

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGURUTKAN BILANGAN
DENGAN MEDIA WORDWALL SISWA KELAS I-A SD ST. YOSEF SIDIKALANG
TA 2024/2025

Monica Elisabeth Manihuruk

SD St. Yosef Sidikalang

e-mail: monicamanihuruk53@guru.sd.belajar.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas I-A SD St. Yosef Sidikalang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, yang dimulai dari bulan Februari hingga Maret 2025 di SD St. Yosef, Jln. Merga Silima No. 18 Sidikalang. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdapat satu pertemuan. Subjek penelitian terdiri dari 29 siswa (14 laki-laki dan 15 perempuan). Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, dokumentasi dan tes, dengan tes berbentuk uraian sebanyak 5 soal untuk mengukur pemahaman siswa. Data dianalisis secara deskriptif dan kuantitatif untuk membandingkan hasil belajar yang diperoleh dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana nilai rata-rata siswa meningkat dari 62,59 (prasiklus) menjadi 75,17 (siklus I) dan 82,59 (siklus II). Terlihat bahwa dari setiap siklus mengalami peningkatan dalam pemahaman konsep siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: hasil belajar; mengurutkan bilangan; *wordwall*

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of using word wall media on improving the learning outcomes of class I-A students of St. Yosef Elementary School, Sidikalang. The research method used was classroom action research, which started from February to March 2025 at St. Yosef Elementary School, Jln. Merga Silima No. 18 Sidikalang. This research was conducted in two cycles. Each cycle has one meeting. The research subjects consisted of 29 students (14 males and 15 females). Data collection was carried out by means of observation, documentation and tests, with a descriptive test of 5 questions to measure student understanding. Data were analyzed descriptively and quantitatively to compare the learning outcomes obtained from the pre-cycle, cycle I, and cycle II. The results obtained showed a significant increase, where the average student score increased from 62.59 (pre-cycle) to 75.17 (cycle I) and 82.59 (cycle II). It can be seen that from each cycle there was an increase in students' understanding of the concept. It can be concluded that the use of word wall media can improve student learning outcomes.

Keywords: learning outcomes; sorting numbers; *wordwall*

PENDAHULUAN

Pendidikan terdiri dari beberapa jenjang, dengan jenjang yang paling fundamental dan utama adalah pendidikan tingkat dasar (SD). Secara lebih spesifik, pembelajaran di Sekolah Dasar fokus pada tiga keterampilan fundamental yaitu membaca, menulis, dan berhitung. Salah satu disiplin ilmu di tingkat dasar yang memiliki peranan penting dalam menumbuhkan keterampilan dasar siswa adalah matematika. Melalui pengajaran matematika, siswa

diharapkan mampu berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan inovatif. Menurut prinsip pembelajaran Matematika Kurikulum Merdeka, Kemendikbudristek (2022), tujuan khusus pengajaran matematika di sekolah adalah menumbuhkan keterampilan berhitung dan bernalar sebagai alat bantu yang praktis dalam menghadapi persoalan sehari-hari, sekaligus membangun fondasi pengetahuan matematika yang kuat sebagai bekal untuk belajar di jenjang yang lebih tinggi dan menghadapi tantangan abad 21.

Pentingnya siswa kelas satu SD memiliki kemampuan mengurutkan bilangan adalah sebagai modal awal dalam meneruskan jenjang tingkat sekolah yang lebih tinggi. Untuk itu, siswa kelas 1 harus benar-benar mampu menguasai konsep mengurutkan bilangan sebagai dasar awal untuk mempelajari materi matematika selanjutnya.

Berdasarkan pengamatan pada siswa kelas satu SD St. Yosef Sidikalang, peneliti menemukan adanya masalah pada penerapan konsep mengurutkan bilangan. Hal ini terlihat dari rendahnya hasil belajar siswa pada muatan pelajaran matematika tentang mengurutkan bilangan. Banyak siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini terjadi karena penggunaan media yang kurang tepat. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Siswa belum terlibat secara aktif. Pembelajaran seperti itu harus diubah dengan cara melibatkan siswa secara langsung dan guru hanya sebagai fasilitator.

Siswa kelas satu SD sesuai dengan perkembangan usianya mempunyai rentang perhatian yang terbatas. Mereka masih sulit belajar dengan fokus dan serius. Mereka juga cepat bosan terhadap suatu hal atau kegiatan tertentu. Untuk itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan agar dapat menarik perhatian dan minat siswa terhadap pembelajaran.

