

Pengaruh Media Interaktif *Wordwall* terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa MTs Manba'ul Ulum Dasan Ketujur

Rahmawati *, Baiq Rofina Arvy

Program Studi Tadris Matematika, Universitas Islam Negeri Mataram, Mataram, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap pemahaman konsep matematika siswa di MTs Manba'ul Ulum Dasan Ketujur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis quasi eksperimen dengan desain *post-test only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas putri kelas VIII MTs Manba'ul Ulum Dasan Ketujur, yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VIII-1 sebagai kelas kontrol dan kelas VIII-2 sebagai kelas eksperimen, masing-masing kelas terdiri dari 22 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh dengan melibatkan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Data dikumpulkan melalui tes dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai Sig.(2-tailed) pada uji *independent sample t-test* sebesar $0,002 < 0,05$ yang menandakan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap pemahaman konsep matematika siswa. Penelitian ini dilakukan karena rendahnya pemahaman siswa terhadap materi matematika yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah memberikan alternatif media pembelajaran interaktif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa dan mendorong guru agar lebih inovatif dalam mengajar.

Kata kunci: Media *Wordwall*; Pemahaman Konsep Matematis; Relasi dan Fungsi

Abstract

This study aims to determine the effect of using wordwall media on students' understanding of mathematical concepts at MTs Manba'ul Ulum Dasan Ketujur. This study uses a quantitative approach of quasi-experimental type with a post-test only control group design. The population in this study were all female students of class VIII MTs Manba'ul Ulum Dasan Ketujur, which consisted of two classes, namely class VIII-1 as the control class and class VIII-2 as the experimental class, each class consisting of 22 students. The sampling technique used a saturated sampling technique involving all members of the population as research samples. Data were collected through tests and observations. The results of this study indicate that the Sig. (2-tailed) value in the independent sample t-test is $0.002 < 0.05$ which indicates that H_0 is rejected, so it can be concluded that there is a significant effect of using Wordwall learning media on students' understanding of mathematical concepts. This study was conducted because of the low understanding of students' mathematics material caused by the use of conventional learning methods that are less interactive. The benefits of this research are to provide an alternative effective interactive learning media to improve students' understanding of mathematical concepts and encourage teachers to be more innovative in teaching.

Keywords: *Wordwall* Media; Mathematical Concepts Understanding; Relations and Functions.

Corresponding to the Author: Rahmawati. Prodi Tadris Matematika, FTK. Universitas Islam Negeri Mataram, Mataram, Indonesia. Jl. Gajah Mada 100 Jempong, Mataram, Indonesia. E-mail:

210103035.mhs@uinmataram.ac.id

Pendahuluan

Pemahaman merupakan salah satu tujuan utama dalam pembelajaran matematika. Materi yang disampaikan kepada siswa tidak sekedar untuk dihafal, tetapi untuk dipahami agar mereka benar-benar memahami konsep yang diajarkan. Matematika adalah mata pelajaran yang terdiri dari berbagai materi yang saling berhubungan. Untuk mempelajari suatu materi baru, diperlukan pemahaman terhadap materi atau materi sebelumnya. (Novitasari, 2016). Banyaknya materi matematika yang bersifat abstrak, sehingga siswa perlu memahami konsepnya dengan baik saat mempelajarinya. Dengan pemahaman konsep yang kuat, siswa cenderung lebih mudah mengingat fakta dan langkah-langkah yang membuat mereka lebih fleksibel dalam menyelesaikan soal-soal matematika (Santosa, Bahri, Negara, & Ahmad, 2022).

Pemahaman konsep matematika sangat penting dalam proses pembelajaran matematika, karena siswa tidak hanya diajarkan untuk menghitung, tetapi juga harus memahami definisi, konsep, metode pemecahan masalah, dan operasi matematika dengan benar (Ariyanto, Rahmawati, & Haris, 2020). Verowita dkk menyatakan bahwa pemahaman konsep matematika merupakan salah satu faktor penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran matematika. Pendapat ini sejalan dengan Wardani yang menyebutkan bahwa memahami konsep matematika adalah salah satu tujuan dari mata pelajaran matematika di sekolah. Salah satu tujuan pendidikan di Indonesia dalam pembelajaran matematika adalah tercapainya pemahaman konsep matematika siswa. (Ariyanto, P, & Dwijayanti, 2019).

Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MTs Manbau'ul Ulum Dasan Ketujur, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika. Kesulitan ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya minat belajar, metode pembelajaran yang monoton serta minimnya penggunaan media pembelajaran. Hal ini peneliti amati langsung melalui interaksi dengan para siswa, termasuk wawancara dengan beberapa di antara mereka. Banyak siswa menyatakan bahwa mereka merasa bosan saat mengikuti pelajaran matematika dan sering merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini juga terlihat dari ketidakmampuan sebagian besar dari mereka dalam memenuhi beberapa indikator seperti mengenali, menjelaskan, membandingkan, memberi contoh, menyimpulkan dari suatu konsep. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa belum mampu memahami konsep matematika secara optimal sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut peneliti melakukan wawancara dengan guru matematika, beliau menjelaskan bahwa metode pengajaran yang digunakan sebagian guru masih tradisional, dimana pembelajaran berlangsung secara satu arah. Guru cenderung hanya mengandalkan satu metode, yaitu penggunaan papan tulis dalam proses pembelajaran, dimana siswa hanya diminta untuk mencatat apa yang dituliskan guru. Hal ini

menyebabkan proses pembelajaran tetap berpusat pada guru sebagai sumber utama informasi dengan pendekatan ceramah yang dominan. Cara mengajar yang monoton dan kurang interaktif ini sering membuat siswa kehilangan minat dan motivasi yang berdampak pada rendahnya pemahaman siswa.

Menurut Husnaidi, mengungkapkan bahwa pembelajaran yang masih berpusat pada guru dengan menjelaskan materi melalui buku paket membuat siswa pasif dan hanya mampu menghafal sebuah informasi tanpa bisa mengaplikasikannya karena proses pembelajaran yang dilakukan hanya bertujuan untuk menyampaikan materi yang tercantum pada kurikulum tanpa meningkatkan semangat hasil belajar siswa untuk memahami materi yang diajarkan (Husnaidi, 2023).

Menyadari pentingnya pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika, proses pembelajaran harus dirancang secara sistematis agar pada akhirnya siswa benar-benar memahami konsep yang diajarkan (Wulan, Davita, Nindiasari, & Mutaqin, 2020). Salah-satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung (Ariyanto et al., 2019). Sihite mengatakan bahwa Media pembelajaran adalah salah satu alat yang perlu dikembangkan oleh guru untuk mempermudah penyampaian materi (Sihite, 2024). Menurut Yusran, dalam penelitiannya mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar memiliki peran penting dalam menumbuhkan minat dan keinginan baru pada siswa, serta mendorong motivasi dan aktivitas belajar mereka. Selain berfungsi sebagai pemicu semangat belajar, media pembelajaran juga berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar mereka (Yusran, 2021).

Kemajuan teknologi saat ini telah menyediakan berbagai alat yang mendukung pendidikan, seperti media gambar, media audio-visual, dan situs web. Teknologi modern memudahkan guru dalam mengajarkan matematika. Pesatnya perkembangan media pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran di sekolah, mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta pemahaman mereka terhadap konsep matematika dapat meningkat (Reyhan, Purba, Siregar, & Wandini, n.d.). Salah satunya penggunaan aplikasi *Wordwall*. (Fanny, 2020)

Wordwall merupakan salah satu media digital berbasis permainan yang menarik, mudah diakses, dan memungkinkan guru menyampaikan materi secara lebih interaktif. Media ini menyediakan berbagai jenis aktivitas pembelajaran seperti kuis, teka-teki, dan game edukatif yang dapat memicu partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. (Imanulhaq & Pratowo, 2022).

Penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tanpa harus selalu bergantung pada buku atau penjelasan dari guru. *Wordwall* membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi siswa maupun guru, karena *Wordwall* menekankan gaya belajar

yang lebih santai dalam memahami materi yang dipelajari. Media *Wordwall* dapat berupa tulisan yang menampilkan konsep inti pembelajaran, dilengkapi dengan gambar, diagram, atau objek nyata, dengan ukuran yang mudah dibaca dan dilihat oleh siswa di dalam kelas. (Andini, Yunita, & Irwandi, 2023)

Menurut putri, *Wordwall* mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran melalui permainan edukatif yang disediakan, serta mudah dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. (Olisna, Zannah, Sukma, & Nur Aeni, 2020). Media ini dapat dirancang untuk meningkatkan kegiatan belajar, baik secara kelompok maupun individu, sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran (Turohmah, Mayori, & Sari, 2019).

