



Implementasi Media *Wordwall Gameshow* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika kelas 1 dalam Merdeka Belajar

Melati Khosi Lestari¹, Arina Restian², Arif Supradana³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

melatikhosi27@gmail.com¹, arestian@umm.ac.id², arifsupradana@gmail.com³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 23-05-2023

Disetujui: 17-06-2023

Kata Kunci:

Media *Wordwall*;
Gameshow;
Hasil Belajar;
Matematika;
Merdeka Belajar.

Keywords:

Wordwall media;
Gameshows;
Learning outcomes;
Mathematics;
Free Learning.

ABSTRAK

Abstrak: Pembelajaran matematika dianggap sulit bagi siswa khususnya kelas 1 sekolah dasar. Media *Wordwall Gameshow* merupakan teknik pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika kelas 1 dalam Merdeka Belajar. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh Implementasi Media *Wordwall Gameshow* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika kelas 1 dalam Merdeka Belajar. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Sampel penelitian yaitu 29 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, dokumentasi, dan tes. Sedangkan teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan evaluasi *Wordwall Gameshow* pada mata pelajaran matematika Kurikulum Merdeka terhadap hasil belajar peserta didik kelas 1 yang dilihat dari siklus I menunjukkan nilai ketuntasan belajar mencapai 51,72%, pada siklus II hasil penilaian siswa menunjukkan ketuntasan belajar mencapai 69,48%, dan siklus III hasil penilaian menunjukkan ketuntasan belajar mencapai 100,0% atau seluruh siswa tuntas belajar.

Abstract: *Learning mathematics is considered difficult for students, especially grade 1 elementary school. Wordwall Gameshow media is an innovative learning technique to improve learning outcomes in grade 1 mathematics in Merdeka Learning. The purpose of this study was to analyze the influence of the Wordwall Gameshow Media Implementation to Improve Student Learning Outcomes in Grade 1 Mathematics in Merdeka Learning. This research method is Classroom Action Research. The research sample is 29 students. Data collection techniques using the method of observation, documentation, and tests. While the data analysis technique uses descriptive qualitative. The results showed that there was an increase in the teacher's ability to apply the Wordwall Gameshow evaluation in the Mathematics subject of the Independent Curriculum to the learning outcomes of class 1 students. As seen from cycle I, the learning completeness score reached 51.72%, in cycle II, the student assessment results showed that the learning mastery reached 69.48%, and cycle III the results of the assessment show that learning completeness reaches 100.0% or all students complete learning.*

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peranan penting untuk mencetak generasi muda yang berkualitas. Di dalam pendidikan, penggunaan teknologi sangat diperlukan guna menunjang keberhasilan pembelajaran. Beberapa hal yang berkaitan dengan pendidikan seperti metode, media, dan hasil belajar sangat memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Media diperlukan sebagai cara untuk mempermudah pendidik dalam menyalurkan bahan ajar kepada peserta didik. Sedangkan metode belajar diperlukan guru sebagai alat untuk mengatur strategi dalam menyampaikan materi atau bahan ajar. Selanjutnya, hasil belajar berfungsi sebagai pengukur besarnya minat dan potensi peserta didik terhadap mata pelajaran (Dwijayani, 2019).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) memperkenalkan program pendidikan bernama "Merdeka Belajar" dengan menyusun program kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Program ini diharapkan dapat menunjang peningkatan mutu pendidikan. Program Merdeka Belajar selain menjadi bentuk usaha dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan, di sisi lain juga menjadi upaya untuk meningkatkan mutu manusia di Indonesia (I. Fathurrochman, 2017). Kesuksesan program Merdeka Belajar sangat bergantung pada kompetensi guru sebagai ujung tombak pendidikan.

Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa rindu akan sekolah, hal ini akan meningkatkan motivasi diri siswa untuk belajar tanpa tertekan. Jika siswa sudah merasa senang maka ilmu pengetahuan

akan lebih mudah diterima. Dalam melaksanakan program Merdeka Belajar, sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka. Dalam Kurikulum Merdeka, guru merupakan fasilitator yang memiliki peran sebagai pemimpin pembelajaran, coach bagi guru lain, dan pemimpin bagi para siswa (Muna, 2023). Dalam Kurikulum Merdeka juga terdapat pembelajaran proyek penguatan profil pelajar Pancasila.

