



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA TENTANG
UNSUR-UNSUR LINGKARAN MELALUI PENERAPAN WORDWALL
PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 1 SETROJENAR**

Istiqomah¹

Pendidikan Dasar Direktorat Pascasarjana Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

ainiistiqomah07@gmail.com

Ana Fitrotun Nisa²

Pendidikan Dasar Direktorat Pascasarjana Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

ananisa@ymail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi faktual tentang penerapan wordwall terhadap peningkatan hasil belajar matematika tentang unsur-unsur lingkaran pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Setrojenar. Prosedur Penelitian ini dilaksanakan melalui 4 tahap, yaitu: 1) Perencanaan; 2) Pelaksanaan; 3) Observasi; dan 4) Refleksi. Dari hasil analisis data diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Pada studi awal, siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebesar 33,33% dengan nilai rata-rata kelas 65,56 kemudian meningkat menjadi 100% dengan nilai rata-rata kelas 88,89. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan wordwall dapat meningkatkan hasil belajar matematika tentang unsur-unsur lingkaran pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Setrojenar.

Kata kunci: *hasil belajar, wordwall*

ABSTRACT

The purpose of this study was to obtain factual information about the application of wordwalls to improving mathematics learning outcomes about the elements of a circle in class VI students of SD Negeri 1 Setrojenar. Procedure This research was carried out through 4 stages, namely: 1) Planning; 2) Implementation; 3) Observation; and 4) Reflection. From the results of data analysis it is known that there is an increase in student learning outcomes. In the initial study, students who achieved mastery learning were 33.33% with an average grade of 65.56 and then increased to 100% with an average grade of 88.89. Based on the results of the research data analysis, it can be concluded that the application of wordwalls can improve the results of learning mathematics about the elements of the circle in class VI students of SD Negeri 1 Setrojenar.

Keywords: learning outcomes, wordwall



Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pada dunia pendidikan, hal itu merupakan implikasi logis kemajuan teknologi informasi. Pada abad ke-21 ini, dunia pendidikan telah memasuki era baru yakni pembelajaran 4.0. Perkembangan tersebut membuat dunia pendidikan berkembang sangat pesat baik dari segi metodologi maupun dari segi penilaian. Penggunaan media pembelajaran dan penilaian berbasis internet banyak digunakan oleh guru di dalam kelas maupun sebagai tugas-tugas yang harus dikerjakan. Guru merupakan salah satu komponen belajar mengajar. Walaupun guru bukan satu-satunya komponen yang utama. Namun guru harus terus berperan aktif dalam proses pembelajaran yang diselenggarakan, terlebih lagi di tingkat sekolah dasar.

Salah satu mata pelajaran dasar yang memegang peranan penting dalam mendukung perkembangan ilmu pengetahuan yang lain adalah matematika. Sebagai mata pelajaran dasar, dalam berbagai kurikulum yang telah diberlakukan di Indonesia. Matematika selalu diajarkan mulai dari tingkat pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Dalam tingkat pendidikan dasar sampai menengah, matematika mendapat alokasi waktu yang relatif lebih banyak dibandingkan mata pelajaran yang lain. Hal ini menunjukkan betapa pemerintah memandang matematika sebagai salah satu pelajaran pokok yang seharusnya dikuasai siswa untuk bekal mempelajari ilmu pengetahuan yang lain.

Pendidikan matematika yang pada awalnya sebagian orang ataupun pengajar mengenal matematika adalah ilmu berhitung, terus mengalami perubahan. Perubahan yang terjadi memberikan peluang kepada para pengajar untuk mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan dengan terintegrasi kepada standar proses dalam pembelajaran matematika, yaitu mengembangkan *reasoning* siswa, *problem solving* atau memecahkan masalah melalui matematika, kemampuan mengaitkan, kemampuan berkomunikasi serta kemampuan representasi.

Dari hasil pengamatan mengenai pembelajaran matematika di kelas VI rendahnya hasil belajar matematika siswa tentang unsur-unsur lingkaran disebabkan faktor dari dalam maupun dari luar. Penyebab dari dalam diri siswa, meliputi motivasi dan minat belajar siswa yang masih rendah. Penyebab dari luar siswa, diantaranya guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat. Indikator pembelajaran yang menjadi tujuan pembelajaran belum dapat tercapai dengan hasil yang memuaskan karena penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat. Berdasarkan data studi awal hasil penilaian harian matematika kelas VI pada unsur-unsur lingkaran semester 1, dari jumlah 18 siswa, terdiri dari laki-laki 10 dan perempuan



8 baru diperoleh 6 siswa (33,33%) yang mampu mencapai ketuntasan belajar dan 12 siswa (66,67%) belum mencapai ketuntasan belajar.

