

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MEDIA DIGITAL WORDWALL PADA PEMBELAJARAN SURAT RESMI DAN PRIBADI DI KELAS VIIID SMP NEGRI 9 JEMBER

Sugaloh Indriamawati¹⁾, Dzarna Dzarna²⁾, Maryati Maryati³⁾

^{1,2,3)}Universitas Muhammadiyah Jember

Email: ¹⁾sugalohindriamawati08@gmail.com;

²⁾dzarna@unmuhjember.ac.id;

³⁾maryatismp9@gmail.com.

Abstrak

Diterapkannya kurikulum Merdeka di Indonesia mengakibatkan seorang guru harus lebih inovatif dalam mempersiapkan media pembelajaran yang akan diaplikasikan pada saat melaksanakan pembelajaran di kelas. Selain itu media pembelajaran yang digunakan oleh seorang pendidik ketika melaksanakan pembelajaran tentunya harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini meneliti tentang peningkatan hasil pembelajaran yang sudah dilaksanakan oleh peserta didik kelas 7D di sekolah SMP Negeri 9 Jember dengan memanfaatkan media digital berbasis *online* berupa *web wordwall*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), sehingga memperoleh Kesimpulan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru memperoleh kenaikan yang signifikan dalam setiap siklusnya. Jika dilihat dari rata-rata hasil belajar peserta pada siklus pertama memperoleh nilai rata-rata 69,4 pada pra siklus, 80,9 pada siklus ke-1, dan 81,2 pada siklus kedua. Kemudian untuk presentase setiap siklusnya mendapatkan hasil 44% pada pra siklus, 69% pada siklus ke-1, dan 75% pada siklus ke-2. Sehingga media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu berupa media digital berbasis *web wordwall* berhasil diaplikasikan kepada peserta didik, karena mengalami kenaikan hasil belajar pada setiap siklusnya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *wordwall*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Untuk membantu keberlangsungan lancarnya proses suatu kegiatan belajar mengajar di sekolah, seorang guru memerlukan alat bantu untuk mengajar, alat bantu tersebut biasanya disebut dengan media pembelajaran. Menurut (Asyhar, 2020) Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menyampaikan segala materi yang sudah direncanakan, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga dapat melaksanakan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Terbagi menjadi dua jenis media pembelajaran yang biasa digunakan guru untuk mengajar diantaranya ada media digital dan media cetak. Pada penelitian ini peneliti lebih memfokuskan penelitiannya pada pembahasan mengenai media digital.

Diterapkannya kurikulum Merdeka di Indonesia mengakibatkan menjadi seorang guru lebih inovatif dalam mempersiapkan media pembelajaran yang akan diaplikasikan pada saat melaksanakan pembelajaran di kelas.

Selain itu media yang digunakan oleh guru ketika mengajar tentunya harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Hal inilah yang menjadi tantangan yang harus dihadapi oleh setiap guru sebelum mengajar, sedangkan kebutuhan peserta didik dikelas sangat beragam.

Dari media yang dipilih oleh guru tentunya memperoleh hasil belajar berupa nilai pada setiap pertemuannya, nilai tersebut dijadikan sebagai data yang akan diolah peneliti agar mendapatkan hasil, apakah media pembelajaran *wordwall* dapat digunakan untuk belajar dikelas atau tidak. Oleh karena itu penelitian ini meneliti tentang peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 7D di sekolah SMP Negeri 9 Jember dengan memanfaatkan media online berupa *wordwall*. Sehingga pada penelitian ini media yang digunakan adalah media online berbasis digital.

Penelitian ini Guru telah menyesuaikan media yang digunakan dengan memanfaatkan kecanggihan media pembelajaran yang berkembang di era sekarang, yaitu era abad 21, pada era ini

seorang guru harus dapat memanfaatkan kecanggihan digital yang sudah berkembang, tentunya pada media pembelajaran yang dipilih untuk mengajar. Pada penelitian ini peneliti sudah menggunakan media belajar digital dan menyesuaikan kebutuhan peserta didik dengan cara mengaplikasikan media pembelajaran berbasis *game*, karena peserta didik masih duduk di bangku kelas 7 sekolah menengah pertama, yang cenderung lebih menyukai pembelajaran yang menyenangkan.

