



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 7088-7101

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Analisis Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel di Kelas VII SMP Negeri 3 Barusjahe T.A 2023/2024

Simon Panjaitan<sup>1✉</sup>, Chirstina Sitepu<sup>2</sup>, Santa Goretty Pintubatu<sup>3</sup>

Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP

Nommensen, Medan, Indonesia

Email : [simon.panjaitan@uhn.ac.id](mailto:simon.panjaitan@uhn.ac.id)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah peningkatan keaktifan belajar siswa saat menggunakan media pembelajaran Wordwall pada materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel di SMP N 3 Barusjahe. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis & Mc Taggart yang dilakukan sebanyak 2 siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ni adalah siswa/i kelas VII-2 SMP N 3 Barusjahe yang berjumlah 26 siswa. Tingkat keaktifan belajar siswa yang diperoleh dari lembar observasi yang diisi oleh observer, hasilnya menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran wordwall pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Tingkat keaktifan belajar siswa sebelum penerapan media pembelajaran wordwall adalah  $\leq 40\%$  dengan kategori tidak aktif, setelah dilakukan tindakan siklus I skor rata-rata keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 69 % dengan kategori cukup aktif, dan pada siklus II 80% dengan kategori aktif.

Kata Kunci: *Wordwall, Keaktifan Belajar*

## Abstract

This research aims to assess the improvement in students' learning activities when using Wordwall learning media in the context of Linear Equation and Inequalities in One Variable material at SMP N 3 Barusjahe. This study is Classroom Action Research (CAR) following the Kemmis & MC Taggart model with two cycles. Each cycle includes planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects are 26 seventh-grade class B students at SMP N 3 Barusjahe. The observation results indicate that the implementation of Wordwall learning media in mathematics instruction can enhance student's learning activity. The level of student learning activity before the use of Wordwall, as measured through observation sheets filled out by observers, was  $\leq 40\%$  in the inactive category. After first cycle, the average score of students' learning activity increased to 69% in the moderately active category, and in the second cycle, it reached 80% in the active category

## PENDAHULUAN

Dua tahun yang lalu seluruh dunia termasuk Indonesia dilanda Covid 19, sehingga membawa banyak perubahan di berbagai bidang kehidupan, baik di bidang perekonomian hingga bidang pendidikan. Hampir 300 juta siswa terganggu kegiatan sekolahnya di seluruh dunia dan mengancam mereka di masa depan (Manoi & Soesanto, 2022). Contoh perubahan pada bidang Pendidikan dapat dilihat pada kebijakan pemerintah yang mengubah pola dan bentuk pembelajaran, dalam upaya pemutusan rantai persebaran Covid 19. Sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tanggal 17 Maret 2020 tentang Pembelajaran Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) dan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) (Cahyono, n.d.).

Salah satu Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) adalah pemberlakuan pembelajaran daring. Pembelajaran daring selama pandemic Covid-19 meningkatkan penggunaan teknologi karena pada sistem pembelajaran ini adanya sebuah inovasi baru Pendidikan yang melibatkan teknologi informasi dalam pembelajaran (Erfan, 2021).

Menurut Nadia dkk (2020) sebagai seorang pendidik harus mampu beradaptasi dengan setiap perkembangan, mampu menguasai serta memiliki pengetahuan teknologi, karena teknologi merupakan kompetensi yang harus dikuasai untuk mendukung peningkatan dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang dikatakan berhasil, memerlukan beberapa gabungan komponen sehingga membentuk sebuah sistem yang mempunyai keterkaitan dan saling mempengaruhi antara komponen satu dengan yang lainnya. Komponen- komponen

tersebut meliputi: tujuan, bahan/materi, media pembelajaran, metode/strategi/teknik, dan evaluasi (Aeni et al., 2022). Salah satu komponen yang menjadi fokus pembahasan saat ini adalah media pembelajaran. Menurut media pembelajaran adalah alat bantu ajar baik benda yang ada di lingkungan siswa yang dipergunakan pada proses belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Aidah & Nurafni, 2022).