Menurut Fira Hafidzah, dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Mereka tampak lebih antusias, tidak merasa bosan, dan sangat menikmati proses pembelajaran serta evaluasi di akhir sesi pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media *Wordwall*. (Fira Hafidzah, 2023). Nurul Awalyah, dalam penelitiannya menyebutkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai *post-test* sebesar 83,33. (Awalya, 2024)

Beberapa penelitian sebelumnya menilai motivasi dan hasil belajar secara umum, namun belum banyak yang secara khusus mengkaji pengaruh *Wordwall* terhadap indikator-indikator pemahaman konsep matematis seperti mengenali, menjelaskan, membandingkan, memberi contoh, menyimpulkan, dll. Padahal indikator ini penting untuk mengukur keberhasilan belajar matematika secara mendalam. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa di MTs Manba'ul Ulum Dasan Ketujur.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis quasi eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Manbau'ul Ulum Dasan Ketujur. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas putri kelas VIII MTs Manba'ul Ulum Dasan Ketujur, yang terdiri dari dua kelas. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampling jenuh. Teknik ini dipilih karena semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2022).

Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel independen berupa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dan variabel dependen berupa pemahaman konsep matematika siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah *post-test only control group design* (Kinasih, 2016) seperti yang ada pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Desain *post-test only control group design*

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X_E	Y
Kontrol	X_K	Y

Keterangan:

X_E = Pembelajaran menggunakan media *Wordwall*

X_K = Pembelajaran konvensional

Y = *Post-test* pemahaman konsep relasi dan fungsi

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes pemahaman konsep matematika siswa pada materi relasi dan fungsi dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *Wordwall*. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari normalitas, homogenitas. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan uji *independent sample t-test*. Uji prasyarat dan uji hipotesis dilakukan dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS 22*.

Hasil dan Diskusi

Deskripsi Data

Pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media interaktif *Wordwall* sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pada pertemuan pertama dan kedua, masing-masing kelas menerapkan pembelajaran yang telah ditentukan dan pada pertemuan ketiga dilakukan pengujian dengan soal *post-test*. Hasil perhitungan skor *post-test* pemahaman konsep matematika siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen ditunjukkan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Ukuran Pemusatan Data dan Penyebaran Data Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Ukuran statistik	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Jumlah siswa (N)	22	22
Nilai terendah (X_{min})	50	42
Nilai tertinggi (N_{max})	89	85
Mean/rata-rata (\bar{x})	70,45	59,14
Median (Me)	71	60

Standar Deviation	11,74	10,93
Varians (S^2)	137,88	119,46

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data kedua kelas berdistribusi normal atau tidak normal (Sugiyono, 2022). Pengujian normalitas diperoleh dari hasil *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dianggap normal apabila nilai *sig.* $> 0,05$. Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji *Shapiro wilk* dengan bantuan *software IBM SPSS 22*. Uji *Shapiro Wilk* digunakan karena jumlah sampel pada penelitian ini kurang dari 50. Hasil uji normalitas data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji <i>Shapiro Wilk</i>	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Sig.	0.173	0.353
Keputusan	Sig. > 0.05 (H_0 diterima)	Sig. > 0.05 (H_0 diterima)
Kesimpulan	Data berdistribusi normal	Data berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa nilai signifikansi hasil *post-test* pada kelas eksperimen adalah 0,173, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,353. Karna kedua nilai signifikansi tersebut $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data hasil *post-test* dari kedua kelas berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama atau tidak (Sugiyono, 2022) . Data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi yang diperoleh $> 0,05$, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dianggap tidak homogen. Peneliti menggunakan uji *Levene Statistic* dengan bantuan *IBM SPSS 22*. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas *Post-test*
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji <i>Levene Statistic</i>	<i>Post-Test</i>
Sig.	0.571
Keputusan	Sig. > 0.05 (H_0 diterima)
Kesimpulan	Data memiliki varians homogen

Berdasarkan tabel 6 diperoleh nilai signifikansi *post-test* sebesar $0,571 > 0,05$ artinya H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelas memiliki varians yang bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, diperoleh bahwa kedua sampel berdistribusi normal dan memiliki varians homogen. Oleh karena itu analisis dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan metode statistik parametrik. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan dengan uji *independent samples t-test* dengan bantuan *IBM SPSS 22*. Adapun bentuk hipotesis statistik yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media interaktif *Wordwall* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas VIII MTs Manba'ul Ulum Dasan Ketujur.

H_1 : Terdapat pengaruh media interaktif *Wordwall* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas VIII MTs Manba'ul Ulum Dasan Ketujur.

