

PENGGUNAAN MEDIA *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

**Yusnia¹, Neza Agusdianita², Derlyani Harahap³, Fitoliza Ariska⁴, Fitri Salzabillah⁵,
Nadilla Rihadatul Aisyi⁶, Firda Anisya⁷**

1,2,3,4,5,6,7 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Ilmu Keguruan dan Pendidikan, Universitas Bengkulu
*e-mail: derlyaniharahap3@gmail.com

Abstract: This research aims to determine the influence of Wordwall media in learning mathematics to improve student learning outcomes. This research is motivated by the problem of students' low understanding of mathematics learning resulting in inability to solve math problems. This research using classroom action research using the spiral model from Kemmis and Taggart was developed by Stephen Kemmis and Robin Mc Taggart. This model exists a cycle consisting of four stages: Planning, Acting, Observation (Observing), and Reflection (Reflecting). Data collection techniques use sheets observation, student questionnaires, interviews, tests or assessments and documentation. Data analysis techniques used is a form of qualitative and quantitative analysis.

Keyword: *wordwall*, mathematics, learning outcomes

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Wordwall dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika yang mengakibatkan ketidakmampuan dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart. Model ini terdapat siklus yang terdiri dari empat tahap: Perencanaan (Planning), Pelaksanaan (Acting), Observasi (Observing), dan Refleksi (Reflecting). Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, angket siswa, wawancara, tes atau penilaian dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah bentuk analisis kualitatif dan kuantitatif.

Kata kunci: *wordwall*, matematika, hasil belajar

Diterima: 23 November 2024

Disetujui: 17 Desember 2024

Dipublikasi: 19 Februari 2025



© 2025 FKIP Universitas Terbuka

This work is licensed under a CC-BY license

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha atau proses yang ditujukan untuk membina kualitas sumber daya manusia agar dapat menjalankan perannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Dalam konteks tersebut, diperlukannya penanaman nilai moral dan karakter sangat penting, karena selain memiliki wawasan yang luas, individu juga harus memiliki akhlak dan etika yang baik. Pendidikan pancasila menjadi salah satu pembelajaran yang ditujukan untuk membina dan membangun disiplin positif siswa. Sebagai bagian penting dari kurikulum pendidikan di Indonesia, pendidikan pancasila bertujuan untuk membentuk karakter dan hasil belajar siswa sebagai generasi penerus bangsa. Mata pelajaran pendidikan pancasila berfokus pada pembentukan perilaku warga

negara yang beragam, sehingga mereka dapat melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter (Firmansyah dkk, 2020).

Hasil belajar merupakan salah satu aspek penting yang perlu ditanamkan sejak dini, karena merupakan landasan bagi pengembangan sikap dan perilaku positif. Menurut Novianti dkk (2021) hasil belajar adalah proses perubahan seseorang untuk menjadi lebih baik yang digambarkan oleh tingkah lakunya, nilai-nilai dan tanggung jawab. Selain itu, perilaku positif yang ditanamkan dalam diri siswa dapat menjadi modal dasar terhadap keberhasilan belajar dan pembentukan sikap disiplin sebagai warga negara yang baik. Ardi dalam (Novianti dkk, 2021) menegaskan bahwa disiplin belajar siswa merupakan suatu usaha membina kesadaran siswa secara terus-menerus dalam belajar dengan baik dan tunduk pada aturan-aturan yang ada dan telah disepakati. Sehingga hasil belajar menjadi salah satu sikap positif yang membentuk etika dalam pembelajaran.

Dalam penanaman karakter siswa, terutama sikap disiplin dalam pembelajaran, peran guru menjadi solusi yang sangat penting. Metode dan model pembelajaran yang digunakan dapat mendukung siswa agar apa yang mereka pelajari bukan sekedar mereka ingat namun juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Firmansyah dkk (2020), bahwa peran guru sebagai pengelola kelas sangat krusial dalam meningkatkan disiplin belajar siswa. Hal ini dilakukan dengan mengatur suasana kelas agar tetap tertib, menerapkan peraturan tata tertib untuk memastikan disiplin dalam belajar, serta memberikan sanksi kepada siswa yang tidak menunjukkan hasil belajar dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media, model, metode serta pendekatan yang tepat dapat membantu menciptakan pembelajaran yang terarah dan teratur yang pada gilirannya mendukung terbentuknya sikap disiplin siswa selama proses pembelajaran. namun, sering kali guru tidak memahami pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Metode atau media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan partisipasi siswa. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media dalam pembelajaran semakin bervariasi. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Wordwall*.