Salah satu fungsi Media Pembelajaran yaitu fungsi psikologi, yaitu fungsi yang berkaitan dengan aspek psikologi mencakup: fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif (menggugah perasaan atau emosi), fungsi kognitif (mengembangkan kemampuan daya pikir), fungsi imajinatif dan fungsi motivasi (mendorong siswa membangkitkan minat belajar) (Oktariyanti et al., 2021).

Oleh sebab itu Media Pembelajaran punya peran yang sangat penting karena bisa digunakan menjadi sarana dalam mengarahkan perhatian siswa sehingga yang berdampak pada keaktifan, antusiasme, dan hasil belajar, untuk itu dalam pemilihan media pembelajaran haruslah media pembelajaran yang tergolong menarik.

Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan Kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antara siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (fantasy), tantangan (challenge), dan keingintahuan (curiosity) (Arrosyad et al., 2023).

Pemanfaatan media pembelajaran ini bisa diterapkan seperti pada pembelajaran Matematika. Pembelajaran matematika pada umumnya menurut Syahrul (2018) masih bersifat konvensional (teacher centered), yang artinya guru masih sangat sering menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan siswa. Hal ini sejalan dengan tanggapan Wahyuningsih (2020) yang menyatakan bahwa:

dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran guru menjelaskan sedangkan siswa hanya mencatat, dan jika dimisalkan dalam satu kelas 32 orang tidak lebih dari 60% siswa memperhatikan penjelasan guru, karena siswa menggunakan kesempatan tersebut untuk bermain dengan temannya atau melakukan aktivitas yang tidak berkaitan dengan materi pembelajaran guru yang disampaikan.

Pada akhirnya pembelajaran cenderung monoton, kaku, dan tidak ada kegairahan serta pembelajaran seperti inilah yang disebut dengan pembelajaran berorientasi pada guru (Minarta & Pamungkas, 2022).

Hal ini juga ditemukan di salah satu sekolah yang berada di Kota Barusjahe yaitu SMP N 3 Barusjahe, berdasarkan hasil wawancara pada salah seorang guru matematika di SMP N 3 Barusjahe yaitu Bapak Herobigson Sihombing, S.Pd, beliau menyatakan bahwa

untuk tingkat keaktifan pada sekolah tersebut pada mata pelajaran matematika memang dikategorikan tidak aktif dan dari tiga rombongan belajar 71,72,73, yang tingkat keaktifan pembelajaran matematikanya paling rendah yaitu kelas 72 dengan rata-rata keaktifan 0%-40% yang diukur sesuai dengan menggunakan indikator keaktifan yang disediakan peneliti di lembar observasi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti objek penelitian yaitu kelas 72, dapat digambarkan beberapa permasalahan yang terjadi contohnya yaitu sebagian siswa sering memanfaatkan kesempatan untuk berbicara dengan temannya atau mengganggu teman sebangkunya ketika pembelajaran berlangsung sehingga tidak memperhatikan penjelasan guru, ada juga siswa yang hanya mendengarkan tanpa merespon dan menanggapi yang diberikan guru, ada juga siswa yang ketika diarahkan untuk menulis atau mengerjakan soal ia tidak melaksanakannya dan memilih bermain atau mengerjakan hal yang tidak ada hubungannya dengan pembelajaran dihari tersebut, ada juga siswa yang tidak turut andil bagian dalam diskusi kelompok. Beliau juga menyampaikan dalam proses pembelajaran siswa senang dengan pembelajaran yang ada permainannya.

