



Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 222 Jakarta

The Implementation of Wordwall Learning Media in Improving Students' Learning Outcomes in Social Studies Subject for 7th Grade at State Junior High School 222 Jakarta

Rania Tinesia Alifa¹, Desy Safitri², Sujarwo³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.

Email : raniatinesia@gmail.com¹, desysafitri@unj.ac.id², sujarwo-fis@unj.ac.id³

Article Info

Article history :

Received : 21-05-2024

Revised : 23-05-2024

Accepted : 25-05-2024

Published : 27-05-2024

Abstract

This research is based on the fact that students' learning outcomes in the subject of Social Studies (IPS) are still relatively low and do not reach the Minimum Completion Criteria (KKM). This is due to learning activities that are still teacher-centered, resulting in monotonous learning and students tending to be more passive during the learning process. This study aims to improve students' learning outcomes in Social Studies by using Wordwall learning media for students in class VII-D at SMP Negeri 222 Jakarta. This type of research is Classroom Action Research conducted over three cycles. The results of the study show that the implementation of Wordwall learning media can improve students' learning outcomes with a percentage of grades in cycle 1 by 33%, cycle 2 by 72%, and cycle 3 by 92%.

Keywords : Wordwall Learning Media; Learning Outcomes; Social Studies Subject

Abstrak

Penelitian ini berlatar belakang dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih tergolong rendah dan tidak mencapai KKM. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga menyebabkan pembelajaran cenderung monoton dan siswa cenderung lebih pasif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* pada siswa kelas VII-D di SMP Negeri 222 Jakarta. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan tiga siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan presentase nilai pada siklus 1 sebesar 33%, siklus 2 sebesar 72%, dan siklus 3 sebesar 92%.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Wordwall; Hasil Belajar; Mata Pelajaran IPS

PENDAHULUAN

Pendidikan tercipta dari adanya suatu usaha secara sadar atau terencana sebagai bentuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat berperan aktif dalam



mengembangkan potensi dirinya sehingga akan memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, beserta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya sendiri agar dapat berguna bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Pembelajaran dapat dilakukan sesuai dengan panduan kurikulum yang berlaku di Indonesia sendiri. Bukti pembelajaran dapat berjalan dengan baik, biasanya dilihat dari bagaimana suasana kelas tersebut dan interaksi yang dilakukan antara guru dengan siswa (Nugrahini & Margunani, 2015).

Di dalam dunia pendidikan juga tidak terlepas dari interaksi antara guru dengan siswa yang bertujuan untuk mencapai suatu tujuan dari pendidikan itu sendiri. Adapun terdapat beberapa aspek penting dalam proses mengajar dan belajar agar dapat berlangsung secara efektif dan optimal diantaranya adalah perlunya memerhatikan aspek semangat, motivasi, minat dan hasil belajar siswa. Agar tercapainya tujuan pembelajaran tersebut sangat diperlukan peran guru dalam memilih perangkat pembelajaran seperti RPP, silabus, Program Semester (Promes), Program Tahunan (Prota), Kurikulum, media pembelajaran, dan perangkat pembelajaran lainnya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran dari kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang memfokuskan siswa pada fakta-fakta, konsep, dan generalisasi yang berhubungan dengan kondisi sosial masyarakat. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan agar dapat menjadi Warga Negara Indonesia (WNI) yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Di dalam proses pembelajaran IPS banyak melibatkan keaktifan antara guru dengan siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru melalui materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran (Pamungkas et al., 2023).

Oleh karena itu peranan guru dalam proses pembelajaran IPS sangatlah penting, hal ini dimaksudkan agar siswa mudah menangkap dan memahami isi materi yang dibawakan oleh guru. Realita pada kenyataannya masih banyak guru yang kurang bervariasi dan kurang inovatif dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga menyebabkan pembelajaran kurang efektif dan monoton. Pembelajaran yang monoton membuat siswa kehilangan motivasi dan minat dalam pembelajaran yang aktif bahkan membuat siswa tidak berusaha untuk lebih mengkonstruksikan pengetahuan yang dimiliki secara mandiri. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar siswa itu sendiri. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Rahman, 2014) bahwa motivasi dan minat belajar siswa menjadi salah satu aspek yang sangat berpengaruh pada hasil belajar.

Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang diperoleh seorang siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar siswa dihasilkan dari berbagai upaya dan daya yang tercermin dari partisipasi belajar yang dilakukan siswa dalam mempelajari suatu materi yang diajarkan oleh guru. Siswa yang berhasil dalam belajar ditandai dengan tercapainya tujuan-tujuan pembelajaran. Oleh karena itu belajar dari hasil pengalaman langsung akan memperoleh hasil yang lebih baik, karena siswa dapat lebih memahami dan lebih menguasai pelajaran tersebut (Saleh et al., 2015).

