



## Global Journal Education and Learning

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjel>

Volume 1, Nomor 3 Agustus 2024

e-ISSN: 2762-1438

**DOI.10.35458**

---

# PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL DI KELAS VIII SEKOLAH MENEGAH PERTAMA

**Siti Nurfadhilah Mujaahidah Ahmad<sup>1</sup>, Faisal<sup>2</sup>, Sukmawati<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Makassar /email: [snurfadhilah75@gmail.com](mailto:snurfadhilah75@gmail.com)

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Makassar /email: [faisalsudrajat84@gmail.com](mailto:faisalsudrajat84@gmail.com)

<sup>3</sup>Guru IPA SMP Negeri 33 Makassar /email: [sukmawati122@guru.smp.belajar.id](mailto:sukmawati122@guru.smp.belajar.id)

---

Artikel info	Abstrak
<i>Received: 02-05-2024</i>	
<i>Revised: 03-06-2024</i>	
<i>Accepted: 04-07-2024</i>	
<i>Published, 04-08-2024</i>	
	<p>Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA menggunakan multimedia interaktif berbasis wordwall pada siswa kelas VIII.H SMP Negeri 33 Makassar. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan berupa proses pengkajian bersiklus yang terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa menggunakan multimedia interaktif berbasis wordwall. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII.H SMP Negeri 33 Makassar sebanyak 35 orang. Faktor siswa yang diselidiki dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dengan menggunakan instrumen tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis wordwall pada siklus I persentase hasil belajar siswa 62% yang tuntas, sedangkan sebanyak 38% siswa belum tuntas dari 34 jumlah siswa. Pada siklus II dapat dilihat bahwa kemampuan siswa mengalami kenaikan persentase hasil belajar 76% siswa yang tuntas, sedangkan sebanyak 24% siswa yang belum tuntas dari 33 jumlah siswa. Hasil analisis data siklus II menunjukkan bahwa skor sudah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yaitu sebesar 75%. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis wordwall dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII.H SMP Negeri 33 Makassar.</p>

---

### Keywords:

*Hasil belajar kognitif,*

*IPA, Multimedia*

*Interaktif Wordwall, SMP*

*Negeri 33 Makassar.*

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



---

### PENDAHULUAN

Pendidikan pada era digital saat ini menghadapi tantangan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif. Salah satu upaya

yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar. Multimedia interaktif memiliki potensi untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Pembelajaran IPA di SMP seringkali masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru, seperti ceramah, diskusi, dan tanya jawab sehingga membuat peserta didik jenuh. Metode ini dinilai kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa karena kurang menarik dan interaktif. Siswa menjadi pasif dan tidak termotivasi untuk belajar, sehingga materi pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada saat pra siklus, hasil belajar siswa kelas VIII.H di SMP Negeri 33 Makassar dinilai kurang memadai. Rendahnya nilai pra siklus dengan rerata nilai siswa yaitu 55, dengan jumlah siswa yang lulus kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, dengan jumlah 7 siswa, menunjukkan bahwa hanya 15 persen siswa yang lulus KKTP. Menurut Hamdani (2017) Pengintegrasian TIK dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan multimedia interaktif berbasis game edukasi dalam proses pembelajaran.

Berlangsungnya proses belajar tidak terlepas dari komponen yang ada di dalamnya. Komponen proses pembelajaran diantaranya peserta didik, guru, tujuan pembelajaran, materi, metode, media dan evaluasi (Dimyati, 2017). Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor antara lain peserta didik itu sendiri, materi pelajaran, guru, orang tua, dan strategi belajar mengajar yang disiapkan guru. Paling tidak guru harus menguasai materi yang diajarkan dan terampil dalam mengajarkan (Hasnidar & Elihami, 2020).

Oleh karena itu, untuk mengurangi kejemuhan peserta didik selama belajar jarak jauh guru selaku penulis merancang pembelajaran jarak jauh menggunakan media yang tepat sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep IPA sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Salah satu media yang tepat untuk mengurangi kejemuhan peserta didik selama belajar jarak jauh adalah menggunakan media game edukasi Wordwall. Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat mengasyikkan bagi anak-anak karena kegiatan ini dilakukan atas dasar motivasi internal artinya kegiatan tersebut dilakukan bukan atas dasar perintah maupun kehendak dari orang lain, melainkan karena keinginannya sendiri (Hayati & Putro, 2017).

