model pembelajaran sangat penting untuk keberhasilan proses belajar matematika siswa. Dalam memilih model, guru harus mempertimbangkan faktor-faktor seperti materi yang disampaikan, tujuannya, waktu ada, siswa, dan hal-hal lainnya terkait proses belajar. Keputusan pendidik untuk menggunakan model tertentu sangat penting untuk keberhasilan proses belajar matematika siswa (Sinaga, 2020).

Hasil belajar ialah suatu modifikasi yang terjadi pada diri manusia. Modifikasi ini nantinya akan mempengaruhi pikiran setiap individu ketika bertindak. Hasil evaluasi peserta didik sangat amat erat kaitanya dengan arah intruksional yang sudah dirancang oleh pendidik sebelumnya. Hal tersebut juga dipngaruhi oleh keahlian pendidik sebagai pembentuk proses belajar mengajar (Afni, 2019). Jadi hasil belajar sangat berpengaruh pada model pembelajaran yang dibuat oleh guru.

Pemilihan media dalam pembelajaran merupakan hal yang penting, selain menyenangkan, guru dapat membuat media interaktif, guru masih

menggunakan media tradisional, sedangkan siswa masa kini adalah siswa teknologi (Salsabila et al., 2023). Saat ini pelajar lebih memilih bermain gawai dibandingkan belajar, sehingga mereka dapat memilih berbasis permainan. Selain itu, berbicara tentang guru matematika, banyak siswanya sendiri yang kurang memahami pelajaran matematika. Berakar pada konsep pembelajaran matematika, emosi siswa merupakan hal-hal yang ditakuti siswa dan sangat sulit dihadapi oleh siswa. Bagaimana seorang guru dapat membuat siswanya menikmati pembelajaran matematika sehingga peran guru adalah mengetahui bagaimana menerapkan kecerdasan dan menggunakannya di sekolah (Wirza et al., 2023).

Mempelajari cara menggunakan media adalah tentang mengatasi dan membantu permasalahan yang muncul. Berbagai fenomena yang kita lihat saat ini banyak terjadi di sekolah yang prestasi akademik siswanya memprihatinkan. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti strategi, metode dan lingkungan belajar yang digunakan yang menyebabkan kurangnya minat siswa, kurangnya respon siswa, kurangnya perhatian siswa dan kurangnya konsentrasi siswa karena lingkungan belajar yang kurang merangsang dan tidak menyenangkan. guru . Salah satu contoh penggunaan sumber daya pendidikan yang cocok untuk pembelajaran adalah penggunaan tugas-tugas berjenis permainan dengan aplikasi yaitu Wordwall. Wordwall merupakan media pendidikan yang dapat digunakan untuk belajar mengajar matematika. Wordwall adalah lingkungan belajar online. Media online ini berisi soal-soal pilihan ganda yang ditanyakan dalam bentuk permainan. Pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall dapat menghadirkan tantangan tersendiri bagi siswa. Media pembelajaran Wordwall digunakan untuk melatih pengolahan soal dengan berbagai cara. Latihan soal pada media Wordwall memungkinkan siswa untuk belajar lebih banyak karena media Wordwall memungkinkan siswa bersaing untuk mendapatkan penempatan terbaik. Dengan media Wordwall, guru dapat mengetahui berapa banyak siswa yang memahami apa yang telah dipelajarinya disampaikan secara berbeda dan dengan cara yang menarik bagi siswa.

Penelitian tentang pengaruh media pembelajaran Wordwall pada hasil belajar pada dasarnya sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, diantaranya penelitian oleh Rafinus Badung & Asdar Dollo, menyatakan