μ_1 : Rata-rata hasil tes kemampuan konsep matematis siswa kelas eksperimen

μ_2 : Rata-rata hasil tes kemampuan konsep matematis siswa kelas kontrol

Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent samples t-test* dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

	t-test for Equality of Means				
	Sig. (2-tailed)	Mean Differenc e	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper
Equal variances assumed	.002	11.318	3.420	4.416	18.220
Equal variances not assumed	.002	11.318	3.420	4.415	18.221

Berdasarkan Tabel 5 diperoleh nilai *sig.* hasil *post-tes* pada baris *Equal variances assumed* sebesar $0,002 < 0,05$, sehingga keputusan uji hipotesisnya adalah H_1 diterima, Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “terdapat pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap pemahaman konsep matematis siswa pada materi relasi dan fungsi di MTs Manbaul ulum dasan ketujur”.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap pemahaman konsep matematika siswa. Sebelum menguji adanya pengaruh penggunaan media tersebut, peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas. Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal serta memiliki varians yang homogen. Oleh karena itu, analisis dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji hipotesis statistik parametrik. Peneliti menggunakan *Independent Samples T-Test* dengan bantuan *IBM SPSS versi 22*. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_1) diterima yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media *Wordwall* terhadap pemahaman konsep matematis siswa pada materi relasi dan fungsi di MTs Manba’ul Ulum Dasan Ketujur.

Hal ini diperkuat dari perbandingan nilai rata-rata hasil *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *Wordwall* sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pada kelas kontrol nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 85 dan nilai terendah 42, dengan rata-rata sebesar 59,14. Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman konsep siswa terhadap materi relasi dan fungsi masih tergolong rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam mengenali jenis-jenis relasi, membedakan antara relasi dan fungsi, serta menentukan domain, kodomain,

dan range suatu fungsi. Beberapa siswa hanya mampu menyalin informasi dari soal tanpa mampu menerapkan konsep relasi dan fungsi untuk menyelesaikan masalah.

Sebaliknya, kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik dengan nilai tertinggi 89 dan nilai terendah 50 dengan rata-rata 70,45. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi relasi dan fungsi lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini terlihat pada nilai *means defference* sebesar 11.318 yang ada pada Tabel 5. Nilai positif pada *means defference* menunjukkan nilai pemahaman konsep kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Kemampuan mereka dalam menjawab soal sesuai dengan indikator kemampuan pemahaman konsep matematika.

Kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan media *Wordwall* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Salah-satu faktor yang mendukung hal ini adalah penggunaan media *Wordwall* sebagai alat bantu yang interaktif dalam memvisualisasikan dan memahami konsep relasi dan fungsi di kelas eksperimen. Dalam proses belajar mengajar, guru memiliki peran penting dalam merencanakan dan mengimplementasikan media serta strategi yang relevan dengan materi pembelajaran. Menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menarik agar siswa tidak merasa bosan, terutama dalam pembelajaran matematika. Penggunaan media atau strategi yang tepat bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif serta mengaitkan konsep relasi dan fungsi dengan contoh-contoh yang konkrit sehingga pemahaman materi menjadi lebih mendalam.

Hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_1) diterima yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media *Wordwall* terhadap pemahaman konsep matematis siswa pada materi relasi dan fungsi di MTs Manba'ul Ulum Dasan Ketujur.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Agus Mulyana, pada tahun 2024 dengan judul “Pengaruh penggunaan media interaktif *Wordwall* terhadap pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas IV”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa yang menggunakan media *Wordwall* lebih tinggi dari pada siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional. (Haliza, Dewi, & Mulyana, 2024).

Demikian pula penelitian yang dilakukan oleh Nurul Awalyah dengan judul “Pengaruh Game Interaktif *Wordwall* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No.138 Inpres Mangulabbe. (Awalya, 2024) Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nazila Nurmaulida dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII Smp Takhassus Al-Qur'an Tarub”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

penggunaan media pembelajaran *Wordwall* efektif terhadap minat belajar dan pemahaman konsep matematika siswa. (Nurmaulida, 2023) Selanjutnya Penelitian yang dilakukan oleh Nadilah Zahrani, pada tahun 2023 dengan judul “Pemanfaatan Media *Wordwall* dalam Evaluasi Pembelajaran Materi Teks Persuasi Siswa Kelas VIII MTs Negeri 4 Jakarta Tahun Ajaran 2022/2023”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran materi teks persuasi dengan menerapkan tiga model permainan yaitu, pengurutan grup dengan materi ragam kalimat teks persuasi, kartu lampu kilat dengan materi struktur kalimat teks persuasi, dan memukul tikus mondok dengan materi kaidah kebahasaan teks persuasi. Pada permainan pengurutan grup rata-rata nilai siswa yaitu 91,5 yang membuktikan kategori “Sangat baik”. Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan media *wordwall* dalam evaluasi pembelajaran materi teks persuasi dapat dikatakan berhasil dan meningkatkan hasil belajar siswa. (Zahrani, 2023)

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa hasil uji hipotesis terhadap nilai post-test kemampuan pemahaman konsep matematis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$. Karena nilai *sig. (2-tailed)* pada *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berada di bawah batas signifikansi ($\alpha = 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman konsep matematis siswa pada materi relasi dan fungsi di MTs Manba’ul Ulum Dasan Ketujur.