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Misalnya, Penelitian yang dilakukan oleh Mulyo (2020) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Putri dan Muzakki (2021) juga menemukan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar merupakan tujuan utama dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dicapai dengan berbagai metode dan strategi pembelajaran yang efektif. Hasil belajar kognitif merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran, yang mencakup kemampuan siswa dalam mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan pengetahuan. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dapat dicapai melalui

penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti multimedia interaktif berbasis Wordwall.

Dalam konteks pembelajaran IPA di kelas VIII, penggunaan multimedia interaktif berbasis Wordwall diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep IPA yang abstrak dan kompleks. Melalui visualisasi dan interaksi yang menarik, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan membangun pemahaman konsep secara mandiri (Sanjaya, 2018).

Multimedia interaktif berbasis Wordwall hadir sebagai solusi untuk mengatasi kekurangan metode pembelajaran konvensional. Wordwall menyediakan berbagai macam fitur menarik dan interaktif, seperti teka-teki silang, permainan kata, dan kuis, yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran IPA dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Wordwall adalah salah satu platform multimedia interaktif yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis permainan edukasi secara online. Wordwall menawarkan berbagai jenis permainan seperti teka-teki silang, pertanyaan acak, dan permainan kartu yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Dengan adanya variasi jenis permainan, diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Asyhar, 2020). Penggunaan multimedia interaktif berbasis Wordwall dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas VIII diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Melalui visualisasi dan interaksi yang menarik, siswa dapat memahami konsep-konsep IPA dengan lebih baik dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah (Arsyad, 2017).

Berdasarkan uraian di atas, multimedia interaktif berbasis Wordwall memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII SMP pada mata pelajaran IPA. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan multimedia interaktif berbasis wordwall untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII.H di SMP Negeri 33 Makassar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 33 Makassar yang beralamat di Jl. Tamalate VIII No. 1 Perumnas Panakkukang, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 bulan Mei 2024. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dilaksanakan sampai siklus II. Hasil evaluasi pada siklus I masih ada beberapa siswa yang belum tuntas, sehingga dilakukan perbaikan pada siklus II. Refleksi siklus I dilakukan untuk menentukan langkah-langkah perbaikan pada siklus II sebagai berikut:

### **Perencanaan**

Peneliti mempersiapkan pelaksanaan PTK dengan membuat skenario pembelajaran, membuat media interaktif berbasis wordwall dengan tipe *open the box*, dan membuat perangkat pembelajaran tambahan, antara lain; modul ajar, lembar kerja peserta didik, dan pertanyaan tes.

### **Pelaksanaan**

Tindakan dalam PTK mengacu pada pelaksanaan tugas atau pembelajaran yang diarahkan oleh modul ajar. Sebagai pengantar, guru menyajikan materi pokok, dan siswa

memperhatikan penjelasan guru. Siswa mendengarkan penjelasan guru sebelum mengerjakan LKPD dalam kegiatan diskusi kelompok untuk lebih mendalami konten. Selanjutnya siswa bermain games edukasi berbasis wordwall. Selama kegiatan pembelajaran, pengamat lain membantu pengajar sebagai peneliti dalam melakukan pengamatan dan pendokumentasian kegiatan. Selain itu, peneliti bertindak sebagai fasilitator, motivator, dan sekaligus pengamat.

#### **Observasi/Pengamatan**

Observasi dilakukan oleh rekan PPL. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran dengan mengacu pada lembar observasi peneliti. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran harus diamati oleh pengamat, dan proses pembelajaran harus dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, hasil observasi dianalisis untuk menilai aktivitas siswa, guru, dan pembelajaran tentunya.

#### **Refleksi**

Berdasarkan lembar observasi yang diisi oleh pengamat, peneliti menganalisis, melihat, dan mempertimbangkan hasil atau akibat dari tindakan yang dilakukan. Tahap refleksi meliputi menganalisis, memahami, dan menarik kesimpulan berdasarkan temuan pengamatan setiap siklus. Mengidentifikasi keuntungan dan kerugian dari berbagai strategi peningkatan pembelajaran. Sebagai acuan, hasil analisis data yang dilakukan pada tahap ini akan digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam membuat dan melaksanakan kegiatan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu hasil tes, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