Sementara itu dalam pembelajaran matematika diperlukan pembiasaan secara aktif yang melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar, agar siswa memperoleh pengetahuan yang sama bahkan lebih dari pengetahuan yang dimiliki oleh gurunya. Oleh karena itu pemilihan dan pemanfaatan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah penting, untuk meningkatkan kualitas belajar dan mengajar, senada dengan pendapat Sari & Harjono (Jauhar & Nur, 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membuat sebuah pembelajaran menjadi menarik sehingga membuat siswa aktif dan menarik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan tanggapan Nissa, & Renoningtyas (2021) yang menyatakan bahwa salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa serta minat belajarnya dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah media pembelajaran e-learning. Menurut Saitya (2022) e-learning adalah salah satu bentuk model pembelajaran yang didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Pemilihan media pembelajaran berbasis IT dikarenakan penggunaan IT dalam pembelajaran matematika masih dikategorikan baru, sehingga dianggap mampu memberikan kesan yang berbeda kepada siswa selama pembelajaran Imanulhaq & Prastowo (2022) . Tetapi pada kenyataannya banyak guru yang kurang kompetensinya dalam pembuatan media pembelajaran berbasis IT, yang akhirnya menjadi salah satu penyebab kurangnya minat belajar siswa, hal ini juga disampaikan oleh Immanulhaq & Prastowo (2022) kurangnya guru

dalam memanfaatkan IT untuk pembelajaran, yang menyebabkan rendahnya keaktifan siswa yang ditandai dengan siswa tidak bersemangat dan malas, karena pembelajaran matematika kurang menyenangkan. Sari & Harjono (2021) juga menyatakan bahwa kurangnya minat belajar siswa disebabkan oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran dan kurangnya kompetensi guru sehingga tidak dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis e-learning atau berbasis IT yang mudah untuk digunakan oleh siapapun adalah Wordwall.

Menurut Nadia dkk (2022) Wordwall adalah sebuah aplikasi jenis media pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk permainan dan dapat diakses dengan mudah secara online melalui Wordwall.net. Aplikasi Wordwall juga menyediakan template permainan yang beragam, yang bisa diisi sesuai kebutuhan, seperti template. Template yang dimaksud contohnya adalah template fitur klasik yang sudah dikenal seperti kuis dan teka teki silang, juga terobosan baru gaya arcade seperti labirin/maze chase dan pesawat duduk.

Aplikasi Wordwall ini telah digunakan di berbagai jenjang Pendidikan, dan mata pelajaran hal ini dibuktikan dengan beberapa penelitian terlebih dahulu seperti pada mata pelajaran Biologi Penerapan Wordwall Game Kuis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi oleh Arimbawa (2021), pada materi IPA Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi oleh Aidah & Nurafni (2022), pada materi Sejarah HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan Wordwall sebagai media ajar Indonesia zaman prasejarah di Sekolah Menengah Atas oleh Yuniar dkk (2021), dan pada materi Matematika Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19 oleh Nadia dkk(2022).

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Analisis Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel di Kelas VII T.A 2023/2024".

## METODE PENELITIAN

Tempat Penelitian ini dilakukan di kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Barusjahe yang berlokasi di Desa Sukanalu, Kecamatan Barusjahe, Kabupaten Karo, Provinsi Sumatera Utara, dengan Kode Pos 22172. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil T.A 2023/2024. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VII – 2 SMP Negeri 3 Barus Jahe, Sukanalu, Kecamatan Barusjahe, Kabupaten Karo, Provinsi Sumatera Utara, pada T.A 2023/2024. Objek dalam penelitian ini adalah Keaktifan Belajar Siswa Melalui

Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall pada Materi ajar Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian reflektif dengan pelaksanaan secara siklis (berdaur) di dalam kelas, dengan tujuan pemecahan masalah dan percobaan hal-hal baru demi peningkatan kualitas pembelajaran (Permana & Kasriman, 2022).

Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri atas 4 komponen yaitu perencanaan (planning) , Tindakan (action), observasi (observing), dan refleksi (reflecting) dalam sistem spiral, yang saling terkait antara langkah satu dengan yang lainnya.

