



Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VI di SDN 1 Tamansari

Fely Alvira^{1*}, Ida Ermiana², Faizah³

Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i2.680>

Article Info

Received: 02 January 2025

Revised: 21 February 2025

Accepted: 23 February 2025

Correspondence:

Phone: +62-8786-6164-8128

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI di SDN 1 Tamansari dengan menggunakan media wordwall. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas atau PTK. Adapun model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain PTK Kemmis. Model ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengamatan (observing), dan refleksi (reflection). Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes. Teknik dalam analisis data yaitu menggunakan tes tertulis berupa pilihan ganda untuk mengetahui kemampuan kognitif dalam hasil belajar matematika. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan dalam hasil belajar peserta didik yang terlihat pada siklus I dan siklus II dalam pelajaran Matematika kelas VI di SDN 1 Tamansari. Adapun hasil analisis data yang diperoleh yaitu pada siklus I jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 15 orang dan yang tidak tuntas 16 orang dengan persentase ketuntasan 48 % dan ketidaktuntasan 52 %. Selain itu, pada siklus II terjadi peningkatan dengan data jumlah peserta didik yang tuntas yaitu 31 orang dan yang tidak tuntas 0 orang dengan persentase ketuntasan mencapai 100 % dan ketidaktuntasan 0 %. Dengan demikian penggunaan media Wordwall yang berbasis permainan berteknologi dapat meningkatkan hasil peserta didik pada pembelajaran Matematika pada kelas VI di SDN 1 Tamansari.

Kata Kunci: Media Wordwall, Hasil Belajar, Matematika

Citation: Alvira, F., Ermiana, I. & Faizah, F. (2025). Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VI di SDN 1 Tamansari. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 613-618. doi: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i2.680>

Pendahuluan

Berdasarkan hasil asesmen diagnostik di SDN 1 Tamansari pada kelas VI, peserta didik cenderung tidak memiliki minat dalam belajar matematika. Peserta didik berfikir bahwa belajar matematika itu sulit dan kurang menyenangkan.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti dengan guru wali kelas di kelas VI SDN 1 Tamansari, kemampuan belajar matematika di kelas VI tersebut tergolong masih rendah karena sedikitnya siswa yang telah mencapai KKM yang tuntas yaitu

terdapat 40 % peserta didik mencapai KKM, dan 60 % peserta didik belum mencapai KKM. Terlihat juga dari aktifitas peserta didik di kelas, mereka tidak terlibat aktif di dalam pembelajaran dan mereka cenderung ingin belajar yang menyenangkan misalnya pembelajaran yang berbasis permainan berteknologi.

Saat ini, perkembangannya teknologi saat ini membuat dampak yang signifikan terhadap pendidikan. Pendidik harus dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi serta dapat mengintegrasikan teknologi di dalam pembelajaran sehingga akan lebih

Email: felyalvira1@gmail.com

menyenangkan dan memudahkan peserta didik di dalam proses pembelajaran.

Menurut (Triyani, 2023), pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong semua pihak, termasuk Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (kemendikbudristek) sebagai pemangku peran penting dalam pendidikan untuk terus mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam hal positif. Pengoptimalan pemanfaatan teknologi dalam hal positif juga melibatkan pendidik untuk kemajuan teknologi dalam pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, sangat penting bagi seorang pendidik untuk dapat memanfaatkan sumber daya yang ada guna untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman dan menggunakan berbagai media interaktif berbasis teknologi yang dapat membantu proses pembelajaran lebih maksimal.

Terdapat peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI nomor 65 tahun 2013 mengenai teknologi yang terdapat pada ayat 13 yang berisi TIK dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Dengan hal tersebut, pendidik harus dapat menggunakan media interaktif yang berbasis teknologi (Nugroho et al., 2021). Dari hasil pengamatan, pendidik belum dapat menggunakan media interaktif yang inovatif, pendidik cenderung menggunakan metode konvensional yaitu dengan metode ceramah. Di sekolah, telah terdapat fasilitas dan sarana penunjang pembelajaran seperti tersedianya LCD dan berbagai kebutuhan lainnya sehingga dengan dukungan fasilitas tersebut, harusnya pendidik memanfaatkannya dengan baik dan dapat beradaptasi sesuai perkembangan zaman agar pembelajaran lebih inovatif dan menarik motivasi peserta didik di dalam belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, solusi yang ditawarkan untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar matematika peserta didik kelas VI yaitu dengan menggunakan media berbasis teknologi yaitu penggunaan media wordwall. Media ini dapat melibatkan peserta didik di dalam pembelajaran dengan konsep media interaktif yang menarik dan mampu membantu peserta didik di dalam meningkatkan hasil belajar sehingga sangat perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul "Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas VI di SDN 1 Tamansari".