#### 1. Analisis Data Hasil Tes

Menurut Sugiyono (2013) skor hasil belajar siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{jumlah jawaban benar}}{\text{jumlah butir soal}} \times 100$$

$$\text{Rerata nilai} = \frac{\text{jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{jumlah siswa}}$$

Sedangkan rumus yang digunakan untuk mengitung persentase jumlah siswa yang dapat mencapai KKTP adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase ketutusan} = \frac{\text{jumlah siswa} \geq \text{KKTP}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

**Tabel 1. Nilai KKTP**

No.	Nilai KKTP	Kategori
1	$\geq 75$	Tuntas
2	$< 75$	Belum Tuntas
<b>Total</b>		

Menurut Sunarti (2014), agar data yang diperoleh mudah untuk dilihat tingkat keberhasilannya, maka semua hasil yang diperoleh dikonversikan ke dalam beberapa kategori sebagai berikut:

**Tabel 2. Kategorisasi Hasil Belajar Siswa**

No.	Rentang	Skala	Kategori
-----	---------	-------	----------

	<b>Nilai</b>	<b>Nilai</b>	
1.	85-100	A	Sangat Tinggi
2.	75-84	B	Tinggi
3.	60-74	C	Sedang
4.	40-59	D	Rendah
5.	0-39	E	Sangat Rendah

## 2. Penyajian Data

Penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, dan sebagainya. Penyajian data dilakukan dalam rangka penyusunan informasi secara sistematis mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan dan refleksi pada masing-masing siklus.

## 3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan upaya pencarian makna data. Penarikan kesimpulan dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan pada awal penelitian.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Data hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VIII.H SMP Negeri 33 Makassar mengenai peningkatan hasil belajar kognitif menggunakan multimedia interaktif berbasis wordwall pada materi gelombang dan bunyi, datanya diuraikan sebagai berikut:

**Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa	34 orang	33 orang
Rata-rata nilai hasil belajar	77,35%	85,15%
Persentase ketuntasan	62%	76%

Dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa, rata-rata nilai siklus I sebesar 77,35%. Sedangkan pada siklus II sebesar 85,15%. Rata-rata yang diperoleh siswa telah mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Dari siklus I ke siklus II naik 7,8%.

Peningkatan hasil belajar IPA siswa dapat dilihat dari meningkatnya rata-rata nilai tes dan persentase siswa yang memenuhi KKTP. Persentase ketuntasan hasil belajar siklus I sebesar 62%. Sedangkan pada siklus II sebesar 76%. Persentase ketuntasan yang diperoleh siswa telah mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Dari siklus I ke siklus II naik 14%. Siswa yang mencapai nilai  $\geq 75$  minimal 75% telah tercapai.

### **Pembahasan**

Pelaksanaan pembelajaran di Siklus I berjalan dengan cukup baik, namun terdapat beberapa kendala yang perlu mendapat perhatian untuk perbaikan di siklus selanjutnya. Secara umum, proses pembelajaran berjalan lancar. Guru berhasil menerapkan multimedia interaktif berbasis wordwall. Hal ini terlihat dari antusiasme dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Namun, beberapa siswa memperoleh hasil yang tidak sesuai dengan indikator keberhasilan. Hal ini berakibat terhadap hasil belajar siswa. Masih banyak yang belum tuntas dikarenakan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi rendah disebabkan oleh kurang membaca buku, siswa belum bisa bekerjasama secara maksimal dalam belajar kelompok, kurangnya fokus, suka bermain saat belajar dan sebagian siswa belum paham mengenai alur pelaksanaan saat bermain games dengan wordwall yang merupakan kendala yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran. Meskipun hasilnya tidak sesuai dengan indikator keberhasilan, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih bersemangat belajar ketika menggunakan multimedia interaktif berbasis wordwall, karena siswa cenderung lebih senang jika memperoleh materi tidak hanya mendengarkan guru namun dapat melakukan aktivitas yang menarik dan interaktif seperti belajar sambil bermian. Hal ini membuat belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa.