Menurut Barlian (dalam Yuniar et al., 2021) Pengumpulan data merupakan suatu hal yang penting dalam penelitian, karena berbagai cara digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitiannya, untuk mendapatkan keterangan-keterangan dan informasi yang dapat dipercaya. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini menggunakan beberapa Teknik metode pengumpulan informasi yaitu observasi dan dokumentasi.

Pemeriksaan informasi secara kuantitatif deskriptif tentang keaktifan belajar siswa dari kegiatan observasi yang dilakukan observer sesudah dan sebelum penggunaan Wordwall. Pada data hasil observasi aktivitas guru terdapat 6 langkah – langkah Pembelajaran pada lembar observasi yang akan diamati memberikan ceklis atau tanda • pada lembar aktivitas guru dengan memberikan nilai 1 jika kegiatan dilaksanakan, dan nilai 0 jika tidak dilaksanakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VII – 2 berjumlah 26 orang siswa/I SMP Negeri 3 yang Barus Jahe, Sukanalu, Kecamatan Barusjahe, Kabupaten Karo, Provinsi Sumatera Utara, pada T.A 2023/2024.

Kegiatan pra siklus merupakan kegiatan yang dilaksanakan sebelum pelaksanaan siklus I. Kegiatan ini diawali dengan melakukan observasi yang dipergunakan sebagai landasan penyusunan latar belakang dari permasalahan yang akan diteliti. Observasi yang dilakukan ialah berupa pengamatan serta diskusi berupa wawancara singkat dengan guru pengampu mata pelajaran untuk mengetahui kondisi awal siswa/i pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan pertimbangan setelah pelaksanaan kegiatan diskusi dan pengamatan, akhirnya diperoleh hasil dan diputuskan bahwa kelas yang sesuai dengan kriteria penelitian yaitu

tingkat keaktifan belajar siswa yang dikategorikan tidak aktif adalah kelas VII-2 dapat dilihat pada tabel 4.1, sehingga penelitian akan dilaksanakan pada kelas tersebut.

#### Siklus I

Perencanaan yang dilakukan peneliti pada siklus I ialah membantu guru dalam mempersiapkan media pembelajaran Wordwall, menyusun dan mengonsep soal yang akan dibuat kedia media pembelajaran Wordwall, menyusun dan mempersiapkan lembar observasi keaktifan siswa dan lembar observasi aktivitas guru. Materi ajar yang akan di bahas pada siklus I dikhususkan pada materi Persamaan Linear Satu Variabel dengan penggunaan media Wordwall sebagai salah

media pembelajaran yang berisikan test pemahaman tentang materi yang sudah dibahas, sebelum akhir pertemuan. Pelaksanaan Siklus I ini akan dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dan tiap pertemuannya menggunakan media Wordwall yang diusahakan penggunaan templat permainan yang tentunya berbeda , agar siswa/I tidak jenuh dan menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus I

No	Kode	Rata-rata %		Skor Rata-rata%	Kategori
		P I	P II		
1	AB	62,5	65,625	65,625	Cukup Aktif
2	AT	81,25	93,75	93,75	Sangat Aktif
3	AJ	68,75	75	75	Aktif
4	ABT	62,5	71,875	71,875	Cukup Aktif
5	AS	62,5	68,75	68,75	Cukup Aktif
6	BA	65,625	75	75	Aktif
7	BG	65,625	68,75	68,75	Cukup Aktif
8	BP	75	75	75	Aktif
9	BRP	62,5	75	75	Cukup Aktif
10	DD	62,5	71,875	71,875	Cukup Aktif
11	DA	68,75	71,875	71,875	Aktif
12	EO	68,75	78,125	78,125	Aktif