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih efektif. Menurut Hamka (2018), media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu, baik berupa instrumen fisik maupun non-fisik, yang

digunakan sebagai perantara antara pengajar dan peserta didik untuk mendalami materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Arsyad (2014), yang menegaskan bahwa media pembelajaran mencakup semua alat, pengaturan, dan kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan, mengubah sikap, atau mengajarkan keterampilan pada penggunanya.

Berdasarkan pengertian tersebut, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang memungkinkan guru menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif. Media ini harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan dengan perkembangan zaman.

Salah satu media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi adalah Wordwall. Menurut Sari dan Yarza (2021:114), Wordwall adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa. Kurniasih (2021) dalam Sinaga (2022:1847) menambahkan bahwa Wordwall merupakan program web interaktif yang mendukung aktivitas pembelajaran di kelas melalui permainan, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Media pembelajaran yang tepat juga berdampak langsung pada hasil belajar peserta didik. Ilmiah (2019) menjelaskan bahwa hasil belajar mencerminkan transformasi kemampuan dalam pengetahuan, sikap, keterampilan, dan tingkah laku siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar digunakan sebagai acuan untuk mengevaluasi kemampuan dan kompetensi peserta didik, serta memberikan umpan balik bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

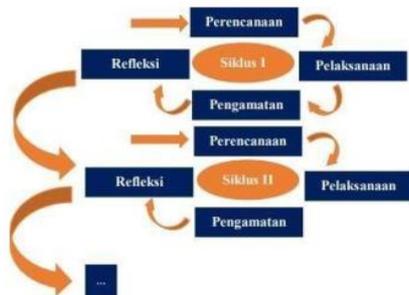
Dalam konteks pembelajaran matematika, media pembelajaran menjadi semakin relevan. Matematika adalah ilmu pendidikan yang wajib dipelajari karena memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam memecahkan berbagai persoalan (Haryono, 2015). Menurut Suwarno (2017:1-7), matematika adalah alat yang mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis, sehingga peserta didik dapat menerapkan kemampuan tersebut dalam kehidupan nyata. Tujuan pembelajaran matematika adalah mengembangkan cara berpikir peserta didik untuk memecahkan berbagai persoalan secara logis dan terstruktur.

Oleh karena itu, diperlukan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik agar pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna, mudah dipahami, dan menyenangkan. Dengan penggunaan media seperti Wordwall, pembelajaran matematika dapat disampaikan secara lebih interaktif, mendukung

perkembangan berpikir logis, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan yaitu berjenis Penelitian Tindakan Kelas atau PTK (Action Research). Melalui penelitian PTK ini, pendidik dapat meningkatkan hasil belajar dan proses pembelajaran melalui dua siklus pembelajaran. Menurut Azizah (2021: 18) penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kajian atau kegiatan ilmiah dan bermetode yang dilakukan oleh guru/peneliti didalam kelas dengan menggunakan tindakan-tindakan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil model penelitian tindakan Kemmis. Kemmis dalam Emzir (2013:239) model sederhana akikat siklus proses penelitian tindakan yang setiap siklus mempunyai empat tahapan yaitu (1) perencanaan; (2) tindakan; (3) observasi; (4) refleksi. Keempat konsep tersebut dalam pengkajiannya dilakukan secara berbaur, bertahap, dan sistematis.



Gambar 1. Model Kemmis dalam PTK

Dalam penelitian tindakan kelas melalui berbagai tahapan yang dikembangkan oleh Kemmis adalah sebagai berikut :

- a) Rencana (planning) dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan dimana dan siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.
- b) Tindakan (action) pelaksanaan merupakan implementasi atau pencapaian isi rancangan yaitu mengenai tindakan kelas.
- c) Pengamatan (observasi) pengamatan dan tindakan dilakukan pada waktu yang sama pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
- d) Refleksi menguraikan tentang prosedur Analisis terhadap hasil pengamatan dan refleksi tentang proses dan dampak tindakan perbaikan yang dilakukan serta kriteria dan rencana tindakan pada siklus berikutnya.