Kegiatan yang paling menyenangkan bagi siswa kelas satu SD adalah bermain. Sesuai dengan perkembangan usianya, anak kelas satu SD lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain. Pembelajaran mengurutkan bilangan dapat dilakukan dengan kegiatan bermain melalui media pembelajaran *wordwall*. Media tersebut dapat memberikan respon positif bagi siswa, menimbulkan kegembiraan, sekaligus mereka lebih mudah memahami konsep mengurutkan bilangan. Ketika siswa belajar melalui media pembelajaran *wordwall*, maka siswa sudah terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Dari uraian tersebut, peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan memilih judul: "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mengurutkan Bilangan dengan Media *Wordwall* Siswa Kelas 1-A SD St. Yosef Sidikalang TA 2024/2025".

LANDASAN TEORI

Konsep Belajar

Belajar adalah upaya yang dilakukan secara teratur dan terencana serta menggunakan teknik dan metode tertentu sesuai dengan ilmu atau keterampilan yang telah dipelajari. Seseorang yang dikatakan telah belajar apabila terjadi perubahan tertentu misalnya, dari tidak dapat membaca menjadi dapat membaca. Untuk menjelaskan proses belajar itu berlangsung timbul berbagai teori belajar. Pandangan seseorang tentang belajar akan mempengaruhi seseorang itu dalam belajar.

Definisi tentang belajar telah dikemukakan oleh pakar pendidikan. Menurut Kemendikbudristek (2022), bahwa belajar adalah proses perubahan yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, kebiasaan, dan tingkah laku, yang terjadi secara sadar, bertahap, dan berkesinambungan. Selain itu, menurut Santrock (2020) bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman.

Dari pengertian belajar yang dikemukakan di atas, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan

tingkah laku yang secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungannya, interaksi yang dimaksud adalah interaksi belajar mengajar.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah berupa perubahan perilaku. Belajar terjadi ketika pengalaman menyebabkan perubahan yang relatif permanen dalam pengetahuan atau perilaku individu, dan perubahan ini terjadi ketika individu terlibat dalam aktivitas dan memproses informasi. Hal ini dijelaskan oleh Slavin (2021, *Educational Psychology: Theory and Practice*). Perubahan yang terjadi pada dasarnya berupa didapatkannya kemampuan baru. Ciri tersebut menunjukkan bahwa melalui belajar akan menghasilkan adanya perubahan dari orang yang belajar.

Perilaku tersebut akan mencakup dalam tiga ranah, yaitu ranah pengetahuan (kognitif), ranah sikap (afektif), dan ranah keterampilan (psikomotorik). Belajar pada hakikatnya menghasilkan perubahan yang relatif permanen pada individu. Perubahan ini bisa berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun perilaku. Namun, hasil belajar tersebut tidak bersifat mutlak dan tetap, melainkan masih dapat diubah, dihilangkan, atau digantikan dengan hasil belajar yang baru sesuai dengan pengalaman dan pembelajaran selanjutnya.

Jenis Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar siswa merupakan aspek krusial dalam proses pendidikan yang memerlukan pendekatan beragam sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan individu siswa. Guru diharapkan mampu menerapkan berbagai teknik dan alat ukur untuk mengakomodasi variasi tersebut. Sebagaimana diungkapkan oleh Attamimi et al. (2023), evaluasi pembelajaran berfungsi sebagai tolok ukur capaian belajar. Menurut Wulandari (2021), hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Hal-hal yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Halimah Tusaddiyah Siregar (2024), hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dikategorikan menjadi dua kelompok utama:

- 1) Faktor internal meliputi:
 - a) Faktor jasmaniah terdiri dari faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh.
 - b) Faktor psikologis terdiri dari inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
 - c) Faktor kelelahan baik kelelahan secara jasmani maupun kelelahan secara rohani.
- 2) Faktor eksternal meliputi:
 - a) Faktor keluarga terdiri dari cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
 - b) Faktor sekolah terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
 - c) Faktor masyarakat terdiri dari kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Mengurutkan Bilangan