13	ES	68,75	78,125	78,125	Aktif
14	EBS	68,75	75	75	Aktif
15	EP	65,625	71,875	71,875	Cukup Aktif
16	HS	68,75	65,625	65,625	Cukup Aktif
17	FYF	65,625	68,75	68,75	Cukup Aktif
18	JP	65,625	75	75	Aktif
19	MS	71,875	87,5	87,5	Aktif
20	SB	65,625	68,75	68,75	Cukup Aktif
21	TH	56,25	62,5	62,5	Cukup Aktif
22	YS	62,5	65,625	65,625	Cukup Aktif
23	YR	68,75	68,75	68,75	Cukup Aktif
24	RR	68,75	75	75	Aktif
25	ZS	65,625	68,75	68,75	Cukup Aktif
26	ART	59,375	62,5	62,5	Cukup Aktif
	Total	66,46	72,47	69,47	Cukup Aktif

## Siklus II

Perencanaan yang dilakukan peneliti pada siklus II sama dengan perencanaan pada Siklus I dan ditambah dengan melakukan perbaikan dari hasil refleksi siklus I. Catatan kekurangan pada siklus I dijadikan acuan untuk tindakan perbaikan dalam perencanaan siklus II, sehingga hasil akhir lembar keaktifan belajar siswa, dan aktivitas guru mencapai skor maksimal.

## Tahap Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II terdiri dari dua pertemuan pembelajaran. Alokasi waktu pada setiap pertemuan adalah 2 x 40 menit. Pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan pada tahap ini sesuai dengan skenario tindakan yang sudah direncanakan sebelumnya. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan pada Selasa, 8 Agustus 2023.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus II

No	Kode	Rata-rata %		Skor	Kategori
		P I	P II	Rata-rata%	
1	AB	71,875	78,125	75	Aktif
2	AT	93,75	93,75	93,75	Sangat Aktif
3	AJ	81,25	84,375	82,8125	Aktif
4	ABT	78,125	78,125	78,125	Aktif
5	AS	68,75	71,875	70,3125	Aktif
6	BA	81,25	81,25	81,25	Aktif
7	BG	68,75	75	71,875	Aktif
8	BP	93,75	93,75	93,75	Sangat Aktif
9	BRP	78,125	81,25	79,6875	Aktif
10	DD	81,25	84,375	82,8125	Aktif
11	DA	81,25	84,375	82,8125	Aktif
12	EO	90,625	93,75	92,1875	Sangat Aktif
13	ES	81,25	84,375	82,8125	Aktif
14	EBS	93,75	93,75	93,75	Sangat Aktif
15	EP	65,625	75	70,3125	Aktif
16	HS	71,875	75	73,4375	Aktif
17	FYF	71,875	75	73,4375	Aktif
18	JP	78,125	81,25	79,6875	Aktif
19	MS	90,625	90,625	90,625	Sangat Aktif
20	SB	81,25	90,625	85,9375	Sangat Aktif
21	TH	62,5	75	68,75	Cukup Aktif
22	YS	78,125	90,625	84,375	Aktif
23	YR	68,75	71,875	70,3125	Aktif
24	RR	81,25	84,375	82,8125	Aktif
25	ZS	68,75	71,875	70,3125	Aktif
26	ART	75	78,125	76,5625	Aktif
Total		78,36	82,21	80,28	Aktif