Memperhatikan akar masalah tersebut di atas, peneliti memilih alternatif pemecahan masalah tersebut melalui penggunaan media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran yaitu wordwall. Diharapkan penerapan wordwall dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar matematika tentang unsur-unsur lingkaran pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Setrojenar.

Tinjauan Pustaka

Belajar

Di dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia menyebutkan, “belajar adalah berusaha (berlatih dsb) supaya mendapat suatu kepandaian” (Poerwadarminta, 2006: 121). Menurut Anitah (2008: 5) “belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru, secara keseluruhan sebagai pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”. “Belajar adalah rangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa, dan karsa, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik” (Sardiman, 2001: 21). Menurut Morgan (dalam Purwanto, 1997: 84) bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

Dari beberapa pendapat tentang pengertian belajar tersebut, maka disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku atau perkembangan yang terjadi dalam diri si pelajar sebagai hasil dari latihan atau pengalaman.

Hasil Belajar

Dimiyati dan Mujiono (2006: 3) memaparkan bahwa, “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”. Menurut Romiszowki (dalam Abdurrahman, 2003: 38) bahwa hasil belajar merupakan keluaran (*output*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*input*). Menurut Gagne (dalam Uno, 2010: 17) menyatakan siswa yang mampu mengerjakan sesuatu sebagai hasil belajar tentulah akibat kapabilitasnya (kemampuan tertentu). Serupa dengan pengertian Gagne, menurut Jenkins dan Unwin (dalam Uno, 2010: 17) menyatakan hasil belajar sebagai perubahan dalam kapabilitas (kemampuan tertentu) sebagai



akibat belajar.

Dari beberapa pengertian hasil belajar tersebut, maka disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil suatu interaksi hasil belajar sebagai perubahan dalam kemampuan tertentu sebagai dari akibat belajar.

Hakekat Pembelajaran Matematika

Matematika adalah ilmu yang mempelajari pola berpikir, pola pengorganisasian, pembuktian yang logis, serta bahasa dan penelaahnya yang dibangun melalui proses penalaran deduktif (Sumaryadi, 2018: 112). Belajar matematika artinya membangun pemahaman tentang konsep-konsep, fakta, prosedur, dan gagasan matematika (Greg, 2018).

Siswa SD umumnya berkisar 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Kemampuan yang terlihat pada fase ini yaitu kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan aturan-aturan logika, meskipun masih terkait dengan objek yang bersifat konkret. Objek yang konkret yang dapat ditangkap panca indera sangat berpengaruh pada usia perkembangan kognitif siswa SD. Siswa memerlukan alat bantu berupa media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika yang abstrak sehingga dapat memperjelas apa yang akan disampaikan guru sehingga akan lebih cepat dipahami dan dimengerti siswa.

Tujuan Pembelajaran Matematika

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 tujuan pembelajaran matematika adalah agar siswa mampu: (1) memahami konsep dan menerapkan prosedur matematika dalam kehidupan sehari-hari; (2) melakukan operasi matematika untuk penyederhanaan, dan analisis komponen yang ada; (3) melakukan penalaran matematis yang meliputi membuat generalisasi berdasarkan pola, fakta, fenomena atau data yang ada, membuat dugaan dan memverifikasinya; (4) memecahkan masalah dan mengomunikasikan gagasan melalui simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; (5) menumbuhkan sikap positif seperti sikap logis, kritis, cermat, teliti, dan tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah.

Unsur-unsur Lingkaran

“Lingkaran adalah himpunan semua titik di bidang datar yang berjarak sama dari suatu titik tetap di bidang tersebut” (Setyaningsih, 2019: 57). Unsur-unsur lingkaran antara lain: (1)



Titik pusat lingkaran, yaitu titik tertentu pada lingkaran; (2) Jari-jari lingkaran, yaitu garis yang menghubungkan titik pusat lingkaran dan titik pada keliling lingkaran; (3) Diameter (d), yaitu tali busur yang melalui pusat lingkaran. Panjang diameter sebuah lingkaran adalah dua kali panjang jari-jari lingkaran ($d = 2r$); (4) Tali busur, yaitu ruas garis lurus yang menghubungkan sebaran dua titik pada lingkaran; (5) Busur lingkaran, yaitu garis lengkung lingkaran yang terletak di antara dua titik pada lingkaran; (6) Apotema, yaitu garis tegak lurus yang menghubungkan tali busur dengan titik pusat lingkaran; (7) Juring lingkaran yaitu daerah lingkaran yang dibatasi oleh busur lingkaran dan dua buah jari-jari lingkaran; (8) Tembereng, yaitu daerah lingkaran yang dibatasi oleh tali busur dan busur lingkaran.