Pengertian Bilangan

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut

sebagai angka atau lambang bilangan. Dalam matematika, konsep bilangan selama bertahun-tahun lamanya telah diperluas untuk meliputi bilangan nol, bilangan negatif, bilangan rasional, bilangan irasional, dan bilangan kompleks. Bilangan adalah suatu ide yang bersifat abstrak yang akan memberikan keterangan mengenai banyaknya suatu kumpulan benda. Lambang bilangan biasa dinotasikan dalam bentuk tulisan sebagai angka. Prosedur-prosedur tertentu yang mengambil bilangan sebagai masukan dan menghasilkan bilangan lainnya sebagai keluaran disebut sebagai operasi numeris. Operasi numeris mengambil satu masukan bilangan dan menghasilkan satu keluaran bilangan. Operasi yang lebih umumnya ditemukan adalah operasi biner, yang mengambil dua bilangan sebagai masukan dan menghasilkan satu bilangan sebagai keluaran. Contoh operasi biner adalah penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, perpangkatan, dan perakaran. Bidang matematika yang mengkaji operasi numeris disebut sebagai aritmetika.

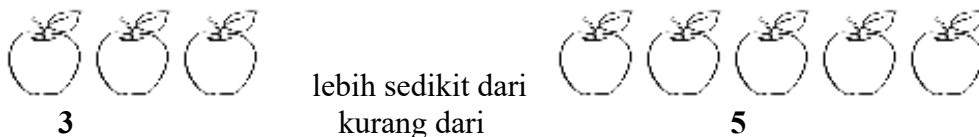
Mengurutkan Bilangan

Mengurutkan bilangan merupakan salah satu kompetensi dasar yang wajib dikuasai oleh peserta didik di jenjang Sekolah Dasar, khususnya kelas I. Materi ini memberikan dasar pemahaman bagi siswa dalam mengenal konsep bilangan, pola, dan keteraturan yang akan menjadi bekal penting dalam pembelajaran matematika selanjutnya. Menurut Suryanto (2021), mengurutkan bilangan adalah proses menyusun atau menata bilangan secara teratur berdasarkan urutan nilai, baik dari yang terkecil ke terbesar (urutan menaik) maupun dari yang terbesar ke terkecil (urutan menurun).

Menurut Rahayu (2022), kemampuan mengurutkan bilangan memberikan kontribusi penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir logis, keterampilan berhitung, dan kemampuan memecahkan masalah matematis sederhana. Penguasaan materi ini juga mempermudah siswa dalam memahami operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan, serta konsep bilangan yang lebih kompleks pada tahap berikutnya. Dengan demikian, pembelajaran mengurutkan bilangan menjadi pondasi penting dalam pembelajaran matematika dasar di Sekolah Dasar.

Guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing dalam pembelajaran matematika. Menurut Sudrajat (2020), guru perlu menyediakan media konkret atau interaktif seperti garis bilangan, kartu angka, dan *wordwall* dalam mengajarkan materi mengurutkan bilangan. Guru juga diharapkan mampu memberikan latihan yang variatif, memberikan umpan balik, serta memotivasi siswa agar aktif dalam pembelajaran. Dengan pendekatan yang tepat, guru dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dan meningkatkan hasil belajar.

Untuk memahami konsep mengurutkan bilangan kemampuan awal yang harus dimiliki siswa adalah membandingkan bilangan yang lebih besar atau yang lebih kecil.



Bilangan urut adalah suatu pola pengurutan bilangan dari angka terkecil sampai angka terbesar atau dari angka terbesar ke angka terkecil.

1) Urutan Naik (*Ascending Order*):

- a) Susun bilangan cacah dari yang terkecil hingga yang terbesar.
- b) Pertama, urutkan digit puluhan.
- c) Jika digit puluhan sama, lanjutkan dengan mengurutkan digit satuan.

2) Urutan Turun (*Descending Order*):

- a) Susun bilangan cacah dari yang terbesar hingga yang terkecil.
- b) Langkah-langkahnya sama dengan urutan naik, tetapi dalam urutan yang terbalik.

Contoh:

67, 72, 55, 99, 61, 84, 50

Urutan bilangan dari yang terkecil ke yang terbesar: 50, 55, 61, 67, 72, 84, 99

88, 59, 93, 70, 52, 100

Urutan bilangan dari yang terbesar ke yang terkecil: 100, 93, 88, 70, 59, 52

Media Word Wall

Pengertian Media Word Wall

Media adalah alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Menurut Wulandari et al. (2021), media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu *word wall*. *Word wall* berasal dari bahasa Inggris, *word* yang artinya kata dan *wall* artinya dinding, jadi *wordwall* dapat diartikan dinding kata. *Word wall* merupakan salah satu aplikasi berbasis *web-based application* yang dapat digunakan oleh guru untuk merancang pembelajaran serta menyediakan sumber belajar yang menarik serta mendorong semangat siswa belajar (Nenohai dkk.2021). Aplikasi *word wall* menyediakan template yang beragam sehingga dapat menyesuaikan dengan pembelajaran.