Dalam proses pembelajaran guru melakukan berbagai macam cara seperti, pada setiap pertemuan guru menerapkan metode pembelajaran yang berbeda dengan memanfaatkan media



pembelajaran agar dapat meningkatkan interaksi kepada siswa dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat tentunya perlu mempertimbangkan beberapa hal yang baik seperti aksesibilitas, jenis penilaian, desain media, anggaran biaya, dan fitur-fitur yang disediakan di dalam platform tersebut. Media pembelajaran memiliki fungsi untuk mengarahkan siswa mendapatkan pengalaman belajar (*learning experience*) yang dapat dilihat dari interaksi siswa dan media pembelajaran itu. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat maka akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga mempengaruhi tingginya hasil belajar siswa (Jalinus & Ambiyar, 2016).

Berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti diperoleh bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Hal ini juga didukung oleh data yang memperlihatkan hasil rata-rata nilai Sumatif Tengah Semester (STS) Semester Ganjil kelas VII Tahun Pelajaran 2023/2024, menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 77. Berdasarkan data yang diperoleh berdasarkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 222 Jakarta menunjukkan hasil nilai STS kelas VII-A dengan rata-rata sebesar 45, kelas VII-B dengan rata-rata sebesar 42, kelas VII-C dengan rata-rata sebesar 43, kelas VII-D dengan rata-rata sebesar 40, kelas VII-E dengan rata-rata sebesar 47, dan kelas VII-F dengan rata-rata sebesar 45.

Berdasarkan permasalahan pada hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 222 Jakarta pada nilai STS di atas terlihat bahwa tidak mencapai KKM. Untuk mengatasi permasalahan hasil belajar siswa tersebut perlunya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS yang interaktif dan inovatif. Karakteristik mata pelajaran IPS yang lebih menekankan pada kemampuan untuk menghafal menyebabkan perlunya media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan yakni agar memberikan efek menarik perhatian siswa dan membantunya dalam menguasai materi pembelajaran. Salah satu media interaktif yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah game edukasi yaitu media game interaktif *Wordwall* (Fidya et al., 2021).

Wordwall menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat diakses oleh semua orang secara gratis. Media ini biasanya didesain untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran baik secara kelompok maupun secara individual hingga akhirnya akan melibatkan siswa lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media *Wordwall* diharapkan menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman isi materi siswa tanpa harus selalu bergantung dengan buku mata pelajaran bahkan penjelasan yang diberikan oleh guru dan *Wordwall* diharapkan juga dapat digunakan untuk melihat perkembangan kemampuan siswa sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini juga dikemukakan oleh Sari & Yarza (2021), bahwa *Wordwall* merupakan aplikasi yang dapat dijadikan sebagai suatu media pembelajaran, sumber belajar dan alat penilaian. Oleh sebab itu media game interaktif *Wordwall* menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh Nur Aidah & Nurafni (2022), bahwa media pembelajaran *Wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa



Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata Pelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Berpedoman pada latar belakang di atas, agar penulisan ini menjadi terstruktur dan tidak meluas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimana penerapan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 222 Jakarta?” dan “Apakah media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 222 Jakarta?”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan penerapan media pembelajaran *Wordwall* kelas VII-D di SMP Negeri 222 Jakarta.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Menurut Widayati (2008), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pada kegiatan pembelajaran yang sedang dihadapi oleh guru. PTK ini dinilai dapat memperbaiki mutu, hasil pembelajaran, dan mencobakan hal-hal baru dalam kegiatan pembelajaran. Pada PTK memiliki siklus yang setiap siklus terdiri dari empat langkah yaitu rancangan tindakan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada penelitian ini dilakukan 3 siklus, dengan 1 siklus menggunakan 3 kali pertemuan, lalu penelitian ini dimulai pada bulan Maret 2024 sampai dengan Mei 2024. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII-D di SMP Negeri 222 Jakarta dengan jumlah 36 siswa yang terdiri dari 20 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Peneliti berperan sebagai guru atau pelaku tindakan, sedangkan guru bidang studi berperan sebagai guru kolaborator (observer).