Pembelajaran matematika penting dan bermanfaat dalam semua aspek kehidupan masyarakat. Dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, matematika diajarkan, membantu memenuhi tujuan pendidikan nasional dan mendidik orang Indonesia yang produktif, inventif, dan kreatif. Siswa yang belajar matematika dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah analitis dan praktis serta pemahaman mereka tentang disiplin ilmu lain seperti fisika, ekonomi, dan akuntansi. Tanpa sepengetahuan kita, matematika telah digunakan oleh kita sepanjang sejarah dalam banyak aspek kehidupan sehari-hari. Namun, banyak siswa percaya bahwa matematika adalah mata pelajaran yang menantang, membuatnya tampak seperti momok yang menakutkan (Karunia, 2015).

Dalam pembelajaran matematika, kurikulum merdeka hadir sebagai pedoman pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan minat dan motivasi siswa. Pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan berbagai strategi pembelajaran untuk mengatasi kesulitan sesuai dengan kemampuan atau kapasitas siswa. Dalam kurikulum untuk belajar mandiri, siswa diberikan kebebasan (kemandirian) untuk mengekspresikan diri sesuai dengan keahliannya (Lutifa, 2022).

Kurikulum merdeka belajar tidak hanya memberikan kebebasan kepada anak didik dalam pengembangan potensi, tetapi memberikan kebebasan kepada satuan Pendidikan untuk mengelola kurikulum berbasis otonomi daerah serta memberikan kebebasan bagi guru untuk merancang pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran yang selama ini dikeluhkan karena susunan yang rinci dan kaku serta mewajibkan guru untuk mengikuti tahapan pembelajaran yang telah dibuat mengakibatkan guru menghabiskan waktu lebih banyak untuk urusan administrasi (Panginan, 2022). Dengan penerapan kurikulum merdeka belajar segala rancangan dan rencana pembelajaran dibuat lebih ringkas dengan memuat komponen yang penting sehingga guru memiliki banyak waktu untuk melakukan evaluasi pembelajaran.

Terdapat Ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Faktor-faktor tersebut terdiri dari peserta didik, pendidik, kurikulum yang sesuai dengan kebijakan pemerintah, serta komponen belajar seperti media, metode, model, dan pendekatan pembelajaran. Menurut (Maunah, 2016)

kesulitan belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu internal dan juga eksternal. Faktor internal berasal dari dirinya sendiri. Ada dua hal yang dapat memengaruhi faktor internal, yaitu psikologis (kejiwaan) dan juga fisiologis (fisik). Faktor eksternal berasal dari luar diri. Sedangkan faktor eksternal dapat dipengaruhi oleh tiga hal, yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat (Chesaria, Adi, 2015).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diterima anak didik berdasarkan hasil dari pengolahan kemampuannya yang berlangsung dalam sebuah kegiatan mental, hasil belajar menjadi salah satu nilai kepuasan yang didapatkan anak didik dari suatu usaha yang mereka lakukan, pada kurikulum merdeka belajar hasil belajar lebih mengedepankan kekuatan karakter sebagai nilai yang dikembangkan, karakter yang menjadi fokus diantara adalah memiliki karakter sebagai pelajar Pancasila menurut Nadiem Makariem (Kemendikbud, 2019). Belajar merupakan kegiatan yang berlangsung langkah demi langkah dan merupakan hasil dari usaha yang secara sadar dilakukan untuk menerima pengetahuan dan menyiapkan diri sebagai pendengar serta pelaku dalam aktivitas pembelajaran. Hasil belajar matematika merupakan hasil dari pengolahan kemampuan logika yang bernilai pasti, matematika merupakan ilmu pengetahuan yang tidak berubah karena berdasarkan pada suatu ketetapan.

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, faktor seperti minat serta motivasi diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Rendahnya motivasi yang dimiliki siswa dapat memengaruhi peningkatan hasil belajar mereka. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa adalah dengan menerapkan media interaktif dalam proses pembelajaran. Ketika hendak menerapkan media pembelajaran, perlu memperhatikan berbagai hal, seperti: kondisi yang dialami siswa, materi, sarana yang disediakan, serta kemampuan pendidik tersebut. Pendidik juga perlu memastikan apakah siswa telah sepenuhnya memahami materi atau tidak, dengan tujuan untuk memastikan adanya peningkatan hasil belajar mereka (Lutifa, 2022). Hal ini dikarenakan hasil belajar tersebut yang akan digunakan guru sebagai tolok ukur dalam mengevaluasi tujuan pembelajaran. Dengan begitu, tujuan dapat dicapai secara efektif.

