Tautologi Journal of Mathematics Education
Alamat: Gedung D, Lantai 1 Kampus 2 Universitas Muhammadiyah Parepare Jalan Jenderal Ahmad Yani, KM 6
E-ISSN: XXXX-YYYY
P-ISSN: XXXX-YYYY

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KOTA PAREPARE

THE EFFECT OF THE USE OF *WORDWALL* ON MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES OF STUDENTS

[1]Rofinus Badung, Asdar Dollo
Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Parepare
[1]Email: yantoalibaba77@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the positive effect of using the wordwall on the mathematics learning outcomes of class VIII UPTD SMP Negeri 2 Parepare students. This type of research is quasi-experimental. The population of this research is class VIII UPTD SMP Negeri 2 Parepare for the academic year 2022/2023 which consists of ten classes, namely VIII 1, VIII 2, VIII 3, VIII 4, VIII 5, VIII 6, VIII 7, VIII 8, VIII 9 and VIII 10. The total sample in this study was 32 students of class VIII 1 UPTD SMP Negeri 2 Parepare who were selected using the cluster random sampling technique. The research data was obtained by using a test sheet and a questionnaire sheet. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis.

The results of the study indicate that there is a positive influence on the use of the wordwall on the mathematics learning outcomes of class VIII UPTD SMP Negeri 2 Parepare students. This is indicated by the mastery of student learning included in the "High" category with an average value of 83.50 which classically reached 93.70% of students who had completed, and student responses to learning mathematics using the Wordwall is positive with an average percentage of 83.28 and the calculation of inferential statistics for gain using a one-sample t-test shows a significant level of < (0.000 < 0.05).

Keywords: Wordwall, Learning Outcomes, Mathematics.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kegiatan yang kompleks, serta meliputi berbagai bagian yang berhubungan erat satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, jika pendidikan ingin dilaksanakan dengan baik, maka terlebih dahulu harus dipahami beberapa faktor yang berperan serta dalam pendidikan. Berbagai bagian dalam sistem pendidikan, baik secara mikro maupun makro perlu dikenali dengan baik sehingga komponen-komponen tersebut dapat berfungsi dan berkembang dalam menumbuhkan pendidikan kearah tujuan pendidikan yang ditetapkan (Sutrisno Asyafiq, 2016:29-37).

Belajar bagi siswa dan mengajar bagi guru merupakan kegiatan yang paling utama dalam proses belajar mengajar. Hasil yang baik dari kegiatan yang dilakukan merupakan hal yang senantiasa ingin dicapai oleh siswa dan guru. Pengajar sering kali mendapatkan kesulitan dalam memberikan pendidikan yang berkualitas. Media pembelajaran sebenarnya memiliki fungsi yang sangat penting yaitu membantu peserta didik dalam memahami materi yang akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik, disinilah media di butuhkan untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam memberikan ataupun memahami materi. Dalam pembelajaran guru harus memanfaatkan kemajuan teknologi agar peserta didik antusias dalam proses belajar dan memiliki pemahaman yang tinggi. Steffi dan Muhammad T.S Adam (2015) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar mengajar dan sarana fisik yang mengandung materi pelajaran.

Menurut Hapsari dan Pamungkas (2019) media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan (siswa), tetapi saat ini banyak siswa yang merasa jenuh dengan aktivitas rutin yang monoton dan membebani. Di era sekarang ini, media-media pembelajaran dengan bantuan teknologi sudah banyak. Namun pada kenyataannya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di kelas masih minim (Widana, 2020).

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah perkembangan teknologi yang semakin pesat. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Susanti dan Khabibah pada tahun 2013 menunjukan bahwa setelah menerima pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer, hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika mengalami peningkatan. Salah satu contoh penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran misalnya dengan menggunakan tugas dalam bentuk permainan menggunakan aplikasi.

Penggunaan media dalam pembelajaran yang dimaksud untuk mengatasi serta membantu permasalahan yang terjadi. Berbagai fenomena yang kita lihat sekarang ini banyak sekolah yang hasil belajar peserta didiknya memprihatinkan. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain, strategi, metode, dan media pembelajaran yang digunakan sampai pada minat peserta didik yang semakin berkurang, kuranganya respon peserta didik, perhatian peserta didik, serta kurangnya konsentrasi peserta didik karena pembelajaran yang disampaikan oleh pengajar kurang merangsang dan suasana belajar yang tidak menyenangkan. Salah satu contoh penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran misalnya dengan menggunakan tugas dalam bentuk permainan menggunakan aplikasi yaitu *Wordwall.*

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar matematika. *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis web. Media berbasis web ini berisi soal-soal pilihan ganda yang dikerjakan dalam bentuk permainan. Pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dapat memberikan tantangan tersendiri bagi peserta didik. Media pembelajaran *Wordwall* digunakan untuk berlatih mengerjakan soal dengan cara yang berbeda. Latihan soal dengan menggunakan media *Wordwall* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar lebih giat karena pada media *Wordwall* peserta didik dapat berlomba untuk mendapatkan peringkat teratas. Dengan media *Wordwall* guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik mengenai pembelajaran yang telah disampaikan dengan cara berbeda dan menarik bagi peserta didik.