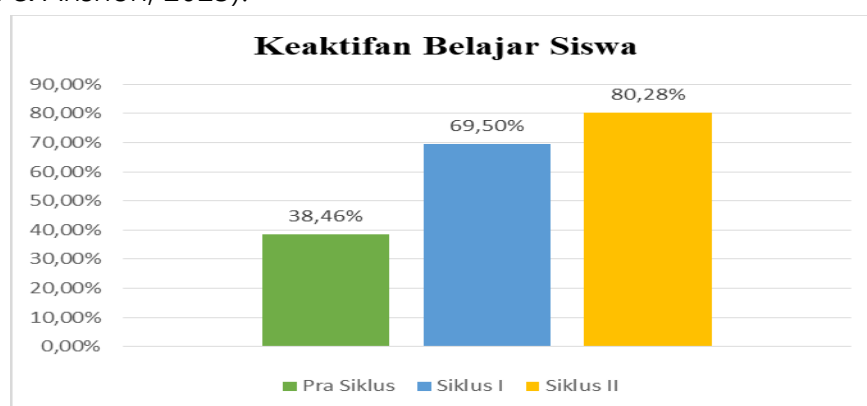
## Pembahasan

Pada kegiatan observasi yang dilakukan peneliti sebelum melakukan Tindakan, memperoleh hasil bahwa siswa/l kelas VII -2 SMP N 3 Barusjahe tingkat keaktifan belajar siswa nya tergolong tidak aktif. Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa perlu adanya variasi dan diperlukan media pembelajaran yang menarik serta berbeda dari yang pernah dipakai sebelumnya, hal ini lah yang melatarbelakangi sehingga peneliti memilih media pembelajaran Wordwall untuk diterapkan pada pembelajaran matematika kelas VII-2, dikarenakan media ini adalah media yang tergolong baru dan di sekolah tersebut belum pernah dipergunakan (Sari & Yarza, 2021).

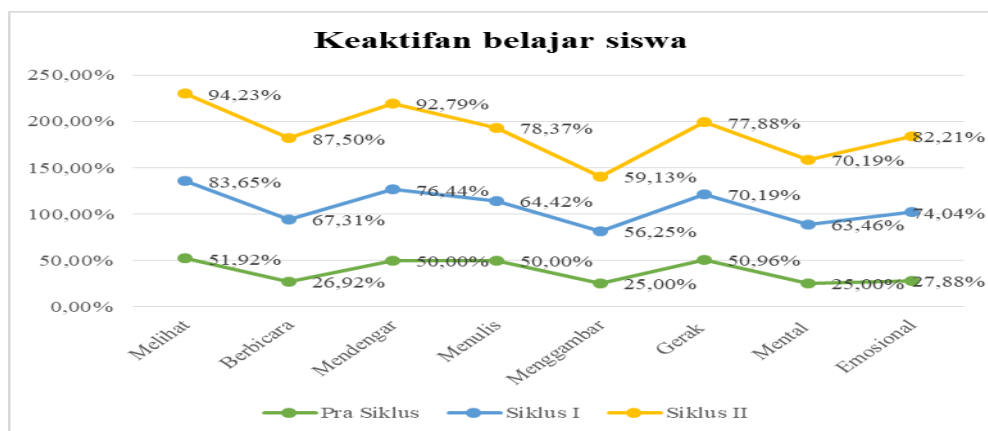
Setelah kegiatan observasi dilakukan, penelitian dilakukan pada Selasa, 1 Agustus 2023 untuk pertemuan pertama, Sabtu, 5 Agustus untuk pertemuan kedua, Selasa, 8 Agustus 2023 untuk pertemuan ketiga dan Sabtu, 12 Agustus 2023 untuk pertemuan keempat, yang dikemas menjadi 2 Siklus pelaksanaan, dengan subjek penelitian setiap pertemuannya yaitu siswa/l kelas VII-2 SMP N 3 Barusjahe. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan selama penelitian ini ialah lembar observasi dan dokumentasi (Jojo & Sihotang, 2022).

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan mengenai hasil akhir penelitian yang telah dilakukan terhadap kelas VII-2 SMP N 3 Barusjahe pada mata pelajaran matematika, dapat diketahui adanya peningkatan keaktifan belajar siswa ketika penerapan media pembelajaran Wordwall (Rahayu et al., 2022).