Berdasarkan keadaan riil di lapangan, hasil belajar siswa kelas I SDN Tanjungsari 2 Kota Blitar pada pelajaran matematika menurun, terbukti dari hasil ulangan siswa saat semester ganjil. Dari 29 siswa, 8 siswa mengalami kenaikan nilai sedangkan 16 siswa mengalami penurunan nilai. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas I, penyebab menurunnya nilai matematika siswa adalah kurangnya durasi mengajar menyebabkan guru tidak sempat melakukan evaluasi belajar di setiap pertemuannya. Selain itu,

proses pembelajaran yang dilaksanakan selama ini belum memaksimalkan penggunaan teknologi. Hal tersebut menyebabkan aktivitas pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan. Hasil wawancara dengan beberapa siswa juga menjelaskan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran interaktif untuk membangkitkan motivasi belajar agar hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dapat meningkat.

Media pembelajaran digunakan guru sebagai perangkat untuk memudahkan guru ketika menyampaikan materi atau bahan ajar. Selain itu, media pembelajaran memudahkan siswa dalam mempersiapkan dan mendapatkan informasi saat belajar di sekolah maupun di rumah. Media pembelajaran perlu dikemas dengan baik agar menstimulus siswa untuk giat belajar. Adapun faktor-faktor yang dapat menyebabkan kurang variatifnya media pembelajaran, seperti durasi pembelajaran yang terbatas, kondisi sekolah, karakter masing-masing siswa, dan juga kurangnya kontribusi guru dalam mengoptimalkan perkembangan teknologi (Putra, D. R., 2016).

Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang dibuat dengan tujuan agar berbeda dengan pembelajaran yang sudah pernah dilakukan guru pada umumnya (Hartono *et al.*, 2020). Pembelajaran inovatif juga dapat diartikan sebagai pembelajaran yang bersifat baru, tidak pernah dilakukan sebelumnya, dan mempermudah guru dalam memfasilitasi serta membangun pengetahuan siswa, dengan tujuan menjadikan perilaku siswa lebih baik dengan melihat perbedaan-perbedaan dan potensi yang mereka miliki. Pada pembelajaran inovatif juga perlu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar agar siswa melek IT (Muhali, 2019).

Penelitian (Hasram, 2021) mengungkapkan bahwa pembelajaran mandiri adalah salah satu keterampilan yang disorot dalam Pendidikan 4.0. Contoh media pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran mandiri adalah aplikasi *Wordwall*. *Wordwall* merupakan media interaktif yang dapat digunakan guru sebagai alat evaluasi siswa. Ciri khas aplikasi ini yaitu menyenangkan bagi siswa karena pilihan permainannya yang sangat beragam, seperti bermain kuis, mencocokkan atau memasang kata, mencari kata, mengacak kata, dan lain sebagainya. Aplikasi ini sangat mudah diakses serta digunakan oleh guru dan juga siswa karena dapat diakses melalui browser. Aplikasi *Wordwall* memudahkan pengguna baru karena *Wordwall* menyediakan contoh-contoh yang sangat beragam (Gandasari, P., & Pramudiani, 2021). Penelitian (Maghfiroh, 2018) menyatakan bahwa terdapat keberhasilan menggunakan *Wordwall* dalam

meningkatkan hasil belajar Matematika, terbukti adanya peningkatan hasil belajar dari 75% menjadi 86,84%.

Dalam salah satu fitur *Wordwall* yang bernama *Gameshow Quiz*, terdapat tampilan yang menunjukkan leaderboard atau papan peringkat yang menunjukkan peringkat tiga teratas. Hal tersebut dapat menjadi memicu siswa untuk belajar karena siswa yang nilainya muncul di papan *score* akan merasa bangga karena namanya tercantum dalam peringkat teratas, sedangkan siswa yang namanya belum muncul akan merasa bahwa ia harus menduduki peringkat atas. Adanya motivasi belajar tersebutlah yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika mereka. *Wordwall* dengan *Gameshow Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Minarta, 2022).