bahwa penggunaan aplikasi Wordwall hal ini berpengaruh positif terhadap peningkatan kinerja matematika siswa UPTD Kelas VIII SMP Negeri 2 Parepare. Ini adalah kasus Putri dkk. sesuai dengan hasil penelitian. (2024), penggunaan kata lingkungan belajar berbasis dinding mempengaruhi penggunaannya dalam proses belajar mengajar. Hal serupa juga disampaikan dalam hasil penelitian Siagian (2023) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan dinding kata berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Dari uraian diatas, peneliti menjadi lebih tertarik untuk membuktikan apakah media berbasis teknologi berupa *Wordwall* bisa meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Nurul Ikhlas, seperti yang diketahui bahwasannya para siswa di MTs Nurul Ikhlas tersebut masih belum banyak menerapkan media pembelajaran berupa teknologi seperti *Wordwall*, maka dari itu penelitian ini akan membantu membuktikan apakah terdapat dampak positif pada media pembelajaran berbasis teknologi berupa *Wordwall* dengan hasil belajar siswa.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Observasi yang dilakukan merupakan observasi bentuk *One-Group Pretest Posttest Design*. Observasi ini merupakan jenis kuantitatif, memakai pendekatan *Pre-Experimental Design*. Penelitian ini melibatkan hanya satu kelompok, dimana kelompok tersebut akan dibagikan dua tes yaitu *pretest* tanpa menggunakan *Wordwall*, lalu untuk hasil akhir akan diberikan perlakuan pengaplikasian *Wordwall* terhadap siswa, dan setelah itu diberikan *posttest*.

Populasi yang digunakan adalah siswa kelas VII MTs Nurul Ikhlas, yang berjumlah 30 orang. Dalam pengambilan sampel, penelitian ini memakai teknik sampel jenuh atau biasa disebut sensus. Perangkat yang digunakan dalam bentuk tes, yaitu *pre-test* dan *post-test*,

dimana hasilnya akan dianalisis menggunakan pendekatan analisis statistik deskriptif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertama, yaitu pemberian *pretest* tanpa menggunakan media *Wordwall*, hanya menggunakan kertas soal dan jawaban. Kedua, yaitu *posttest* diberikan dengan menggunakan media game edukasi berupa *Wordwall* untuk melihat hasil belajar siswa. Analisis yang dilakukan yaitu melihat dari hasil *pretest* serta *posttest*. Berikut ini merupakan perolehan hasil belajar siswa terlampir pada tabel 1:

Tabel 1. Statistik Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Statistik	Nilai Statistik	
	Pre Test	Post Test
Subjek	30	30
Skor Ideal	100	100
Skor Maksimum	80	100
Skor Minimum	40	70
Rentang Skor	75	75
Skor Rata-Rata	54	87

Sumber: Data primer diolah 2024

Telihat pada tabel 1 bahwasannya untuk hasil *pretest* diperoleh rata-rata sebesar 54 sedangkan *posttest* mendapatkan rata rata 87 dengan skor idealnya adalah 100. Pada hasil *pretest* memiliki skor maksimum 80 dan skor minimum 40, *posttest* memiliki skor maksimum 100 dan skor minimumnya 70, dengan rentang skor atau standar ketuntasan nilai pada mata pelajaran matematika ini adalah 75.

Terlihat sangat perbedaan hasil dari *pretest* dan *posttest*. Terdapat sejumlah siswa yang memperoleh nilai memenuhi kriteria tuntas dan belum tuntas juga berbeda. Sehingga kemudian persentase dari ketuntasan hasil belajar siswa antara *pretest* tanpa menggunakan *Wordwall* terhadap *posttest* menggunakan *Wordwall* terlampir pada tabel 2 dibawah ini :

Tabel 2. Frekuensi Ketuntasan hasil belajar siswa pada *Pretest* dan *Posttest*

Rentang Nilai	Jumlah Siswa		Ketuntasan		Keterangan	
	Pre Test	Post Test	PreTest	Post Test	Pre Test	Post Test

78-100	2	27	7%	90%	Tuntas	Tuntas
< 75	28	3	93%	10%	Belum Tuntas	Belum Tuntas
Jumlah	30	30	100%	100%		

Kemudian, dapat terlihat dari tabel 2 bahwasannya hasil belajar siswa tanpa menggunakan media *Wordwall* memperoleh skor ketuntasan sebesar 93% dengan kata lain ada 28 siswa yang belum tuntas dari 30 siswa. Sedangkan, untuk hasil belajar siswa yang menggunakan media *Wordwall* mendapatkan skor ketuntasan sebesar 90% atau dengan kata lain ada 27 siswa dari 30 siswa yang memperoleh hasil sudah tuntas. Dari penjelasan tersebut terbukti bahwa proses pembelajaran berbasis media *Wordwall* sangat memberikan pengaruh dengan hasil belajar siswa.