Implikasi

Penggunaan media *Wordwall* terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menggunakan media ini sebagai alternatif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga menunjukkan pentingnya inovasi pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas belajar siswa. Selain itu, temuan ini memperkuat teori bahwa media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan aktif serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Keterbatasan

Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa putri kelas VIII di MTs Manba’ul Ulum Dasan Ketujur, sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan untuk populasi siswa yang mencakup siswa laki-laki dan siswa perempuan. Penelitian hanya mengkaji

pemahaman konsep pada materi relasi dan fungsi. Belum diketahui apakah media *Wordwall* juga efektif untuk materi matematika lainnya yang memiliki karakteristik berbeda.

Referensi

- Andini, A., Yunita, L., & Irwandi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 10(1), 11–28. <https://doi.org/10.36706/jppk.v10i1.20211>
- Ariyanto, L., P, D. A., & Dwijayanti, I. (2019). Pengembangan Android Apps Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII, 2, 40–51.
- Ariyanto, L., Rahmawati, N. D., & Haris, A. (2020). Pengembangan Mobile Learning Game Berbasis Pendekatan Kontekstual Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *JIPMat*, 5(1), 36–48. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i1.5478>
- Awalya, N. (2024). Pengaruh Game Interaktif Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN N0.138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Fanny. (2020). Fanny Mestyana Putri. *Evektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring {online} Matetmatika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan*.
- Fira Hafidzah. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Di Kelas 2 Sd Muhammadiyah Sawangan.
- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 16195–16221.
- Husnaldi, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang. *Journal of Professional Elementary Education*, 2(2), 281–288. <https://doi.org/10.46306/jpee.v2i2.57>
- Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41. Retrieved from <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/gg/article/view/639/429>
- Kinasih, A. N. (2016). Pengaruh Media Pebelajaran Prezi T erhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa pada Materi Lingkaran di SDN PERIGI 03, (11200183000080), 1–23.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap

- Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nurmaulida, N. (2023). Efektivitas Penggunaan Media pembelajaran Wordwall terhadap Minat belajar dan Pemahaman konsep matematika Siswa kelas VII SMP Takhassus Al-Qur'an Tarub. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Olisna, Zannah, M., Sukma, A., & Nur Aeni, A. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. Retrieved from <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Reyhan, A., Purba, A., Siregar, N., & Wandini, R. R. (n.d.). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Penjumlahan Dua Angka Siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah.
- Santosa, F. H., Bahri, S., Negara, H. R. P., & Ahmad, A. (2022). Kemampuan pemahaman konsep berdasarkan self-efficacy matematis dan gender dalam situasi problem-based learning. *Journal of Didactic Mathematics*, 3(3), 120–129. <https://doi.org/10.34007/jdm.v3i3.1620>
- Sihite, D. M. (2024). Penerapan Media Berbasis Wordwall Dalam Belajar Di SMA Swasta Bersama Brastagi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 5(2), 1854–1859.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi 29). Bandung: Alfabeta,cv.
- Turohmah, F., Mayori, E., & Sari, R. (2019). Media pembelajaran Word Wall dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 13(2), 52. <https://doi.org/10.32832/jpls.v13i2.2634>
- Wulan, P., Davita, C., Nindiasari, H., & Mutaqin, A. (2020). Tirtamath : Jurnal Penelitian dan Pengajaran Matematika Volume 2 Nomor 2 Tahun 2020 Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematis Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengajaran Matematika*, 2, 101–112.
- Yusran, M. (2021). pengaruh media geogebra terhadap motivasi belajar. *Fisberies Research*, 140(1), 6. Retrieved from [http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.fishres.2013.04.005%0Ahttps://doi.org/10.1038/s41598-](http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.fishres.2013.04.005%0Ahttps://doi.org/10.1038/s41598-)
- Zahrani, N. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran Materi Teks Persuasi Siswa Kelas VIII Mts Negeri 4 Jakarta Tahun Pelajaran 2022 / 2023.