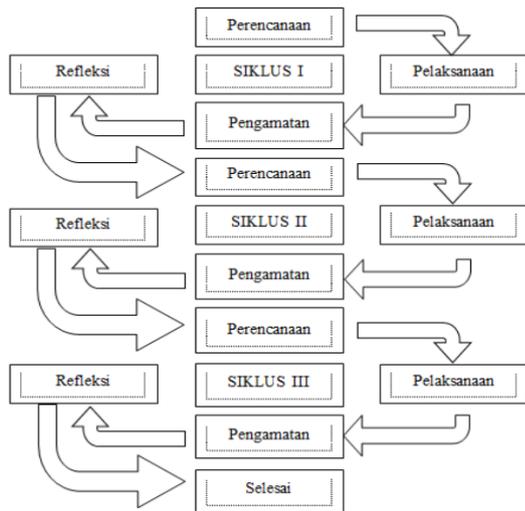
Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Tanjungsari 2 Kota Blitar yang berfokus pada mata pelajaran matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh dari Implementasi *Media Wordwall Gameshow* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika kelas 1 dalam Merdeka Belajar.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I di SDN Tanjungsari 2 Kota Blitar. Sedangkan sampel penelitian ini adalah siswa kelas I yang berjumlah 29 siswa. Instrumen penelitian menggunakan Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Observasi Siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, dokumentasi, dan tes. Sedangkan teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar (Sugiyono, 2015), yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 65% atau nilai 70, dan kelas disebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 65%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

Adapun alur penelitian tindakan kelas yang akan kami lakukan dapat dilihat pada diagram berikut (Sugiyono, 2017), seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan Rancangan Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.

Adapun indikator kinerja keberhasilan penelitian ini bisa dilihat dari meningkatnya hasil belajar matematika melalui implementasi media *Wordwall Gameshow* pada Mata Pelajaran Matematika kelas 1 dalam Merdeka Belajar Dalam mempermudah mendeskripsikan hasil ketuntasan hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan

Nilai	Huruf	Kategori	Ket.
90 - 100	A	Baik Sekali	Tuntas
70 - 89	B	Baik	Tuntas
50 - 69	C	Cukup	Tidak Tuntas
< 49	D	Kurang	Tidak Tuntas

Sumber: (Asrul, Ananda & Rosinta, 2014)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian Siklus I

Pada siklus ini diadakan tindakan kelas pada pembelajaran matematika Kurikulum Merdeka kelas I. Siklus I ini dilaksanakan pada tanggal 06 Mei 2023 dengan jumlah 29 siswa. Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP pelajaran 1 dan instrumen pembelajaran yang mendukung.

Pada tahap pelaksanaan peneliti menerapkan metode pembelajaran yang disesuaikan Kurikulum Merdeka pada materi "Membandingkan Panjang Benda". Kemudian pada tahap pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Hasil Penilaian siswa pada siklus I, seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus I

No. Absen Siswa	Nilai	Keterangan
1	78	B
2	96	A
3	26	D
4	70	B
5	84	B
6	96	A
7	96	A
8	20	D
9	26	D
10	98	A
11	26	D
12	36	D
13	20	D
14	45	D
15	96	A
16	35	D
17	20	D
18	92	A
19	84	B
20	24	C
21	44	D
22	20	D
23	72	B
24	22	D
25	20	D
26	96	A
27	90	A
28	91	A
29	96	A

No.	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai Rata-rata	59,27
2	Jumlah siswa tuntas belajar	15
3	Presentase ketuntasan	51,72%

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan pelajaran matematika Kurikulum Merdeka nilai ketuntasan belajar mencapai 51,72% atau ada 15 anak dari 29 siswa tuntas belajar dan 11 siswa 48,28% siswa tidak tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85 %. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti dengan metode yang diterapkan guru dalam pembelajaran.

Pada tahap refleksi didapatkan beberapa solusi terhadap permasalahan proses pembelajaran dengan menerapkan metode evaluasi menggunakan Media *Wordwall Gameshow*. Hasil refleksi kemudian dijadikan sebagai rumusan untuk diterapkan pada siklus II sebagai upaya tindak perbaikan terhadap upaya memotivasi siswa pada siklus I.