Adapun subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI di SDN 1 Tamansari tahun yang berjumlah 31

peserta didik yang terdiri dari 11 laki-laki dan 20 perempuan. Pemilihan subjek penelitian ini berdasarkan hasil belajar peserta didik yang masih rendah sehingga perlu ditingkatkan melalui penelitian ini. Selanjutnya, objek dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan wordwall berbasis permainan berteknologi. Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan yaitu bulan Agustus 2024 selama PPL 2 di SDN 1 Tamansari.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes tertulis. Tes tertulis berupa pilihan ganda untuk dapat melihat hasil belajar peserta didik selama tindakan. Tes tersebut diintegrasikan ke dalam media wordwall untuk secara langsung melihat hasil belajar peserta didik dalam penggunaan media dan penilaian dengan wordwall dapat menjadi pembelajaran objektif dan efektif. Kemudian, dalam mengetahui hasil belajar peserta didik yang meningkat jika indikator keberhasilan penelitian yaitu apabila nilai hasil tes peserta didik pada mata pelajaran matematika pada ranah kognitif telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu ≥ 70 dengan menghitung persentase ketuntasan belajar dengan rumus :

$$P = \frac{\sum \text{Jumlah siswa dengan nilai KKM } 70}{\sum \text{Jumlah siswa mengikuti tes}} \times 100 \%$$

Keterangan :

P= Persentase ketuntasan

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik di dalam pembelajaran Matematika yang dibuktikan dengan meningkatnya jumlah hasil belajar peserta didik dari siklus 1 dan siklus II.

A. Deskripsi Siklus 1

Pada tahap siklus 1 ini dilakukan pembelajaran dikelas untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan wordwall pada peserta didik kelas VI di SDN 1 Tamansari tahun ajaran 2024/2025.

1. Rencana (Planning)

Pada tahap rencana (planning), peneliti menyusun modul ajar pembelajaran Matematika dengan materi Rasio dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu wordwall. Penggunaan wordwall ini didasarkan atas karakteristik peserta didik yang memiliki gaya belajar dominan dalam visual dan kinestetik.

2. Tindakan (Action)

Tahap selanjutnya dari sebuah perencanaan adalah pelaksanaan. Pada tahap ini modul ajar yang telah disusun kemudian diimplementasikan dengan penggunaan media wordwall sebagai tindakan. Modul tersebut di rancang untuk 1 x pertemuan yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dengan model pembelajaran Cooperative type STAD, dan kegiatan penutup.

3. Pengamatan (Observasi)

Pada tahap ini dilakukan pengamatan pada saat jam pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang berisi kegiatan-kegiatan guru dan siswa selama pembelajaran. Kemudian, pada akhir siklus siswa diberikan tes soal evaluasi kognitif yang dikerjakan peserta didik secara individu agar dapat mengetahui hasil belajar yang diperoleh. Data hasil siklus 1 terlampir pada data dibawah ini : Tabel 1 Data hasil belajar siklus I

No	Pencapaian	Hasil
1	Nilai Rata-Rata	64,8
2	Nilai Tertinggi	90
3	Nilai Terendah	30
4	Jumlah Tuntas	15
5	Jumlah Tidak Tuntas	16
6	Persentase Tuntas	48%
7	Persentase Tidak Tuntas	52%



Diagram 1 Hasil belajar siklus 1

Pada data hasil belajar pada siklus 1 menunjukkan bahwa peserta didik mencapai nilai rata-rata 64,8 % dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 30. Jumlah peserta didik yang tidak tuntas dalam pelajaran Matematika mencapai 16 orang dan yang telah mencapai ketuntasan belajar yaitu 15 orang dengan standar minimal nilai matematika 70. Dalam persentasi ketuntasan belajar mencapai 48 %, sedangkan ketidaktuntasan mencapai 52%. Pada siklus I ini, peserta didik belum mencapai ketuntasan yang maksimal dikarenakan peserta didik belum memahami

sepenuhnya materi yang diajarkan dan diperlukan berbagai perbaikan dalam rancangan pembelajaran. Namun, dalam keaktifan dalam penggunaan media wordwall telah sesuai dengan pengamatan terlihat peserta didik telah terlibat aktif dan antusias di dalam pembelajaran meskipun hasil belajar belum maksimal.

4. Refleksi

Pada tahap ini peneliti melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang dilakukan pada siklus 1 ini yang kemudian akan dijadikan rencana tindak lanjut untuk kemudian sebagai perbaikan yang di lakukan peneliti di dalam siklus II. Adapun hasil refleksi siklus 1 ini yaitu :

- Mengatur setting tempat duduk yang sesuai
- Permainan media wordwall dengan anggota kelompok
- Menggunakan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) dalam mempermudah pemahaman konsep.
- Memberikan apresiasi

B. Deskripsi Siklus II

Pada tahap siklus II ini dilakukan pembelajaran dikelas untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan wordwall pada peserta didik kelas VI di SDN 1 Tamansari.