Menurut (Fuad, 2021), *Wordwall* merupakan website menarik yang dapat digunakan oleh siapa saja, dimana saja, di browser apapun secara gratis. *Wordwall* dirancang untuk memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran online berbasis permainan edukatif tanpa harus mengatur coding, serta dapat menyesuaikan bahan ajar. Menurut (P, Fanny, 2020), *Wordwall* merupakan aplikasi menarik di browser. Tujuan dari program ini adalah untuk menjadi sumber belajar, lingkungan belajar dan alat penilaian pembelajaran yang menyenangkan siswa. Menurut (P, Fanny, 2020), manfaat permainan *Word Wall* dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti siswa. Selain itu, tugas dapat diselesaikan menggunakan perangkat lunak *Wordwall* sehingga siswa dapat menggunakan *Wordwall* sendiri di perangkat pintarnya. Sedangkan menurut Supendi dan Nurhidayat (P, Fanny, 2020), kekurangan dari game edukasi *Wordwall* adalah penggunaannya cenderung menipu, font tidak dapat diubah dan tidak bisa menjadi ukuran tipe pengguna tulisan itu.

Hal inilah yang menyebabkan adanya perbedaan yang cukup signifikan dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa.

Menyediakan bahan pembelajaran menggunakan media yang interaktif, menarik, serta inovatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Diperlukan inisiatif dari para tenaga pendidik dalam mengkreasikan proses pembelajaran berbasis media yang bukan hanya untuk mengajar saja,

tetapi untuk menumbuhkan sikap kemandirian siswa tersebut untuk mencapai tujuan tertentu.

Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran sebagai media belajar bukan sekedar untuk menjadikan siswa mendengar saja, tapi para siswa dapat juga melihat, memperhatikan, serta mempraktikkan segala komponen yang berkaitan dengan pelajaran tersebut (Haryadi & Kansaa. 2021). Dengan kondisi seperti itu, seorang siswa akan semakin semangat dan termotivasi untuk meningkatkan proses belajarnya sehingga akan diperoleh hasil belajar sesuai yang diharapkan.

IV. KESIMPULAN

Studi dan analisis yang dilakukan bisa digunakan untuk membuat kesimpulan tentang hasil belajar siswa tanpa menggunakan media *Wordwall* memperoleh skor ketuntasan sebesar 93% atau dengan kata lain ada 28 peserta didik yang belum rampung dari 300 peserta didik. Sedangkan, untuk skor belajar peserta didik yang menggunakan media *Wordwall* mendapatkan skor ketuntasan sebesar 90% atau ada 27 siswa dari 30 peserta didik memperoleh hasil sudah tuntas. Dari penjelasan tersebut terbukti bahwa proses pelatihan berbasis media *Educaplay* sangat mempengaruhi prestasi akademik peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyafiq, S. 2016. Berbagai pendekatan dalam pendidikan nilai dan pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, No.1, Vol.4, 29-37, <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/56>.
- Afni, K. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Pada Manusia Di Kelas XI IPA SMA Negeri 5 Binjai. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 95-105.

- Binjai, S. B. (2019). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa kelas viii smp negeri 2 salapian kabupaten langkat tahun pelajaran 2018/2019. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan,(Online)*, 5(1).
- Fuad, N. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Matematis Peserta Didik Kelas VI A SD Darul Ulum Bungurasih Waru Sidoarjo (Vol. 3, Issue 2).
- Haryadi, R., & Al Kansaa, H. N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68-73.
- P, Fanny, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di Min 2 Kota Tangerang Selatan.
- Putri, R. N., Suhendra, I., Darmansyah, Fitria, Y. 2024. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Bangun Ruang Di Sdn 12 Sungai Sapih. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9 (1), 1954 – 1963
- Salsabila, S., Anriani, N., & Santosa, C. A. H. F. (2023). Pengembangan e-modul pada android menggunakan kodular untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa. *Teorema: Toeri Dan Riset Matematika*, 8(Maret 2023), 1–10.
- 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
- Sinaga, R. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Persamaan Linier Dua Variabel Kelas X SMK Swasta Asahan Kisaran tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Serunai Matematika*, 26-31.
- Wirza, Y., Gunawan, W., Setyaningsih, A. T., Ramdani, S. A., Aufa, F. L., & Edelweis, S. L. B. (2023). Improving Under- Resourced Secondary School Teachers ' Literacy Instruction: An Interventional Ethnographic Study. *International Journal of Education*, 16(1), 1–10.