2. Hasil Penelitian Siklus II

Pada siklus ini diadakan tindakan kelas pada pembelajaran matematika Kurikulum Merdeka kelas I. Siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2023

dengan jumlah 29 siswa Kelas I. Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP pelajaran 2 dan Tes, serta instrumen pembelajaran yang mendukung. Pada tahap pelaksanaan peneliti menerapkan metode pembelajaran yang disesuaikan Kurikulum Merdeka pada materi "Membandingkan Panjang Benda" dengan menerapkan evaluasi *Wordwall Gameshow*. Hasil Penilaian siswa pada siklus II, seperti terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus II

No Absen Siswa	Nilai	Keterangan
1	78	B
2	96	A
3	26	B
4	70	B
5	79	B
6	78	B
7	96	B
8	20	A
9	26	B
10	98	A
11	46	D
12	36	C
13	96	A
14	45	D
15	62	C
16	70	B
17	76	B
18	77	B
19	84	A
20	67	C
21	79	B
22	66	C
23	61	C
24	66	C
25	60	C
26	96	A
27	90	A
28	91	A
29	80	B

No.	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai Rata-rata	69,48
2	Jumlah siswa tuntas belajar	20
3	Presentase ketuntasan	68,96%

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan pelajaran matematika Kurikulum Merdeka nilai ketuntasan belajar mencapai 69,48% atau ada 20 anak dari 29 siswa tuntas belajar dan 9 siswa 31,04% siswa tidak tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus kedua secara klasikal siswa mengalami peningkatan hasil belajar, namun siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85 %.

Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap pelajaran akan selalu diadakan evaluasi menggunakan Media *Wordwall Gameshow* sehingga pada pertemuan

berikutnya siswa lebih termotivasi untuk berlatih terus menerus. Selain itu siswa juga sudah mulai mengerti implementasi media *Wordwall Gameshow* yang diterapkan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas 1 dalam Merdeka Belajar. Pada tahap refleksi, guru sudah dapat mengelola kelas dengan baik dan guru sudah dapat membuat setting kelas dengan baik terutama yang dapat menjadikan siswa menjadi aktif.

3. Hasil Penelitian Siklus III

Pada siklus ini diadakan tindakan kelas pada pembelajaran matematika Kurikulum Merdeka kelas I. Siklus III ini dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2023 dengan jumlah 29 siswa. Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP pelajaran 3, instrumen pembelajaran yang mendukung.

Pada tahap pelaksanaan peneliti menerapkan metode pembelajaran yang disesuaikan Kurikulum Merdeka pada materi "Membandingkan Panjang Benda" dengan menerapkan evaluasi *Wordwall Gameshow*. Hasil Penilaian siswa pada siklus III, seperti terlihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Siklus III

No Absen Siswa	Nilai	Keterangan
1	76	B
2	94	A
3	24	D
4	68	C
5	82	B
6	94	A
7	94	A
8	18	D
9	24	D
10	96	A
11	44	D
12	34	D
13	94	A
14	43	D
15	94	A
16	68	C
17	74	B
18	75	B
19	82	B
20	65	C
21	77	B
22	64	C
23	70	B
24	64	C
25	88	B
26	94	A
27	88	B
28	89	B
29		

No.	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai Rata-rata	87,28
2	Jumlah siswa tuntas belajar	29
3	Presentase ketuntasan	100,0%

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan pelajaran matematika Kurikulum Merdeka nilai ketuntasan belajar mencapai 100,0% atau seluruh siswa tuntas belajar. Pada siklus ketiga secara klasikal siswa mengalami peningkatan hasil belajar, siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 sesuai ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan guru dalam pembelajaran matematika Kurikulum Merdeka terhadap hasil belajar peserta didik kelas I sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan.

Pada tahap refleksi, adanya peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan evaluasi *Wordwall Gameshow* pada mata pelajaran matematika Kurikulum Merdeka terhadap hasil belajar peserta didik kelas I sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa termotivasi dan lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan.

Berdasarkan hasil analisis di atas, pada tahap perencanaan siklus I peneliti menerapkan metode pembelajaran yang disesuaikan Kurikulum Merdeka pada materi "Membandingkan Panjang Benda". Kemudian hasil penilaian siswa pada siklus I menunjukkan nilai ketuntasan belajar mencapai 51,72% atau ada 15 anak dari 29 siswa tuntas belajar dan 11 siswa 48,28% siswa tidak tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti dengan metode yang diterapkan guru dalam pembelajaran. Pada tahap refleksi didapatkan beberapa solusi terhadap permasalahan proses pembelajaran dengan menerapkan metode evaluasi menggunakan Media *Wordwall Gameshow*.