1. Rencana (Planning)

Pada tahap rencana (planning) pada siklus II, peneliti merevisi modul ajar berdasarkan refleksi pada siklus I yaitu dalam modul ajar menggunakan pendekatan CRT, mengatur tempat duduk serta penggunaan media wordwall dengan cara berkelompok dengan menggunakan 1 handphone per kelompok serta memberikan apresiasi bagi peserta didik yang telah berhasil dalam pembelajaran.

2. Tindakan (Action)

Pada tahap ini melakukan tindakan yang sama yaitu penggunaan media wordwall dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

3. Pengamatan (Observasi)

Pada tahap ini dilakukan pengamatan yang sama pada siklus I yaitu pengamatan saat jam pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang berisi kegiatan-kegiatan guru dan siswa selama pembelajaran. Kemudian, pada akhir siklus siswa diberikan tes soal evaluasi kognitif yang

dikerjakan peserta didik secara individu agar dapat mengetahui hasil belajar yang diperoleh. Hasil siklus II terlampir pada data dibawah ini.

Tabel 2 Hasil belajar siklus II

No	Pencapaian	Hasil
1	Nilai Rata-Rata	81
2	Nilai Tertinggi	90
3	Nilai Terendah	70
4	Jumlah Tuntas	31
5	Jumlah Tidak Tuntas	0
6	Presentase Tuntas	100%
7	Presentase Tidak Tuntas	0%

Diagram 2 Hasil Belajar Siklus II



Hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik telah meningkat yaitu dari 64,8 pada siklus I menjadi 81 pada siklus II. Jumlah peserta didik yang telah tuntas dalam pelajaran matematika yaitu berjumlah 31 orang dan 0 orang jumlah yang tidak tuntas. Sehingga dalam persentase menunjukkan 100 % mencapai ketuntasan dan 0 % persentase ketidaktuntasan. Jadi, hasil belajar matematika dengan penggunaan media wordwall menunjukkan peningkatan dari siklus I dan siklus II.

Diagram 3 Hasil Belajar Siklus 1 dan Siklus II



Pada diagram tersebut menunjukkan perbandingan hasil belajar pada siklus 1 dan siklus II terjadi peningkatan dalam persentase ketuntasan peserta didik dalam mempelajari pelajaran Matematika dengan penggunaan media wordwall.

Gambar 1 Penerapan media wordwall dalam pembelajaran matematika



4. Tahap Refleksi

Pada tahap ini peneliti melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang dilakukan pada siklus II.

Kesimpulan

Pada penelitian tindakan kelas ini (PTK) menunjukkan bahwa adanya peningkatan dalam hasil belajar peserta didik yang terlihat pada siklus I dan siklus II dalam pelajaran matematika kelas VI di SDN 1 Tamansari. Adapun hasil analisis data yang diperoleh yaitu pada siklus I jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 15 orang dan yang tidak tuntas 16 orang dengan persentase ketuntasan 48 % dan ketidaktuntasan 52 %. Selain itu, pada siklus II terjadi peningkatan dengan data jumlah peserta didik yang tuntas yaitu 31 orang dan yang tidak tuntas 0 orang dengan persentase ketuntasan mencapai 100 % dan ketidaktuntasan 0 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media wordwall yang berbasis permainan berteknologi dapat meningkatkan hasil peserta didik pada pembelajaran matematika pada kelas VI di SDN 1 Tamansari.

Referensi

- Aghni, R. I. (2018). *Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Azizah, Anisatul dkk. (2021). *Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran*. *Jurnal Auladuna*. Hal 15-22.
- Emzir. (2013). *Metodologi penelitian pendidikan: Kuantitatif dan kualitatif*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Haryono, D. (2015). *Filsafat Matematika: Suatu Tinjauan Epistemologis dan Filosofis*. Bandung: Alfabeta.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). *Pengaruh media Kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa*. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 3(1), 46-50.
- Nugroho, O. F., Damayantie, I., & Pratiwi, R. (2021). *Menciptakan Keterampilan Guru Abad 21 Melalui Pendekatan Stem + Art*. *Seminar Dan Call Papper*, 1(1), 103-107.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media pembelajaan Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). *Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845-1857.
- Suwarno, M. (2017). *Potensi Youtube Sebagai Sumber Belajar Matematika*. *Pi: Mathematics Education Journal*, 1(1), 1-7. <https://doi.org/10.21067/pmej.v1i1.1989>.
- Triyani, R. (2023). *Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP*. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40-49