Wordwall adalah salah satu aplikasi atau website yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran (Sari & Yarza dalam Nissa & Renonigtyas, 2021). Media ini menawarkan fitur interaktif yang dapat meningkatkan minat siswa dan mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran. seperti yang di ungkapkan oleh Maghfiroh dalam penelitiannya, bahwa media *Wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa (Nissa & Renonigtyas, 2021). Dengan penggunaan media berbasis IT ini, diharapkan hasil belajar siswa dalam mengikuti pelajaran pendidikan pancasila dapat meningkat. Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3A SDN 09 Kota Bengkulu”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih berkualitas sehingga siswa dapat memperoleh hasil

belajar yang lebih baik. Selain itu, menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III A SDN 09 Kota Bengkulu pada tahun 2024. Jumlah siswa kelas III A adalah 25 orang yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Guru berperan sebagai subjek penelitian karena guru yang melaksanakan pembelajaran matematika berbantuan media wordwall. Siswa digunakan sebagai subjek penelitian untuk mengukur hasil belajar dalam pembelajaran Matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini mengkaji penerapan aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III A SDN 09 Kota Bengkulu. Penelitian dilaksanakan dalam 1 siklus dengan pra-siklus sebagai pembanding.

Pra Siklus

Sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan metode demonstrasi, terlebih dulu peneliti melakukan observasi awal melakukan pra siklus untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada pada saat berlangsungnya proses pembelajaran matematika dikelas III A Sekolah Dasar Negeri 09 Kota Bengkulu. Observasi dilaksanakan dengan memperhatikan guru mengajar, keaktifan siswa dan ketuntasan hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, rumus berikut dapat digunakan untuk menentukan berapa proporsi hasil pembelajaran pra-siklus yang baik secara klasikal:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = 17/25 \times 100\%$$

$$P = 68\%$$

Temuan awal hasil belajar siswa pada rencana pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Matematika assesmen awal (Pretest)

No.	Aspek Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase %	Keterangan
1.	Tuntas	17	68%	Nilai > 60
2.	Belum Tuntas	8	32%	Nilai < 60
	Jumlah	25	100%	

Hasil data siswa yang memperoleh nilai 60 keatas sebanyak 17 siswa sedangkan sebanyak 8 siswa memperoleh nilai dibawah 60. Dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan belajar klasikal siswa pada pra-siklus masih di bawah ambang batas indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$. Atau belum mencapai standar ketuntasan belajar secara klasikal. Maka peneliti akan melakukan rencana perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media *Wordwall* pada pembelajaran matematika dikelas III A Sekolah Dasar Negeri 09 Kota Bengkulu.

Siklus I

Kegiatan siklus I pada tahap perencanaan sampai refleksi hampir sama dengan kegiatan pada pra siklus. Namun, pada siklus I ini memperbaiki masalah yang muncul pada saat pra siklus dengan melihat hasil pretest dan melaksanakan post test di siklus II dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *wordwall*, peneliti mengamati proses pembelajaran di kelas. Pada pembelajaran siklus I berikut dapat digunakan untuk menghitung persentase capaian pembelajaran siswa dengan integritas klasikal.

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = 23/25 \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Asesmen Akhir (Posttest)

No.	Aspek Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase %	Keterangan
1.	Tuntas	23	96%	Nilai > 60
2.	Belum Tuntas	2	4%	Nilai < 60
	Jumlah	25	100%	

Setelah menggunakan media *wordwall*, 96% persen siswa menyelesaikan ketuntasan belajar, sedangkan 4% tidak dapat menyelesaikannya. Berdasarkan temuan ini, indikator keberhasilan telah terpenuhi, artinya setidaknya $\geq 80\%$ siswa siklus I telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

Persentase siswa yang mencapai nilai 80% atau lebih dalam hasil belajar pada siklus I meningkat secara signifikan, dari 68% menjadi 96%. Peningkatan ini dihitung berdasarkan hasil belajar siswa selama pembelajaran siklus I. Perbandingan antara sebelum dan setelah menggunakan media *wordwall*, pada siklus I meningkat sebesar 28%. Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas siswa yang terdokumentasi, terlihat adanya peningkatan rasa ingin tahu dan inisiatif siswa dalam mempelajari materi matematika tentang kalimat matematika dengan menggunakan media *Wordwall*. Pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan instrumen observasi, angket siswa, serta wawancara dari guru dan siswa.



