



HUBUNGAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMA NEGERI BANDARKEDUNG MULYO

Faridatul Masruroh^{*1}, Rohmatul Umami², Gita Nugraheni³

^{1,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Prodi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Jombang

² Fakultas Ilmu Komputer, Prodi Informatika, Universitas PGRI Jombang

*¹faridatulm.upjb@gmail.com, ²umami.rohmatul@gmail.com, ³gitanugraheni@gmail.com

Abstrak: Media merupakan alat untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan atau dijelaskan oleh guru kepada siswa bisa diterima dengan cepat. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah *wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi *gamefikasi digital* berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur *game* dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam penyampaian evaluasi materi. Selain itu media juga dapat mendorong motivasi siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa SMA Negeri Bandarkedungmulyo. Penelitian ini merupakan penelitian *pre-eksperimen* dengan desain *one-shot case study*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri Bandarkedungmulyo. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-7 yang berjumlah 34 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *simple random sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah metode angket untuk mengumpulkan data keterlaksanaan media pembelajaran *wordwall* dan metode tes dipergunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar matematika siswa. Teknik analisis data menggunakan Korelasi *Product Moment*. Berdasarkan dari analisis data diperoleh bahwa nilai *sig* sebesar $0,525 > 0,05$ (α) sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan penerapan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa SMA Negeri Bandarkedungmulyo.

Kata kunci: *Wordwall, hasil belajar.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting terhadap kehidupan manusia, pendidikan merupakan sebuah proses untuk membentuk, membina dan mengembangkan kemampuan serta kepribadian seseorang. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan “Pendidikan adalah usaha sadar

dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik mengembangkan potensi jiwa keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar untuk kelangsungan kehidupan manusia yang bertujuan untuk



mengembangkan potensi yang dimiliki. Oleh karena itu, untuk mengembangkan potensi yang dimiliki yaitu dengan memajukan pendidikan yang dapat dilakukan dengan meningkatkan semangat dalam belajar. Motivasi merupakan komponen penting demi tercapainya proses belajar, karena siswa yang termotivasi cenderung mencari cara yang lebih baik dan lebih efisien untuk mencapai tujuan belajar.

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang terjadi dalam diri siswa yang ditandai dengan perubahan tingkah laku dalam kecakapan atau kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi dan penilaian setelah siswa mengalami proses belajar. Hasil belajar dapat dikaitkan perubahan pada diri orang yang belajar. Bentuk perubahan sebagai hasil dari belajar dapat berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan. Perubahan dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan tidak dianggap sebagai hasil belajar. Perubahan sebagai hasil belajar bersifat relatif menetap dan memiliki potensi untuk dapat berkembang (Lestari, 2014).

Guru melakukan tugasnya tidak hanya dituntut untuk menyampaikan materi kepada siswa, tetapi juga dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan cara melakukan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui hasil belajar

matematika siswa. Kegiatan evaluasi pembelajaran berkaitan erat dengan kegiatan pengukuran yang berupa tes hasil belajar. Hasil dari tes tersebut adalah berupa nilai. Untuk mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan apa yang diinginkan, guru harus memiliki kemampuan dalam menggunakan maupun memilih sebuah metode, model, dan media dalam pembelajaran agar siswa dalam tidak mudah bosan dan tetap semangat dalam belajar. Seorang guru dapat menciptakan banyak ide secara luas dalam mengajar maupun dalam mengevaluasi hasil belajar siswa, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran. Media merupakan sebuah penyambung pemahaman antara guru dan siswa, untuk mempermudah pemahaman kepada siswa, sehingga apa yang disampaikan atau dijelaskan oleh guru kepada siswa bisa diterima dengan cepat. Media pembelajaran digunakan sebagai alat menyampaikan atau memberikan informasi kepada siswa (Nurrita, 2018). Ketepatan dalam penerapan model dan media pembelajaran juga menjadi faktor penentu keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi yang sesuai dengan kebutuhan dapat mengoptimalkan perolehan hasil belajar siswa (Erlis, 2020).