Pada siklus II guru menerapkan metode pembelajaran yang disesuaikan Kurikulum Merdeka pada materi "Membandingkan Panjang Benda" dengan menerapkan evaluasi *Wordwall Gameshow*. Hasil penilaian siswa menunjukkan nilai ketuntasan belajar mencapai 69,48% atau ada 20 anak dari 29 siswa tuntas belajar dan 9 siswa 31,04% siswa tidak tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus kedua secara klasikal siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap pelajaran akan selalu diadakan evaluasi menggunakan Media *Wordwall Gameshow* sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk berlatih terus menerus. Kemudian pada tahap refleksi, guru sudah dapat mengelola kelas dengan baik dan guru

sudah dapat membuat setting kelas dengan baik terutama yang dapat menjadikan siswa menjadi aktif.

Adapun pada siklus III guru menerapkan metode pembelajaran yang disesuaikan Kurikulum Merdeka pada materi "Membandingkan Panjang Benda" dengan menerapkan evaluasi *Wordwall Gameshow*. Kemudian hasil penilaian pada siklus ini menunjukkan nilai ketuntasan belajar mencapai 100,0% atau seluruh siswa tuntas belajar. Pada siklus ketiga secara klasikal siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan guru dalam pembelajaran matematika Kurikulum Merdeka terhadap hasil belajar peserta didik kelas I sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan. Pada tahap refleksi, adanya peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan evaluasi *Wordwall Gameshow* pada mata pelajaran matematika Kurikulum Merdeka terhadap hasil belajar peserta didik kelas I sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa termotivasi dan lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan.

Keberhasilan hasil belajar matematika terletak pada fungsi ganda media *wordwall*. Selain berfungsi sebagai media utama pada saat pembelajaran, media *wordwall* juga tetap berfungsi sebagai media bantu belajar mandiri siswa di luar jam belajar. Manfaat lain dari *wordwall* adalah bahwa mereka menyediakan referensi untuk siswa dalam belajar (Kasim, 2021). Pengulangan secara visual pada *wordwall* bertujuan untuk membuat siswa terekspose ke materi pembelajaran lebih sering bila dibandingkan jika *wordwall* yang tidak ada. Pada saat siswa mencari referensi materi, *wordwall* membantu mereka mengingat dan memahami materi yang dipelajari. Dengan media yang menampilkan materi pembelajaran yang dapat dilihat siswa setiap waktu akan dapat menciptakan proses belajar secara tidak sengaja (*unconscious learning*). Dengan demikian akan terjadi proses belajar meskipun bukan pada saat jam belajar. Akibatnya adalah hasil belajar siswa dapat meningkat (Maghfiroh, 2018).

Penggunaan fitur game (permainan) interaktif pada *Wordwall* menstimulus motivasi siswa untuk belajar materi Ekonomi. Peningkatan motivasi belajar ini yang pada akhirnya membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sependapat dengan penelitian (Wahyuni, 2017), bahwa siswa yang motivasinya tinggi dalam belajar berpotensi memiliki minat belajar yang tinggi pula, karena jika semakin tinggi motivasi serta usaha yang dilakukan, semakin tinggi pula minat belajar mereka.

Selain itu, minat juga berpotensi memengaruhi hasil belajar. Siswa yang tidak berminat untuk belajar

tentunya tidak akan ada keinginan untuk belajar, karena minat siswa dapat dilihat dan diukur dari kontribusinya ketika proses pembelajaran berlangsung. Minat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran karena pelajaran yang diberikan oleh guru tidak akan bisa dikuasai jika tidak adanya minat. Siswa tidak akan berusaha maksimal selama proses pembelajaran jika minat belajar yang dimiliki rendah.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian mengenai Implementasi *Media Wordwall Gameshow* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika kelas 1 dalam Merdeka Belajar maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil penilaian siswa pada siklus I menunjukkan nilai ketuntasan belajar mencapai 51,72% atau ada 15 anak dari 29 siswa tuntas belajar dan 11 siswa 48,28%. Pada siklus II hasil penilaian siswa menunjukkan nilai ketuntasan belajar mencapai 69,48% atau ada 20 anak dari 29 siswa tuntas belajar dan 9 siswa 31,04% siswa tidak tuntas belajar. Pada siklus III hasil penilaian menunjukkan nilai ketuntasan belajar mencapai 100,0% atau seluruh siswa tuntas belajar. Adanya peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan evaluasi *Wordwall Gameshow* pada mata pelajaran matematika Kurikulum Merdeka terhadap hasil belajar peserta didik kelas I sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa termotivasi dan lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Arina Restian, S.Pd., M.Pd., dan bapak Arif Supradan, S.Pd. yang senantiasa memberikan bimbingan, nasihat, dan motivasi kepada penulis sehingga penelitian ini selesai dengan baik. Ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan antara lain kepada peserta didik untuk lebih aktif dalam setiap proses pembelajaran dan dapat bekerja sama dengan sesama teman. Kepada guru supaya menggunakan media dan pendekatan yang disesuaikan dengan keadaan peserta didik. Bagi penelitian selanjutnya untuk lebih inovatif dengan meneliti penerapan pembelajaran matematika selain menggunakan media *Wordwall Gameshow*, seperti media audio visual, *google classroom*, *Microsoft Teams*, dan lain sebagainya yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 1 dalam Merdeka Belajar.