Pada kelas 7 peserta didik masih mengalami fase adaptasi dari sekolah dasar menuju jenjang lebih tinggi. Sehingga kebiasaan yang ada dalam diri peserta didik masih sering menginginkan untuk bermain dibandingkan dengan pembelajaran yang terlalu serius, mereka beranggapan bahwa pembelajaran yang monoton dan berpatok pada buku akan lebih terasa membosankan, oleh karena itu jika guru mengaplikasikan media pembelajaran berupa *game* dan memanfaatkan kecanggihan media di era saat ini peserta didik akan lebih cepat menangkap apa yang diajarkan oleh guru di kelas. Hal ini sependapat dengan penelitian (Anita & Dzarna, 2022) pada abad 21 kebutuhan belajar peserta didik dikelas harus disesuaikan dengan yang dibutuhkan, sehingga cara mengajar guru harus disesuaikan dengan keberagaman kebutuhan tersebut, selain itu guru harus dituntut lebih inovatif dan kreatif untuk menciptakan media, metode pembelajaran dan tujuan pengajaran. Tidak hanya pendidikan saja yang maju, namun guru-guru harus lebih menyesuaikan dengan kemajuan era saat ini, terutama guru yang sudah senior, tentunya harus bisa menyesuaikan dengan era serba digital. Media pembelajaran *wordwall* merupakan media belajar digital yang dapat diakses melalui web yang ada di google, yang mana di dalamnya tersedia banyak fitur-fitur *game* edukasi yang dapat digunakan untuk menunjang keberhasilan dan kelancaran kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik di kelas.

Meskipun SMP Negeri 9 Jember merupakan sekolah yang terletak dipusat kota jember, namun dilihat dari sumber daya manusianya dapat dikategorikan tidak sesuai dengan sumber daya manusia di perkotaan pada umumnya. Terlebih lagi untuk semangat belajar setiap peserta didik menurut pengamatan bisa dikatakan dalam kategori kurang. Oleh karena itu alasan tersebut menjadi salah satu ketertarikan peneliti mengikat kasus pada penelitian ini. Media yang digunakan sebelumnya belum pernah digunakan oleh guru-guru untuk mengajar, sehingga peneliti belum dapat mengetahui apakah media wordwall dapat digunakan mengajar dikelas dan menghasilkan hasil belajar dengan mayoritas siswa masuk kedalam kategori tuntas atau memenuhi kategori. Peserta didik dapat dikatakan memenuhi kategori ketuntasan dilihat dari nilai akhir yang diperoleh, apakah nilai tersebut sudah memenuhi KKM yang telah ditetapkan. Sehingga untuk berinovasi dengan memanfaatkan media yang menarik, agar memancing siswa agar lebih semangat untuk belajar. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 7d SMP Negeri 9 Jember dengan menggunakan media online berupa wordwall pada materi surat resmi dan pribadi.

KAJIAN TEORI

Kajian teori pada penelitian ini diantaranya :

a. Hasil belajar

Menurut (Sudjana, 2011) hasil belajar adalah apa yang dicapai siswa setelah melakukan kegiatan belajar di kelas. Menurut (Susanto, 2015) hasil belajar siswa merupakan ketrampilan yang diperoleh oleh seorang anak setelah menyelesaikan suatu kegiatan belajar. Belajar sendiri merupakan proses seseorang berkeinginan mengubah dirinya, sehingga perubahan tersebut bersifat permanen. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran guru terlebih dahulu menentukan tujuan pembelajaran pada setiap

pertemuan yang akan dilaksanakan, kemudian peserta didik dapat digolongkan menjadi dua bagian berdasarkan hasil belajar yang diperoleh, diantaranya peserta didik dengan kategori tuntas dan peserta didik dengan kategori tidak tuntas, bagi peserta didik yang dapat menyelesaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan menandakan bahwa hasil belajarnya masuk kedalam kategori tuntas.

b. Media digital wordwall

Menurut (Fatria, 2017) media merupakan segala sesuatu yang memiliki kemampuan menyampaikan pesan serta dapat merangsang pikiran, selain itu hal ini dapat mendorong antusiasme, perhatian dan motivasi siswa memungkinkan mereka memulai proses belajar yang selaras dengan tujuan saat ini. (Riri, 2019) menyatakan bahwa Media digital adalah alat bantu proses pembelajaran dalam bentuk perangkat lunak, perangkat tersebut dikembangkan dan dikelola agar dapat difungsikan dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru dan siswa di kelas yang berguna untuk mencapai efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.. Kemudian media wordwall sendiri

Menurut (Hamidah, 2020) Wordwall adalah alat pembelajaran berbasis web yang dapat mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar dengan ketersediaan beragam fitur game yang dapat difungsikan untuk menunjang kelancaran pada saat mengajar. Pada wordwall, disediakan berbagai macam pilihan game edukasi, fitur-fitur game edukasi yang tersedia pada web word wall diantaranya sebagai berikut quiz, match up, find the match dan lain-lain.