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdapat dua jenis yang dapat dikumpulkan peneliti yaitu kualitatif dan kuantitatif. Pada penelitian ini peneliti menganalisis dengan deskriptif kualitatif melalui lembar observasi dan deskriptif kuantitatif melalui tes hasil belajar. Menurut (Nopiyanto & Raibowo, 2020), data yang dikumpulkan melalui tes deskriptif kuantitatif dapat dianalisis untuk mencari nilai rata-rata siswa atau presentase ketuntasan belajar siswa. Berikut ini rumus yang digunakan untuk menganalisis data deskriptif kuantitatif, yaitu:

- 1) Rumus untuk menghitung presentase ketuntasan belajar klasikal siswa:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase yang akan dicari

F = Frekuensi (Banyaknya siswa yang tuntas di atas KKM)



N = Jumlah siswa keseluruhan

Berdasarkan hasil presentase ketuntasan belajar kalasikan siswa, maka ketentuan kriteria ketuntasan belajar menurut Suprapti (2021), yaitu:

Tabel 1. Deskrip Frekuensi Hasil Belajar

Rentang Nilai	Kategori	Tingkat Keberhasilan
85 – 100	Sangat Baik	Berhasil
75 – 84	Baik	Berhasil
65 – 74	Cukup	Tidak Berhasil
55 – 64	Kurang	Tidak Berhasil
<55	Sangat Kurang	Tidak Berhasil

2) Rumus untuk menghitung mean atau rata-rata hasil belajar siswa, yaitu:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai keseluruhan

$\sum n$ = Jumlah siswa

INDIKATOR KEBERHASILAN

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebesar 80% siswa dari total keseluruhan siswa kelas VII-D di SMP Negeri 222 Jakarta yang memiliki hasil belajar dalam kriteria tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan rancangan tindakan, tindakan, observasi, dan refleksi didapatkan bawah hasil observasi siswa yang menguasai materi pembelajaran melalui evaluasi pada setiap akhir proses pembelajaran dari setiap siklus. Berikut ini adalah perkembangan hasil belajar siswa pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Data Perkembangan Nilai Hasil Belajar IPS pada Siklus 1, 2, dan 3

No	Nilai Siswa		
	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1	80	65	80



2	60	95	90
3	75	90	90
4	60	75	90
5	90	70	90
6	60	95	95
7	60	40	85
8	65	100	90
9	50	95	70
10	85	85	95
11	80	45	95
12	85	95	95
13	55	95	95
14	85	90	95
15	55	90	90
16	65	50	90
17	55	95	85
18	75	95	85
19	65	25	90
20	65	95	95
21	65	90	100
22	70	95	70
23	90	90	85
24	80	95	95
25	95	90	90
26	60	90	95
27	50	50	75
28	60	65	90
29	80	90	90
30	60	80	85
31	40	95	90
32	55	90	95
33	20	100	95
34	80	95	95
35	50	70	90
36	80	80	90

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat dilihat bahwa perkembangan nilai hasil belajar dari siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 mengalami peningkatan hasil belajar. Pada siklus 1 terlihat bahwa terdapat sebanyak 12 siswa memperoleh nilai di atas KKM atau 33% dari total keseluruhan siswa di kelas



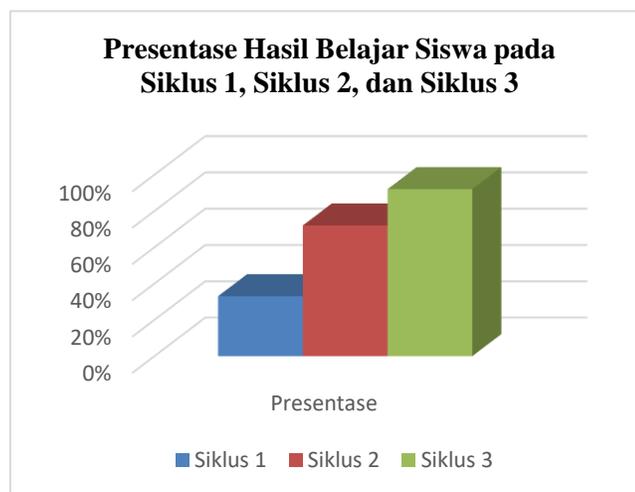
VII-D, pada siklus 2 terdapat sebanyak 26 siswa memperoleh nilai di atas KKM atau 72% dari total keseluruhan siswa di kelas VII-D, dan pada siklus 3 terdapat sebanyak 33 siswa memperoleh nilai di atas KKM atau 92% dari total keseluruhan siswa di kelas VII-D. Sebaran dan presentase nilai IPS kelas VII-D di SMP Negeri 222 Jakarta dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Sebaran dan Presentase Nilai IPS siswa kelas VII-D di SMP Negeri 222 Jakarta Berdasarkan Bobot Nilai

Nilai	Siklus 1		Siklus 2		Siklus 3	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
20	1	3%	1	3%	0	0%
40	8	22%	4	11%	0	0%
60	15	42%	5	14%	3	8%
80	12	33%	24	67%	32	89%
100	0	0%	2	5%	1	3%
Jumlah	36	100%	36	100%	36	100%