DAFTAR RUJUKAN

Asrul, Ananda, R. and Rosinta (2014) *Evaluasi Pembelajaran, Ciptapustaka Media*.
Chesaria, Adi, M. (2015) 'Analisis Faktor-Faktor Penyebab

Kesulitan Belajar Akuntansi Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi Smk Negeri 1 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015', *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1(1). Available at:

<http://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/375820>.

- Dwijayani (2019) 'Development of circle learning media to improve student learning outcomes.', *Journal of Physics: Conference Series*, (2) 1. Available at: <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021) 'Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar.', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, (3) 1. Available at: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>.
- Hartono, A. et al. (2020) 'Identifikasi Tumbuhan Tingkat Tinggi (Phanerogamae) Di Kampus II UINSU', *Jurnal Biolokus*, 3(2), p. 305. doi: 10.30821/biolokus.v3i2.755.
- Hasram, S., Nasir, M. K. M., Mohamad, M., Daud, M. Y., Rahman, M. J. A., & Mohammad, W. M. R. W. (2021) 'The effects of wordwall online games (Wow) on english language vocabulary learning among year 5 pupils.', *Theory and Practice in Language Studies*, (3) 1. Available at: <https://doi.org/10.17507/tppls.1109.11>.
- I. Fathurrochman (2017) 'Implementasi Manajemen Kurikulum Dalam Upaya Meningkatkan Mutu Santri Pondok Pesantren Hidayatullah / Panti Asuhan Anak Soleh Curup Irwan Fathurrochman A. Pendahuluan Pesantren menurut pengertian dasarnya adalah tempat belajar para santri. Sebagai lembaga', *Tadbir*, 1(01), p. 86.
- Izzatil Muna (2023) 'Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Matematika di SD Nasima Kota Semarang', *Jurnal Profesi Keguruan*, 9 (1).
- Karunia, N. D. (2015) 'Pemberian reward terhadap hasil belajar matematika siswa ditinjau dari sikap siswa dalam belajar pada siswa kelas VII', *Jurnal Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 2 (3).
- Kasim, N. A. (2021) *Increasing The Students Vocabulary Mastery By Using Word Wall Media*. PGSD.
- Kemendikbud (2019) *Empat pokok kebijakan merdeka belajar*. Ditsmp.
- Lutifa, D. (2022) 'Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Matematika Smk Diponegoro Banyuputih', *VOCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 2 (4).
- Maghfiroh, K. (2018) 'Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda', *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1).
- Maunah, B. (2016) 'Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa', *Jurnal Pendidikan Karakter*. doi: 10.21831/jpk.v0i1.8615.
- Muhali (2019) 'Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21', *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2). Available at: <https://doi.org/10.36312/esaintika.v3i2.126>.
- Putra, D. R., & N. (2016) 'Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 4 (1). Available at: <https://doi.org/10.21831/jpai.v14i1.11364>.
- Sakinata Maulidina Minarta (2022) 'Pengaruh media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi pada siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan', *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, VI (2)(ISSN Online: 2549-2284).
- Sugiono (2017) 'Instrumen penelitian metopen', *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.
- Sugiyono (2015) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Veronica resty panginan (2022) 'Pengaruh Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar terhadap Hasil Belajar

Matematika Ditinjau dari Perbandingan Penerapan Kurikulum 2013', *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 1(1).

Wahyuni (2017) 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 1 Kecamatan Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan. Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) PGRI Sumatera Barat', *Jurnal Pendidikan*, 2 (1).