Refleksi merupakan langkah penting dalam proses pembelajaran, khususnya setelah mengetahui hasil tindakan pada Siklus I. Pada Siklus I penggunaan media interaktif berbasis wordwall untuk materi gelombang belum terlaksana secara optimal. Hal ini mendorong dilakukannya evaluasi mendalam untuk mengetahui kekurangan dan celah yang perlu diperbaiki. Dengan melakukan refleksi yang mendalam dan sistematis, guru dapat merumuskan strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada Siklus II. Hal ini akan membawa dampak positif bagi pencapaian hasil belajar siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menggunakan media interaktif berbasis wordwall sudah berjalan dengan baik dan kendala-kendala yang ada pada siklus I sudah diperbaiki sehingga tingkat ketuntasan belajar meningkat menjadi 76 persen, dengan 33 siswa dari 35 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mereka telah tuntas belajar pada siklus II dan telah memenuhi kriteria persentase ketuntasan yang diinginkan yaitu  $\geq 75$  persen. Hal ini sesuai dengan hakikat belajar, yang biasanya perubahan tingkah laku yang disertai dengan serangkaian Tindakan diantaranya ntuk meningkatkan minat membaca siswa dengan menggunakan media digital seperti e-book selain itu memberikan bahan ajar yg menarik; untuk meningkatkan kerjasama dalam belajar kelompok guru membuat aturan yang jelas tentang kerjasama dalam kelompok, memberikan tanggung jawab yang berbeda kepada setiap anggota kelompok, memantau kinerja kelompok secara berkala, dan memberikan penghargaan atas Kerjasama yang baik dalam belajar kelompok; untuk meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa guru melakukan teknik relaksasi seperti memberikan *ice breaking* ataupun peregangan ringan; dalam mengatasi kesulitan bermain games wordwall guru memberikan penjelasan yang jelas tentang alur permainan dengan memastikan semua siswa paham aturan dan tujuan permainan dengan melakukan simulasi dan memberikan bantuan dan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan. Hal tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif.

Siklus II dikategorikan sangat tinggi karena hasil belajar siswa meningkat mencapai nilai KKTP yaitu 75. Persentase ketuntasan siswa sebesar 62% pada siklus I dan meningkat pada siklus II menjadi 76% mengalami peningkatan sebesar 14%. Hal ini disebabkan oleh tingkat pemahaman siswa pada materi gelombang dan bunyi dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis wordwall sanbat tinggi sehingga menarik antusias siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar sehingga mencapai skor maksimal yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil penelitian Asmadi (2022), terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik SMP kelas IX pada setiap siklusnya. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sebesar 83,87% pada pra siklus meningkat menjadi 90,32% pada siklus I sehingga terdapat peningkatan sebanyak 6,45% setelah menerapkan game wordwall. Peningkatan juga terjadi pada rata-rata nilai, nilai tertinggi, dan nilai terendah yang sangat signifikan. Peningkatan hasil belajar juga terjadi pada siklus II,yakni ketuntasan klasikal hasil belajar peserta didik naik menjadi 96,77%.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data maka disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran IPA dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis wordwall pada materi gelombang dan bunyi kelas VIII di SMP Negeri 33 Makassar tahun ajaran 2023/2024. Hal ini terlihat pada peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I (62%) dan siklus II (76%).

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta : Rajawali Pers.
- Asmadi. (2022). Pemanfaatan *Game Edukasi Wordwall* Untuk Meningkatkan Proses Belajar Online. from Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Proses Belajar Online Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar (kemdikbud.go.id).
- Dimyati, A. (2017). Pengembangan Model Permainan Atletik Anak dalam Pembelajaran Gerak Dasar Lari Bagi Siswa. From <https://journal.uir.ac.id/index.php/JSP/article/view/1031>.
- Hamdani. (2017). Startegi Belajar Mengajar. Bandung : Pustaka Setia.
- Hasnidar, H., & Elihami, E. (2020). "Pengaruh Pembelajaran Contextual Teaching Learning Terhadap Hasil Belajar Pkn Murid Sekolah Dasar. from [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=fC\\_BZcAA AJ&citation\\_for\\_view=fC\\_BZcAAAAJ:MagRZZew-58C](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=fC_BZcAA AJ&citation_for_view=fC_BZcAAAAJ:MagRZZew-58C)
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. from <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>.
- Mulyo. (2019). Penggunaan Media Bantu Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Ajar Sistem Tata Surya. from <https://i-rpp.com/index.php/dinamika/article/download/1201/371371691>.
- Riza, D. A., & Endang, M. R. (2023).The Implementing of Using Wordwall as a Media to Improve The Students' Vocabulary Achievement in New Normal Era. from <https://www.semanticscholar.org/reader/d136055250e5e19462e975c5856dcaef763d281c>.
- Sanjaya, W. (2018). Startegi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.