Wordwall

Wordwall adalah aplikasi berbasis website yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran ataupun menjadi sumber belajar (Deseliana, 2022). Wordwall merupakan media interaktif yang menyediakan template seperti kuis, memasang pasangan, menjodohkan, acak kata, anagram, pencarian kata, mengelompokkan, dan lainnya. Selain itu pengguna dapat menyediakan akses media yang dibuatnya melalui daring, dapat diunduh dan juga dapat dicetak pada kertas.

Kelebihan dan Kekurangan Media Wordwall

Beberapa kelebihan dari media wordwall yaitu: (1) Media bersifat fleksibel, dapat digunakan untuk berbagai tingkatan pada siswa; (2) Menarik dan tidak monoton; dan (3) Bersifat kreatif dan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar. Adapun beberapa kekurangan dari media wordwall yaitu: (1) Membutuhkan waktu yang lebih untuk membuatnya dan (2) Media ini hanya dapat dilihat karena berupa media visual.

Fitur Wordwall

Ada beberapa fitur yang menjadi keunggulan dari game edukasi wordwall ini, antara lain adalah sebagai berikut. (1) Interaktif dan bisa dicetak; (2) Membuat dengan menggunakan template.; (3) Berbagi template; (4) Mengedit berbagai aktivitas; (5) Tema dan opsi.; (6) Penugasan siswa; (7) Berbagi dengan guru; (8) Menyematkan di situs web (Kepsir, 2018)

Metode Penelitian



Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, pengamatan dan penilaian. Yang dianalisis dari data penelitian ini meliputi rata-rata kelas, ketuntasan belajar individu, dan ketuntasan belajar klasikal. Selanjutnya hasil analisis data diperoleh baik kualitatif maupun kuantitatif. Hasil ini diinterpretasi untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan.

Menurut Arikunto (dalam Suyadi, 2013: 83) yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data penelitian ini diperoleh dari (1) proses pembelajaran dengan penerapan wordwall dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika tentang unsur-unsur lingkaran, (2) sumber informasi berasal dari siswa kelas VI yang diajar dengan penerapan wordwall, dan (3) sumber data tentang hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika tentang unsur-unsur lingkaran dengan dengan penerapan wordwall.

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Hasil Penelitian

Perencanaan

Pada tahap perencanaan, diperoleh data berupa: rencana perbaikan pembelajaran (RPP) yang dibuat dengan tambahan yaitu dengan penerapan wordwall sebagai masukan dari studi awal, lembar angket observasi, dan data lembar kerja siswa (LKS).

Tindakan

Pada tahap tindakan pelaksanaan, diperoleh data berupa rekapitulasi nilai tes penilaian harian matematika KD 3.5 yaitu sebagai berikut, pada studi awal nilai rata-rata kelas 65,56 setelah dilakukan perbaikan dengan penerapan wordwall rata-rata kelas menjadi 88,89 mengalami kenaikan rata-rata 23,33 naik menjadi 100% atau mengalami kenaikan rata-rata 66,67%. Sebanyak 18 siswa atau 100% telah mencapai tingkat ketuntasan belajar.

Pengamatan

Data hasil pengamatan selama proses pembelajaran terlihat sebagian besar siswa sangat aktif, senang, dan antusias mengikuti pembelajaran dengan penerapan wordwall.

Refleksi

Pada pelaksanaan, peneliti sudah menerapkan media wordwall dengan pendekatan keterampilan proses dalam pembelajaran diantaranya yaitu: (1) dikolaborasi dengan metode kerja kelompok, tugas, dan tanya jawab serta pemanfaatan tutor sebaya sangat mempengaruhi keberhasilan anak, (2) keterlibatan siswa maksimal, karena pengelompokan yang berjumlah



sedikit, pengaturan tempat yang tepat, sehingga menuntut masing-masing bertanggung jawab, (3) hasil belajar bermakna terbukti dengan perolehan nilai ketuntasan yang mencapai 100%. Dibandingkan dengan studi awal proses perbaikan pembelajaran dengan penerapan wordwall ini memperoleh hasil yang lebih baik. Berdasarkan hasil data yang didapat peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat optimal (siswa yang tuntas belajar sebanyak 18 siswa dari 18 siswa atau 100% tuntas).