Fanny (2020) menyatakan bahwa word wall game quis akan optimal jika didukung oleh media dalam pembelajaran, khususnya media yang berbasis ICT, karena dengan menggunakan teknologi akan dapat memberikan semangat dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan terjadi proses pembelajaran yang menyenangkan. Sari (2021) mengungkapkan Kelebihan dari aplikasi ini adalah mempunyai banyak template yang dapat dibuat oleh guru. Aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan Basic dengan pilihan 5 buah template. Permainan yang sudah dibuat dapat langsung dibagikan melalui tautan yang dikirimkan dengan aplikasi Whatsapp, Google Classroom maupun Email. Selain itu, kelebihan lainnya dari aplikasi ini adalah permainan yang sudah dirancang dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan siswa yang terkendala jaringan.

Menyadari pentinganya media *Wordwall* dalam proses pembelajaran, maka penulis memilih judul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Parepare."

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan design yang digunakan yaitu "*One-Group Pretest-Posttest Design*". Berikut adalah desainnya

Q_1	X	Q_2

Populasi pada penelitian ini adalah siswa Kelas VIII semester ganjil UPTD SMP Negeri 2 Parepare Tahun Ajaran 2022/2023. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *cluster random sampling*, dimana yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII 1 UPTD SMP Negeri 2 Parepare yang terdiri dari 32 siswa dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tes dan Angket serta teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi *Wordwall* merupakan sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat membuat game berbasis kuis menyenangkan bagi siswa, aplikasi ini juga bertujuan sebagai sumber belajar, alat penilaian dalam proses pembelajaran serta dapat memotivasi siswa dalam belajar. Sherianto (2020) mengemukakan bahwa *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Irham Halik (2020) mengemukakan bahwa *Wordwall* dapat diartikan web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat game berbasis kuis menyenangkan.

Berikut adalah data hasil penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Parepare disajikan dalam tabel 1, tabel 2 dan tabel 3 berikut ini.

Tabel 1 Statistik Deskriptif Nilai Pretest dan Postest

Statistik	Nilai Pretest	Nilai Postest
N	32	32
Ideal Skor	100	100
Mean	55.56	83.50
Median	56.00	82.00
Std. Deviation	12.347	6.624
Variance	152.448	43.871
Range	50	28
Minimum	30	70
Maximum	80	98

Tabel 2 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Data *Gain* Ternormalisasi

Statistik	Data Koefisien Gain Ternormalisasi
Mean	0.6263
Median	0.6100
Std. Deviation	0.13571
Variance	0.018
Range	0.62
Minimum	0.32
Maximum	0.94

Berdasarkan tabel 1 dan tabel 2 tersebut di atas, dapat dilihat hasil analisis statistik deskriptif dengan rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi *Wordwall* yaitu 55,56 dan rata-rata

setelah menggunakan aplikasi *Wordwall* sebesar 83,50, kemudian rata-rata nilai gain sebesar 0,6263. Sehingga peningkatan hasil belajar Matemmatika siswa berada pada kategori tinggi.

Tabel 3 Analisis Statistik Inferensial

	Test Value = 0					
					95% Confidence Interval of the Difference	
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
Ngain	26.104	31	.000	.62625	.5773	.6752

Berdasarkan tabel 3 tersebut di atas, dapat dilihat hasil analisis statistik inferensial, dengan nilai signifikan untuk gain adalah 0,000. Dengan menggunakan uji-t one sampel t-test menunjukan nilai signifikan lebih kecil dari nilai α (0,000 < 0,05). Hal ini berarti bahwa ada pengaruh positif penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Parepare. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Putri dkk (2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis wordwall berpengaruh digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal senada juga disampaikan Siagian (2023) dalam hasil penelitiannya yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbantuan wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Parepare.

DAFTAR PUSTAKA

[1] 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.

[2] Adam, S. Muhammad T.S. 2015. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, No.2, Vol.3, 78-90, https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400

[3] Hapsari, S. A. & Pamungkas, H. 2019. Pemanfaatan google classroom sebagai media pembelajaran online di Universitas Dian Nuswantoro. Wacana, 18 (2), 225 – 233.

[4] Widana, I. W. 2020. The effect of digital literacy on the ability of teachers to develop HOTS-based assessment. Journal of Physics: Conference Series 1503 (2020) 012045. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1503/1/012045.

[5] Fanny, M. P. 2020. Efektivitas penggunaan aplikasi word wall dalam pembelajaran daring (online) matematika pada materi bilangan cacah kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan [Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta].

[6] Sari, P. M. & Yarza, H. N. 2021. Pelatihan penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall. Journal Ummat, 196.

[7]Sherianto, 2020, Wordwall Aplikasi Bermain Sambil Belajar, *http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermain-sambilbelajar.html*, diakses tgl 20 November 2021.

[8]Halik, Irham, 2020, Membuat Game Edukasi Dengan Wordwall, *https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasi-dengan-wordwall//*, diakses tgl 20 November 2021.

[9] 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.

[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.