Indikator keaktifan belajar sekaligus menjadi kriteria penilaian pada lembar observasi siswa yang terdiri dari delapan indikator seperti yang sudah di uraikan sebelumnya. Berdasarkan hasil pengamatan keaktifan belajar siswa yang telah dilakukan, pada siklus I menunjukkan rata-rata persentase keaktifan belajar siswa sebesar 69,47 %.Peningkatan rata-rata kemampuan komunikasi matematis siswa pada siklus I dan siklus II sebesar 10,81 %. Berikut ini grafik keaktifan belajar siswa pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II (Nadhiroh & Anshori, 2023).



Gambar 1. Grafik Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Mulai dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II



Gambar 2. Grafik Peningkatan tiap Indikator Keaktifan Belajar Siswa Mulai dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan gambar, dapat dilihat bahwa indikator keaktifan belajar siswa yang pertama yaitu aktivitas melihat. Pada pra siklus aktivitas melihat berada di 51,92 %, pada pelaksanaan siklus I terjadi pergerakan nilai menjadi 83,65%, dilanjutkan pada pelaksanaan siklus II nilai aktivitas melihat siswa menjadi 94,23% sehingga total peningkatan dari pra siklus hingga siklus II mencapai 42,31%.

Indikator penilaian keaktifan belajar siswa yang kedua yaitu aktivitas berbicara siswa. Pada pra siklus aktivitas berbicara siswa berada di urutan dua terbawah yang aktivitas nya masih rendah dari aktivitas lainnya hal ini bisa dilihat tingkat aktivitas berbicara siswa masih berada di angka 26,92 %, pada pelaksanaan siklus I terjadi pergerakan nilai menjadi 67,31%, dilanjutkan pada pelaksanaan siklus II nilai aktivitas melihat siswa menjadi 87,50% sehingga total peningkatan dari pra siklus hingga siklus II mencapai 60,58%.

Aktivitas menulis merupakan indikator keempat yang menjadi titik acuan penilaian keaktifan belajar siswa, yang dapat diamati pada grafik bahwa pada pra siklus aktivitas menulis siswa berada pada angka 50,00%, dilanjutkan pada pelaksanaan siklus I nilai aktivitas menulis siswa bergerak menjadi 64,42% dan saat pelaksanaan dilanjutkan ke siklus II aktivitas menulis siswa menjadi 78,37%, sehingga dapat ditarik kesimpulan perubahan aktivitas menulis siswa mulai dari pra siklus hingga siklus II yaitu 28,37%.

Indikator kelima untuk penilaian keaktifan belajar siswa adalah aktivitas menggambar. Pada pra siklus aktivitas menggambar siswa merupakan salah satu aktivitas yang paling rendah dari indikator yang lainnya hal ini bisa dilihat bahwa aktivitas menggambar siswa berada di angka 25,00%, pada pelaksanaan siklus I terjadi pergerakan nilai menjadi 56,25%, dilanjutkan pada pelaksanaan siklus II nilai aktivitas melihat siswa menjadi 59,13% sehingga total peningkatan dari pra siklus hingga siklus II mencapai 34,13%.

Aktivitas gerak merupakan indikator keenam yang menjadi titik acuan penilaian keaktifan belajar siswa, yang dapat diamati pada grafik bahwa pada pra siklus aktivitas gerak siswa berada pada angka 50,96 %, dilanjutkan pada pelaksanaan siklus I nilai aktivitas menulis siswa bergerak menjadi 70,19% dan saat pelaksanaan dilanjutkan ke siklus II aktivitas gerak siswa menjadi 77,88%, sehingga dapat ditarik kesimpulan perubahan aktivitas gerak siswa mulai dari pra siklus hingga siklus II yaitu 26,92 %.

Indikator ketujuh untuk penilaian keaktifan belajar siswa adalah aktivitas menggambar. Pada pra siklus aktivitas mental siswa merupakan salah satu aktivitas yang paling rendah dari indikator yang lainnya hal ini bisa dilihat bahwa aktivitas mental siswa sama dengan aktivitas menggambar yaitu berada di angka 25,00%, pada pelaksanaan siklus I terjadi pergerakan nilai menjadi 63,46%, dilanjutkan pada pelaksanaan siklus II nilai aktivitas melihat siswa menjadi 70,19% sehingga total peningkatan dari pra siklus hingga siklus II mencapai 45,19%.