Kemudian hasil yang telah diciptakan oleh guru dapat digunakan dengan cara membagikan kepada peserta didik. Namun pada penelitian ini, dikarenakan guru mengajar kelas 7 SMP yang mana kebijakan sekolah peserta didik tidak diperkenankan membawa handphone guru menggunakan cara lain ketika melaksanakan pembelajaran di kelas. Alternatif lain yang dilaksanakan oleh guru yaitu menggunakan proyektor atau LCD ditayangkan pada papan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tidak kelas atau biasa disebut dengan PTK, sehingga peneliti melaksanakan penelitian pada saat melaksanakan pembelajaran di kelas. Menurut (Arikunto, 2014) penelitian tidak kelas adalah penelitian yang dilaksanakan oleh guru ditempat guru tersebut mengajar, dengan tujuan memberi penekanan, menyempurnakan serta meningkatkan proses kegiatan belajarmengajar.

Peneliti melaksanakan penelitian di SMP Negeri 9 Jember pada kelas 7D dengan siswa yang berjumlah 32. Penelitian ini dilaksanakan pada saat melaksanakan PPL PPG Prajabatan siklus ke 2, dilaksanakan pada semester genap di materi surat resmi dan pribadi mata pelajaran Bahasa Indonesia. Objek pada penelitian ini adalah hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas 7D pada saat kegiatan belajar dengan materi menulis surat resmi dan pribadi dengan menggunakan media *wordwall*. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah Tindakan observasi. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik, grafik disajikan berfungsi untuk mempertegas apakah media yang digunakan pada penelitian mengalami kenaikan yang signifikan.

Tahap-tahap penelitian dilakukan melalui:

a) Siklus pertama

Menentukan masalah, menemukan rancangan solusi dari permasalahan yang telah ditemukan, melakukan uji coba instrumen (Pelaksanaan), pengamatan permasalahan, dan refleksi.

b) Siklus kedua

Hasil refleksi dari siklus pertamadilakukan tindak lanjut berupa rancangan solusi dari permasalahan yang telah ditemukan, pelaksanaan instrumen pembelajaran, pengamatan, refleksi, dan yang terakhir menentukan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pengenalan dan langkah-langkah menggunakan media pembelajaran *wordwall*

Untuk memperoleh data yang akan diolah, langkah pertama peneliti harus melakukan tes kepada peserta didik terlebih dahulu. Tes yang digunakan pada pembelajaran adalah kuis menggunakan web *wordwall*, sehingga kuis yang disajikan kepada peserta didik berbentuk game yang bernama kotak misteri. Pertanyaan yang diberikan disuguhkan menggunakan game yang dinamakan kotak misteri. Peserta didik diminta secara bergantian memilih kotak yang sudah ditayangkan menggunakan proyektor. Didalam kotak tersebut terdapat pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta didik secara individu secara bergantian. Langkah-langkah permainan Langkah-langkah permainan yang akan dimainkan oleh peserta didik sebagai berikut :

1. Guru menjelaskan aturan permainan kotak misteri
2. Setiap peserta didik diberikan kesempatan bebas untuk siapa yang mau mengikuti permainan terlebih dahulu.
3. Nilai disesuaikan dengan urutan peserta didik pada saat menjawab pertanyaan
4. Peserta didik yang mau mengikuti game diminta untuk maju kedepan
5. Peserta didik memilih satu kotak yang sudah ditayangkan oleh guru melalui proyektor kotak tersebut ada angkanya.
6. Peserta didik dipersilahkan menjawab pertanyaan yang ada dalam kotak misteri tersebut dengan durasi 25 detik.
7. Bagi peserta didik yang belum bisa menjawab diberikan kesempatan lagi untuk yang ke 2 kali.