Berdasarkan tabel 3 terdapat perbedaan presentase penilain nilai dari setiap siklusnya. Pada siklus 1 sebanyak 12 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dan sebanyak 24 siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Pada siklus 2 sebanyak 26 siswa memperoleh nilai di atas KKM dan sebanyak 10 siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Lalu pada siklus 3 sebanyak 33 siswa memperoleh nilai di atas KKM dan sebanyak 3 siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Perolehan nilai tertinggi yang didapat dengan presentase terbesar terdapat pada siklus 3. Berikut ini adalah presentase hasil belajar siswa pada siklus 1, 2, dan 3 yaitu:

Grafik 1. Presentase Hasil Belajar Siswa pada Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3



Berdasarkan grafik 1 di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII-D di SMP Negeri 222 Jakarta terlihat bahwa pada siklus 1 memperoleh presentase sebesar 33%, pada siklus 2 memperoleh presentase sebesar 72%, dan pada siklus 3 memperoleh



presentase sebesar 92%. Dari presentase hasil belajar siswa kelas VII-D memperlihatkan kenaikan dan telah melampaui indikator keberhasilan sebesar 80% pada siklus 3 dengan perolehan 92% dengan menggunakan penerapan media pembelajaran *Wordwall*.

Adapun terdapat peningkatan keaktifan siswa kelas VII-D di SMP Negeri 222 Jakarta yang ditemukan oleh peneliti dengan nilai 1 untuk kurang aktif, 2 cukup aktif, 3 aktif, dan 4 sangat aktif dengan aspek keahlian pada saat bertanya, menjawab, berpendapat, dan memecahkan masalah. Berikut ini adalah tabel keaktifan siswa kelas VII-D, yaitu:

Tabel 4. Presentase Keaktifan Siswa Kelas VII-D di SMP Negeri 222 Jakarta

Keaktifan	Siklus 1				Siklus 2				Siklus 3			
	KK	CA	A	SA	KK	CA	A	SA	KK	CA	A	SA
Bertanya	86%	14%	0%	0%	0%	64%	33%	3%	0%	17%	69%	14%
Menjawab	53%	42%	5%	0%	0%	39%	50%	11%	0%	5%	53%	42%
Berpendapat	53%	42%	5%	0%	0%	47%	33%	20%	0%	5%	59%	36%
Memecahkan Masalah	73%	22%	5%	0%	0%	61%	28%	11%	0%	17%	58%	25%

Berdasarkan tabel 4, memperlihatkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab, berpendapat, dan memecahkan masalah. Peningkatan ini terlihat pada presentasi yang terus mengalami kenaikan pada siklus1, siklus 2, dan siklus 3. Keaktifan belajar siswa kelasVII-D di SMP Negeri 222 Jakarta dengan menggunakan penerapan media pembelajaran *Wordwall* dikatakan berhasil atau mengalami peningkatan seiring berjalannya siklus.

Oleh sebab itu bedasarkan data di atas, memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPS kelas VII-D di SMP Negeri 222 Jakarta ini berhasil meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada proses pembelajaran. Media pembelajaran *Wordwall* dinilai cocok digunakan, hal ini dikarenakan media pembelajaran ini membantu siswa untuk menangkap isi materi dengan mudah dan mendorong siswa agar aktif dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPS kelas VII-D di SMP Negeri 222 Jakarta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan presentase pada siklus 1 sebesar 33%, pada siklus 2 sebesar 72%, dan pada siklus 3 sebesar 92%. Adapun keaktifan siswa dalam belajar terlihat pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 mengalami peningkatan pada tahap bertanya, menjawab, berpendapat, dan memecahkan masalah. Media pembelajaran *Wordwall* dinilai cocok untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam mata pelajaran IPS, hal ini



dikarenakan teknik pembelajaran ini lebih memusatkan siswa fokus agar dapat menerima isi materi pembelajaran dengan baik dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Jalinus, N. & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran (Pertama)*. Jakarta: Kencana.
- Nopiyanto, Y. E., & Raibowo, S. (2020). Penerapan model pembelajaran jingsaw untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa penjas pada mata kuliah filsafat penjas dan olahraga. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 2(2), 61.
- Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS oleh. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 10(01), 67–78. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53199>
- Rahman, U. (2014). *Memahami Psikologi Dalam Pendidikan: Teori Dan Aplikasi (1st Ed.)*. Alauddin University Press.
- Nugrahini, R. W., & Margunani, M. (2015). The Effect of Family Environment and Internet Usage on Learning Motivation. *Jurnal Dinamika Pendidikan Unnes*, 10(2), 166–175.
- Saleh, H. I., Nurjayati, B., & Jumadi, O. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba. *Jurnal Sainsmat*, 4(1), 7–13. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/sainsmat>
- Suprpti, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Energi dan Perubahannya dengan Menggunakan Metode Proyek. *Journal of Education Informatic Technology and Science*, 3(2), 51–60. <https://doi.org/10.37859/jeits.v3i2.2799>