Gambar 1. Penggunaan siswa menggunakan Wordwall



Gambar 2. Antusiasme siswa menggunakan Wordwall

Pembahasan

Pada tahap pra-siklus, peneliti melakukan observasi awal di kelas III SD Negeri 09 Kota Bengkulu untuk mengidentifikasi masalah yang ada dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil asesmen awal, ditemukan bahwa 68% siswa memperoleh nilai lebih dari 60, sementara 32% siswa lainnya memperoleh nilai di bawah 60. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar belum tercapai secara klasikal, sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan media *Wordwall* dalam pembelajaran matematika guna meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil ini, peneliti merencanakan perbaikan pembelajaran menggunakan media *Wordwall* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada asesmen akhir setelah siklus I, hasil menunjukkan peningkatan signifikan, di mana 92% siswa memperoleh nilai di atas 60, sementara hanya 8% siswa yang masih belum tuntas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Pada siklus I, peneliti merencanakan dan melaksanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan media *Wordwall* untuk mengatasi masalah yang teridentifikasi selama pra-siklus. Pembelajaran dimulai dengan kegiatan pembukaan yang meliputi penyampaian tujuan pembelajaran dan tanya jawab untuk mengetahui pemahaman awal siswa. Pada kegiatan inti, siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran menggunakan metode demonstrasi, diikuti dengan latihan soal menggunakan media *Wordwall*. Kegiatan ditutup dengan sesi refleksi dan pengulangan soal dalam bentuk game menggunakan media *Wordwall*. Hasil pengamatan selama siklus I menunjukkan bahwa media *Wordwall* berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan aktif berpartisipasi dalam menjawab soal-soal yang disediakan oleh *Wordwall*. Selain itu, siswa juga lebih mudah memahami materi matematika setelah menggunakan media ini, terutama dalam konsep bilangan cacah.

Dari wawancara dengan guru, ditemukan bahwa penggunaan *Wordwall* membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Guru juga mengungkapkan bahwa meskipun persiapan soal membutuhkan waktu tambahan, dampak positif yang ditimbulkan jauh lebih besar. Guru merasa bahwa media *Wordwall* memberikan pengalaman yang lebih interaktif bagi siswa dan dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar mereka. Wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa sangat senang menggunakan *Wordwall* dalam pembelajaran. Mereka

merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, karena terasa seperti bermain game. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih cepat mengingat materi matematika setelah menggunakan *Wordwall*, karena cara belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Meskipun ada beberapa kesulitan, seperti waktu yang terbatas dan tantangan dalam memilih angka, siswa tetap merasa bahwa media *Wordwall* sangat membantu dalam pemahaman materi.

Secara keseluruhan, hasil dari siklus I menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Sebagian besar siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan dapat memahami materi dengan lebih baik. Media *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Meskipun masih ada beberapa kendala, seperti waktu persiapan yang lebih lama dan beberapa siswa yang kesulitan memilih angka atau mengatur waktu, penggunaan media *Wordwall* memberikan dampak positif yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas III SD Negeri 09 Kota Bengkulu. Dengan hasil yang diperoleh dari siklus I, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media *Wordwall* merupakan alat yang sangat bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siswa kelas III A SD Negeri 09 Kota Bengkulu pada tahun 2024 dilaksanakan dalam satu siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Pembelajaran matematika dengan menggunakan media *wordwall* pada siswa kelas III dirasa dapat meningkatkan proses pembelajaran Matematika. Dimana dapat dilihat dari peningkatan rata-rata perolehan skor dari assesmen awal 68% dan meningkat pada assesmen akhir sebesar 96%. *Wordwall* berhasil menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan kelas, baik secara individu maupun kelompok. Media ini juga membantu siswa merasa lebih percaya diri dalam menjawab soal dan memahami materi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada semua pihak yang telah mendukung pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih kepada guru, dan seluruh staf SD Negeri 09 Kota Bengkulu yang telah memberikan izin dan fasilitas sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik. Kami juga berterima kasih kepada siswa kelas III A yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dukungan, kerjasama, dan antusiasme yang diberikan sangat berarti dalam menyukseskan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11(6),1835–1852.

- Aini, A. N., & Rulviana, V. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep IPS Siswa Melalui Media Game Interaktif *Wordwall*. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*,9(1), 1038–1048
- Ardi, M. (2015). Pengaruh Pemberian Hukuman Terhadap Disiplin Siswa Dalam Belajar (Penelitian Eksperimen di Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Nanga Tebidah Kecamatan Kayan Hulu Kabupaten Sintang). *Jurnal Eksos*, 8(1), 61-72.
- Asrori, A., & Rusman, R. (2020). Classroom Action Research: Pengembangan Kompetensi Guru.
- Firmasnyah, Y, et al. (2020). Pengelolaan kelas Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam meningkatkan disiplin belajar . *CIVICS: Jurnal Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan*, 87-91.
- Gultom, A. F. (2016). Iman dengan akal dan etika menurut Thomas Aquinas. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 16(8), 44-54
- Ichsani.A.Y, et.al. (2023). Implementasi media *worldwall* dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PKN. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2023 e-ISSN: 2829-3541*
- Nissa, S. &. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan MOTivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2854-2860.
- Novianti, E, et al. (2021). Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai Fasilitator dalam Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 13-18.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354.
- Putri, M,S, et.al. (2024). Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan aplikasi *worldwall* pada pembelajaran PPKn di SD. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia Volume 4, Nomor 5*.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: ALFABETA.
- Suharsimi Arikunto. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Utami. A.D.D, et,Al. (2022). Penerapan Aplikasi Game *Wordwall* dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022 p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147*.