Pada umumnya media *wordwall* digunakan dengan cara peserta didik mengakses pada handphone secara individu, namun kebijakan sekolah tidak memperkenankan siswanya membawa alat elektronik di sekolah, sehingga guru mensiasati dengan cara menayangkan kuis dipapan dengan bantuan proyektor sekolah. Antusias siswa ketika guru memasang proyektor dapat dilihat dari beberapa siswa yang bertanya kepada guru mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan.

b. Penjabaran Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan selama 2 siklus dalam dua kali pertemuan, dan dilakukan pra siklus sebelum melaksanakan siklus pertama dan siklus ke dua. Pra siklus dilaksanakan berfungsi untuk mengetahui kemampuan awal belajar peserta didik kelas 7D SMP Negeri 9 Jember pada materi menulis surat resmi dan pribadi. Telah mendapatkan hasil bahwa peserta didik menunjukkan peningkatan dalam setiap pertemuannya, sehingga penelitian ini dapat dikatakan meningkat dilihat dari hasil akhir setiap tes yang dilaksanakan dalam setiap siklusnya. Peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik kelas 7D dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

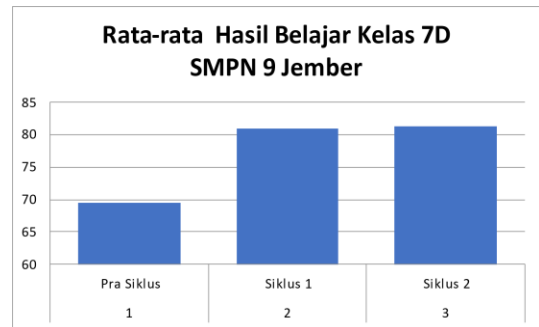
Tabel 1. Rata-rata Hasil Belajar peserta didik kelas 7d SMP Negeri 9 Jember

No.	Siklus	Rata-rata
1	Pra Siklus	69,4
2	Siklus ke-1	80,9
3	Siklus ke-2	81,2

Menurut tabel di atas rata-rata nilai. Setiap siklusnya diperoleh dua kategori setiap siklusnya, peserta didik digolongkan dalam kategori tuntas dan kategori tidak tuntas, penjabaran setiap siklus yang sudah tertera pada tabel di atas sebagai berikut :

- Hasil pra siklus yang dicapai sebanyak 18 siswa dalam kategori tuntas, dan 14 siswa dalam kategori tidak tuntas. Nilai tertinggi yang dicapai pada pra siklus sebesar 95 sedangkan nilai terendah sebesar 24.
- Hasil siklus pertama yang dicapai sebanyak 22 siswa dalam kategori tuntas, dan 10 siswa dalam kategori tidak. Nilai tertinggi yang dicapai pada siklus pertama sebesar 95 sedangkan nilai terendah sebesar 60.
- Hasil siklus ke dua yang dicapai sebanyak 24 siswa dalam kategori tuntas, dan 8 siswa dalam kategori tidak. Nilai tertinggi yang dicapai pada siklus pertama sebesar 98 sedangkan nilai terendah sebesar 70.

Berdasarkan hasil rata-rata pada tabel dan penjabaran di atas dapat dilihat melalui grafik di bawah ini:



Gambar 1. Grafik peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik kelas 7d SMP Negeri 9 jember

Grafik di atas menunjukan bahwa setiap siklus pertemuan yang dilaksanakan, hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas 7D SMP Negeri 9 Jember mengalami kenaikan, baik dari segi rata-rata maupun hasil nilai yang diperoleh dalam setiap pertemuan. Hal ini menandakan bahwa dalam setiap pertemuan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dikelas, dimulai dari pra siklus kegiatan yang dilaksanakan adalah, guru mengenalkan media pembelajaran *wordwall* dan mencoba untuk mengaplikasikan pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Kemudian dilanjutkan untuk siklus pertama dan siklus ke-2 peserta didik mulai beradaptasi dengan media yang baru digunakan. Menurut keterangan media *wordwall* sebelumnya belum pernah digunakan oleh guru pada mata pelajaran yang lain.

Presentase ketuntasan peserta didik pada pra siklus memperoleh sejumlah 44% dengan kategori nilai tuntas sesuai dengan KKM yang sudah ditentukan, sedangkan terdapat 56% peserta didik yang tergolong dalam kategori tidak tuntas. melalui presentase ini dapat dilihat bahwa jumlah peserta didik yang tidak tuntas lebih banyak daripada peserta didik yang tuntas. Siklus pertama dilakukan uji coba tes Kembali menggunakan web *wordwall* yang menghasilkan 69% peserta didik