Media dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat diantaranya penggunaan media pembelajaran saat kegiatan belajar dapat meningkatkan minat dan antusias siswa,



menambah semangat belajar siswa, dan siswa akan termotivasi dalam belajar (Falahudin, 2014). Teknologi yang sudah ada dan berkembang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran yaitu *game* edukasi. Dalam *game* edukasi informasi atau konsep dapat dipresentasikan dengan cara yang lebih interaktif dan menarik sehingga mudah untuk dipahami. *Game* edukasi adalah permainan *game* berbasis teknologi yang dapat diakses oleh banyak orang yang berisi tentang konsep dan informasi mengenai materi pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk melakukan proses belajar sehingga siswa dapat memahami materi yang sulit serta sebagai alat evaluasi hasil belajar (Clarisa, 2021). Salah satu *game* edukasi yang dapat digunakan untuk media pembelajaran adalah *wordwall*.

Wordwall adalah sebuah aplikasi gamifikasi *digital* berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur *game* dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi (Khairunisa, 2021). *Wordwall* berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa (Nisa & Susanto, 2022). Pemanfaatan *wordwall* mampu membangkitkan keaktifan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih seru, karena merupakan aplikasi pembuat *game* edukasi yang mudah digunakan dan tersedia berbagai fitur di dalamnya. Guru maupun siswa dapat

mengakses *wordwall* melalui laptop atau *smarthphone*. Pada aplikasi *wordwall* memuat berbagai gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat menarik minat siswa.

Kelebihan dari *wordwall* yaitu aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan *basic* (Sari & Yarza, 2021). Terdapat banyak *fitur game* edukasi yang disediakan, selain itu untuk mengaksesnya siswa tidak perlu *mendonwload* aplikasi, siswa hanya perlu mengakses tautan yang guru bagikan. Hasil studi pendahuluan di SMA Negeri Bandarkedungmulyo pada kelas X menunjukkan rendahnya hasil belajar matematika siswa. Siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika khususnya pada materi statistika sering kali mengalami kesulitan. Terlihat dari hasil rata-rata ulangan harian siswa yang diperoleh masih dibawah kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 70. Selain itu, sering kali siswa tidak memahami dengan baik mengenai tujuan dan isi materi dari pelajaran matematika yang mereka pelajari. Kurangnya motivasi siswa untuk belajar matematika terlihat saat pembelajaran berlangsung siswa cenderung tidak memperhatikan guru pada saat menyampaikan materi, siswa lebih asyik dengan *handphone* daripada membaca buku. Faktor lain yaitu pandangan siswa mengenai matematika bahwa belajar matematika itu sulit, rumit, susah sehingga menyebabkan siswa malas untuk belajar dan menyebabkan kurangnya motivasi belajar matematika yang



menyebabkan hasil belajar matematika cenderung kurang baik. Untuk menyempurnakan pembelajaran perlu adanya media pembelajaran sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran seperti *wordwall*.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh hasil rata-rata minat belajar dan nilai hasil belajar yang diperoleh (Akbar & Hadi, 2023). Penggunaan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang pada siswa kelas IV MI Roudlotul Huda Semarang Tahun Pelajaran 2014/ 2015 (Maghfiroh, Roudlotul, & Semarang, 2018). Berdasarkan paparan tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak ada hubungan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa SMA Negeri Bandarkedungmulyo.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasional. Penelitian korelasional adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa SMA Negeri Bandarkedungmulyo. Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian

ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah media pembelajaran *wordwall* sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar matematika siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri Bandarkedungmulyo tahun pelajaran 2023/2024 yang terdiri dari 7 kelas yang setiap kelasnya terdiri dari 34 siswa dengan jumlah keseluruhan siswa yaitu sebanyak 238 siswa. Sampel pada penelitian ini adalah kelas X-7. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket dan metode tes. Metode angket digunakan untuk memperoleh data tentang penerapan media pembelajaran *wordwall* sedangkan metode tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar matematika siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket dan lembar tes. Setelah data diperoleh, maka tahap selanjutnya adalah pengujian hipotesis dengan rumus (Rozaq & Hidayati, 2019)

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

HASIL PENELITIAN

Skor variabel ini diperoleh dari hasil angket yang diisi oleh siswa yang berjumlah 34 siswa. Skor tertinggi adalah 90 dan skor terendah adalah 75 dengan rata-rata 81,97. Data hasil belajar matematika siswa diambil berdasarkan nilai hasil tes yang diikuti oleh siswa yang berjumlah 34 siswa. Skor tertinggi



adalah 100 dan skor terendah adalah 25 dengan rata-rata 77,21.