Indikator kedelapan pada penilaian keaktifan belajar siswa pada penelitian ini adalah aktivitas emosional nya, tidak jauh berbeda dengan aktivitas berbicara, menggambar, dan mental aktivitas emosional ini juga merupakan salah satu indikator keaktifan belajar siswa yang pada saat pra siklus tingkat aktivitasnya rendah, yaitu berada diangka 27,88%, pada pelaksanaan siklus I terjadi pergerakan nilai menjadi 74,04%, dilanjutkan pada pelaksanaan siklus II nilai aktivitas melihat siswa menjadi 82,21% sehingga total peningkatan dari pra siklus hingga siklus II mencapai 54,33%.

Penerapan media pembelajaran Wordwall ternyata membawa dampak yang baik bagi perubahan tingkat keaktifan belajar siswa, dan sekaligus dapat menjadi salah satu alternatif cara untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dikelas. Peningkatan keaktifan belajar siswa juga tentunya didukung oleh peran aktif guru selama proses pembelajaran berlangsung. Inovasi guru juga berperan penting dalam menyusun media pembelajaran serta perbaikan setiap eremuan hingga menunjang peningkatan keaktifan belajar siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan Penerapan media pembelajaran Wordwall dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel di kelas VII -2 SMP N 3 Barusjahe.

## 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 Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, *11*(2). <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vi Sdn 48 Cakranegara. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, *2*(3), 208–216. <https://jurnal.educ3.org/index.php/pedagogia/article/view/81>
- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., & Balqis, M. (2023). Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Ijm: Indonesian Journal Of Multidisciplinary*, *1*(2), 414–423. <https://doi.org/https://journal.csspublishing.com/index.php/ijm/article/view/150>
- Cahyono, C. T. (N.D.). *Penerapan Proliga Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Materi Program Linear Bagi Peserta Didik Kelas Xi Mipa 3 Sma Negeri Jumapolo Pada Semester 1 Tahun Pelajaran 2022/2023*.
- Erfan, D. (2021). Pemanfaatan Desain Didaktis Pada Penyajian Data Untuk Siswa Diskalkulia Sekolah Dasar. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, *18*(1), 13–28.
- Hermiyanto, D. L., & Wahyudi, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pomewall (Media Pop Up Dan Game Wordwall) Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(11), 4644–4648. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1104>
- Jauhar, S., & Nur, N. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Tpack Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas V Sds It Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Global Journal Teaching Professional*, *1*(3), 371–378.
- Jojo, A., & Sihotang, H. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka Dalam Mengatasi Learning Loss Di Masa Pandemi Covid-19 (Analisis Studi Kasus Kebijakan Pendidikan). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(4), 5150–5161.
- Manoi, G., & Soesanto, R. H. (2022). Stimulus Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Media Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Secara Daring [Stimulating The Activeness Of Students Through The Implementation Of Interactive Media In Online Mathematics Learning]. *Johme: Journal Of Holistic Mathematics Education*, *6*(1), 43–56.

- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. *Oikos: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 189–199.
- Nadhiroh, S., & Anshori, I. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal Of Islamic Education*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.292>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Ips Kelas Iv. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839.
- Rahayu, P., Pangestika, R. R., & Anjarini, T. (2022). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Talkingstick Berbantuan Media Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Journal On Teacher Education*, 4(1), 385–394. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.5901>
- 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. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Yuniar, A. I. S., Putra, G. A., Purwati, N. E., Hayatunnufus, U., & Nafi'ah, U. (2021). Hitari (Historical-Archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Ajar Indonesia Zaman Prasejarah Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (Jihi3s)*, 1(11), 1182–1190. <https://doi.org/10.17977/um063v1i11p1182-1190>