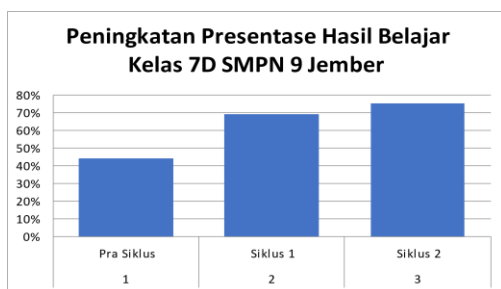
dengan kategori tuntas dan 31% peserta didik dalam kategori tidak tuntas, sehingga pada siklus pertama sudah mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya. Agar mendapatkan hasil yang efisien dilakukan Kembali tes pada siklus kedua dan memperoleh hasil 75% peserta didik dengan kategori tuntas dan 25% peserta didik dengan kategori tidak tuntas. Pada siklus kedua ini, peserta didik dengan kategori tuntas memiliki jumlah lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang tergolong kedalam kategori tidak tuntas, presentase yang dihasilkan juga lebih tinggi dibandingkan dengan tes yang dilaksanakan pada pra siklus dan siklus kedua. Sehingga media pembelajaran *wordwall* dapat diaplikasikan kedalam pembelajaran dikelas 7D SMP Negri 9 Jember pada materi menulis surat resmi dan pribadi.

Peserta didik yang tergolong dalam kategori tuntas berarti yang memperoleh nilai diatas KKM yang sudah ditentukan, ataupun pas dengan KKM yang telah ditentukan. Sedangkan peserta didik yang tergolong dalam kategori tidak tuntas adalah yang memperoleh nilai kurang dari batas minimal KKM yang telah ditentukan. Presentase tersebut dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 2. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 7d SMP Negri 9 Jember

No.	Siklus	Presentase
1	Pra Siklus	44%
2	Siklus ke-1	69%
3	Siklus ke-2	75%

Berdasarkan tabel di atas dapat ditampilkan grafik sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik presentase peningkatan hasil

belajar peserta didik kelas 7d SMP Negri 9 Jember

Berdasarkan hasil yang diperoleh, siswa kelas 7d SMP Negri 9 Jember pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi surat resmi dan surat pribadi mengalami kenaikan yang signifikan, dengan ketentuan nilai KKN 75. Pada pra siklus peserta didik masih banyak yang memperoleh nilai tidak tuntas disebabkan masih banyak yang belum mengetahui aplikasi *web wordwall* tersebut, sehingga peserta didik masih beradaptasi dengan pembelajaran yang menggunakan media baru. Namun setelah aplikasi *web wordwall* telah dikenalkan kepada peserta didik pada pra siklus, untuk siklus selanjutnya nilai yang diperoleh perlahan mengalami kenaikan, dikarenakan peserta didik sudah semakin jelas dengan tata cara permainan yang ada pada aplikasi tersebut. Kemudian pada tes yang terakhir peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik semakin pesat, dan nilai tertinggi yang diperoleh hampir mendekati nilai sempurna.

Dapat diperoleh hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan media game lebih menarik perhatian peserta didik untuk belajar, hal ini sependapat dengan hasil penelitian (Fitriati, 2021) pembelajaran dengan pendekatan game dinilai lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran non game, karena peserta didik akan lebih interaktif pada saat melaksanakan pembelajaran dikelas. Pembelajaran tidak didominasi dengan aktifitas guru ceramah, melainkan peserta didik akan lebih mengeksplorasi pembelajaran melalui kegiatan melalui media pembelajaran tersebut. Apalagi pada kurikulum merdeka peserta didik diharapkan lebih aktif dibandingkan gurunya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh setelah melaksanakan pengambilan data berupa hasil tes media pembelajaran kepada peserta didik kelas 7d menggunakan media

wordwall, dan dilanjutkan dengan pengolahan data, sehingga memperoleh Kesimpulan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru memperoleh ken/aikan yang sigifikan dalam setiap siklus nya. Jika dilihat dari rata-rata hasil belajar peserta pada siklus pertama memperoleh nilai rata-rata 69,4 pada pra siklus, 80,9 pada siklus ke-1, dan 81,2 pada siklus kedua. Kemudian untuk presentase setiap siklusnya mendapatkan hasil 44% pada pra siklus, 69% pada siklus ke-1, dan 75% pada siklus ke-2. Sehingga media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu berupa media digital berbasis web *wordwall* berhasil diaplikasikan kepada peserta didik, karena mengalami kenaikan hasil belajar pada setiap siklusnya.

Sudjana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Susanto. (2015). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.

REFERENSI

Arikunto. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Asyhar. (2020). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Fitriati. (2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima . *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian*, 7(1): 57–65.

Anita & Dzarna. (2022). Pelatihan Strategi Peningkatan Literasi Membaca Teks Digital (Reading Digital Text). *Jurnal Dedication*, Vol 6, No 2.

Fatria. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Vol.2, No.(1).

hamidah, s. &. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2)109–119.

Riri. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP Negeri 3 Kecamatan Pangkalan. *Jurnal Education*, 4, No 2.