Data yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis untuk dijadikan dasar mengambil keputusan atau membuat kesimpulan. Pengujian hipotesis dilakukan guna mengetahui apakah hipotesis yang diajukan pada penelitian ini dapat diterima atau ditolak. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi sederhana. Hipotesis yang diajukan yaitu ada hubungan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa SMA Negeri Bandarkedungmulyo. Penjelasan tentang hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Korelasi

		Game Edukasi	Nilai THB
media pembelajaran <i>wordwall</i>	Pearson Correlation	1	-,113
	Sig. (2-tailed)		,525
	N	34	34
Nilai THB	Pearson Correlation	-,113	1
	Sig. (2-tailed)	,525	
	N	34	34

Berdasarkan perhitungan dengan analisis Korelasi *Product Moment* dengan bantuan program *SPSS 25* diperoleh nilai signifikansi $0,525 > 0,05$. Hal ini menunjukkan tidak ada hubungan kedua variabel. Sementara nilai *Pearson Correlation* (koefisiensi korelasi *Pearson*) antara media pembelajaran

wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa SMA Negeri Bandarkedungmulyo sebesar $-0,113$. Berdasarkan nilai positifitas maka hubungan antara media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa SMA Negeri Bandarkedungmulyo bernilai negatif, yang artinya pelaksanaan media pembelajaran *wordwall* tidak akan membawa kenaikan pada hasil belajar matematika siswa dan sebaliknya. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis yang diajukan yaitu ada hubungan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa SMA Negeri Bandarkedungmulyo ditolak atau tidak terbukti.

Berdasarkan hasil analisis data, menunjukkan hubungan antara media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa SMA Negeri Bandarkedungmulyo bernilai negatif. Artinya pelaksanaan media pembelajaran *wordwall* tidak akan membawa kenaikan pada hasil belajar matematika siswa dan sebaliknya. Hasil penelitian ini bertolak belakang dengan penelitian terdahulu dimana hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh media *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh hasil rata-rata minat belajar dan nilai hasil belajar yang diperoleh (Akbar & Hadi, 2023). Juga dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi



bangun ruang pada siswa kelas IV MI Roudlotul Huda Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015 (Maghfiroh, Roudlotul, & Semarang, 2018). Sedangkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran *wordwall* tidak berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa SMA Negeri Bandarkedungmulyo.

Terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab tidak berpengaruhnya media pembelajaran *wordwall* terhadap proses pembelajaran, yaitu:

1. Kesesuaian media dengan materi
2. Pemanfaatan yang kurang
3. Kesalahan penerapan
4. Keterampilan pengguna yaitu pendidik yang kurang terampil dalam menggunakan media tersebut. Sehingga tidak mampu memaksimalkan penggunaan media, dampaknya terhadap pembelajaran akan kurang.
5. Ketertarikan siswa ketika media tidak menarik atau tidak relevan dengan minat siswa dapat mengurangi motivasi siswa untuk belajar.

Metode pengajaran yang tidak tepat Berdasarkan hasil analisis tersebut, penelitian ini menolak hipotesis yang diajukan artinya tidak ada hubungan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa SMA Negeri Bandarkedungmulyo.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak ada hubungan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa SMA Negeri Bandarkedungmulyo.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H.F. & Hadi, M.S. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Psikologi*, 4(2), 1653–1660.
- Clarisa, C.V. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Game Kahoot Bandar Lampung Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Bandar Lampung. Skripsi 1442 H / 2021 M.*
- Erlis, N. (2020). *Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2), 103–112.
- Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan media dalam pembelajaran. Jurnal Lingkar Widya Swara*, 1(4), 104–117.
- Khairunisa, Y. (2021). *Pemanfaatan fitur gamifikasi daring Maze Chase–Wordwall sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan Probabilitas. Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47.
- Lestari, I. (2014). *Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar. Jurnal Formatif*, 3(2), 115–125.
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). *Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. Jpk*, 4(1), 64–70.
- Nisa, M. A. & Susanto, R. (2022). *Pengaruh*



- Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Pradani, T. G. (2022). *Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.
- Rozaq, A., & Hidayati, W. S. (2019). *Pengolahan Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Sari, P.M. & Yarza, H.N. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Rineka Cipta.
- Sukendra, I. K., & A. I. K. . (2020). *Instrumen Penelitian*. Mahameru Press.
- Taloen, S. Y., & Susanti, A. E. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Team Achievement Division) Dalam Mengupayakan Tanggung Jawab Siswa [Stad (Student Teams Achievement Division) Cooperative Learning Model for Student Responsibility]*. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 19(2), 14.