Pembahasan Hasil Penelitian

Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa alternatif pemecahan masalah terhadap pembelajaran matematika tentang unsur-unsur lingkaran di kelas VI SD Negeri 1 Setrojenar ternyata memberikan kenaikan hasil belajar yang berarti jika dibandingkan dengan studi awal. Hasil belajar pada studi awal nilai rata-rata kelas 65,56 setelah dilakukan perbaikan melalui penerapan wordwall dalam pembelajaran mengalami kenaikan menjadi 88,89 atau mengalami kenaikan rata-rata 23,33. Sebanyak 18 atau 100% siswa mencapai tingkat ketuntasan belajar. Melalui perbaikan pembelajaran yang dilakukan dengan penerapan wordwall menimbulkan ketertarikan bagi siswa, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Hal tersebut juga relevan dengan penelitian yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Operasi Hitung Pecahan Desimal melalui Tuan Ratu Pede pada Peserta Didik Kelas V SDN Kendal Rongkop (Ana dan Riska, 2022). Dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa penggunaan media Tuan Ratu Pede dapat meningkatkan hasil belajar operasi hitung pecahan desimal peserta didik kelas V dengan hasil rata-rata hasil belajar 54, 55 dengan persentase ketuntasan KKM sebesar 54, 55% meningkat menjadi 86, 36 dengan persentase ketuntasan KKM sebesar 100%. Dari penelitian tersebut ada perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu dari segi media pembelajaran yang digunakan, media yang peneliti gunakan adalah penerapan media wordwall.

Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Marisa, dkk, (2011: 34), “Dalam memanfaatkan media harus merancang metode pembelajaran yang tepat agar pemanfaatan media menjadi optimal untuk membantu proses belajar siswa”. Dalam penerapan wordwall siswa terlibat aktif, fokus, dan senang dalam proses pembelajaran tentang konsep yang sedang dipelajari yaitu tentang unsur-unsur lingkaran.



Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Studi Awal dan Perbaikan

No.	Pelaksanaan	Rata-rata Kelas
1.	Studi awal	65,56
2.	Perbaikan pembelajaran	88,89

Tabel 2. Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Studi Awal dan Perbaikan

No.	Pelaksanaan	Siswa yang tuntas		Siswa yang belum tuntas	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1.	Studi awal	6	33,33%	12	66,67%
2.	Perbaikan pembelajaran	18	100%	0	0%

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada pembelajaran matematika tentang unsur-unsur lingkaran pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Setrojenar diperoleh simpulan yaitu penerapan wordwall dapat meningkatkan hasil belajar matematika tentang unsur-unsur lingkaran pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Setrojenar. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa yang mengalami peningkatan yang signifikan dari studi awal 33,33% dengan nilai rata-rata kelas 65,56 setelah dilakukan perbaikan pembelajaran kemudian meningkat menjadi 100% dengan nilai rata-rata kelas 88,89.

Daftar Pustaka

- Abdurrahman, M. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anitah, S. 2008. *Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ana, F.N dan Riska, A.L.E. 2022. Peningkatan Hasil Belajar Operasi Hitung Pecahan Desimal melalui Tuan Ratu Pede pada Peserta Didik Kelas V SDN Kendal Rongkop. *Jurnal LENSEA PENDAS*, 7 (2), hal 67-76.
- Dimiyati dan Mujiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ditjen Dikti Depdikbud.
- Kepsir. Pembelajaran Menarik Berbasis Game Edukasi dengan Wordwall. Dilihat 12 Desember 2022, <https://kepsir.com/news/pembelajaran-menarik-berbasis-game-edukasi-dengan-wordwall/>.
- Marisa, dkk. 2011. Modul 3: Pemanfaatan Media Display dan Realia dalam Pembelajaran. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.



Dewantara Seminar Nasional Pendidikan

Pascasarjana Pendidikan UST Desember 2022

"Transformasi Pendidikan di Era Society 5.0"

Pemanfaatan Media Wordwall, Seru dan Harus Diaplikasikan. Dilihat 12 Desember 2022, <https://uinjambi.ac.id/pemanfaatan-media-wordwall-seru-dan-harus-diaplikasikan/>.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

Poerwadarminta, W.J.S. 2006. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Purwanto, N. 1997. *Psikologis Pendidikan*. Bandung: PT Rosda Karya.

Sardiman, A.M. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Setyaningsih, R. 2019. Matematika untuk SD/MI Kelas VI. Sidoarjo: Masmidia Buana Pustaka.

Sumaryadi. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif TGT Model Ajataka. *Jurnal Pembaharuan Pendidikan Ta'dib*. 2 (01) hal 112

Suyadi. 2013. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta: DIVA Press.

Tips Belajar Matematika. Tujuan dan hakekat Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kurikulum 2013. Dilihat 12 Desember 2022, <https://www.tipsbelajarmatematika.com/2018/10/tujuan-dan-hakikat-pembelajaran.html>.

Uno, H.B. 2010. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.