Konsep belajar dengan media *word wall* ini sangat cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran bagi siswa kelas satu SD karena siswa tidak akan merasa bosan atau jenuh (Rizkia, Fanny Sabila: 2020). Selaras dengan pendapat Fakhruddin et al (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *word wall* bisa meningkatkan kesenangan siswa dalam belajar sehingga dapat memberikan ketertarikan dalam proses pembelajaran dan siswa semakin termotivasi. Sejalan dengan Putri (2020:39), yang menyatakan bahwa *word wall* dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran melalui daring, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa. Sherianto (Farhaniah 2021:131) *word wall* merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa. *Word wall* juga menyediakan beberapa contoh hasil kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi. Media pembelajaran ini (Halik Farhaniah 2021:13) juga dapat diartikan web aplikasi yang digunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, *word wall* juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilaian dalam pembelajaran.

Jenis dan Karakteristik Media Wordwall

Media *word wall* dilengkapi dengan banyak pilihan template, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:



Menurut (Yayah Rokayah, 2020) adapun sarana pemanfaatan “*Word Wall*” untuk pembelajaran adalah:

- (1) Untuk pengujian, kita bisa membuka koneksi yang telah dibuat, dengan menulis nama dan setelah itu start.
- (2) Isi seperti yang ditunjukkan oleh perintah penyelidikan dengan jam yang terus berjalan.
- (3) Jika masih banyak kesalahan dalam melakukannya, kita dapat mencoba lagi dengan mengklik mulai sekali lagi.
- (4) Kita bisa melihat skor yang tersirat dari jam.
- (5) Sebagai pendidik, untuk melihat rekap siswa yang menyelesaikan pekerjaan beserta nilai dan waktu, kita dapat membuka *word wall*, klik hasil saya. Di sana kita akan melihat siapa yang bekerja dan nilai/skor dan waktu dalam melakukannya.

Berikut ini adalah beberapa kelebihan dari *word wall games* yaitu:

- (1) Fleksibel dan mudah disesuaikan dengan berbagai materi pembelajaran (Kompasiana, 2022).
- (2) Menarik dan interaktif sehingga meningkatkan motivasi siswa (Kompasiana, 2022).
- (3) Mudah diakses karena berbasis web dan tidak memerlukan instalasi aplikasi (Unisma, 2021).
- (4) Memiliki banyak pilihan template permainan yang variatif (Seminar UAD, 2021).
- (5) Meningkatkan kreativitas dan partisipasi siswa (Jurnal P4I, 2022).
- (6) Dapat digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa (Jurnal Kopusindo, 2022).
- (7) Hasil pembelajaran dapat dicetak atau dibagikan secara daring (Kompasiana, 2022).

Sedangkan kekurangan dari game *word wall* adalah:

- (1) Tidak semua materi bisa dibuat di *Word wall Game* ini, karena seandainya semua materi dibuat di *Word wall*, suasana belajar menjadi melelahkan.
- (2) Tidak sulit untuk membuat materi pada media *Wordwall* ini, karena kita perlu membuatnya semenarik mungkin, rencanakan dengan matang bagaimana mendalangi acara media *Word wall*, materi apa yang dimasukkan sehingga cenderung menarik untuk siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama bulan Februari sampai bulan Maret 2025. Tempat penelitian ini di SD St. Yosef Sidikalang Jl. Merga Silima No. 18 Sidikalang, Kabupaten Dairi, Sumatera Utara.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I-A SD St. Yosef Sidikalang, Tahun Ajaran 2024/2025 yang berjumlah 29 siswa (14 laki-laki dan 15 perempuan).

Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berbentuk observasi, dokumentasi, dan tes.

1. Observasi digunakan untuk mengamati pelaksanaan tindakan berupa pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap segala aktivitas peserta didik pada saat berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan media *word wall*.
2. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa dokumentasi foto/video dan hasil belajar siswa. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan teknik ini berupa gambar dan video kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung. Peristiwa yang didokumentasikan diusahakan dapat mewakili setiap kegiatan dalam pembelajaran.
3. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman siswa dengan cara pemberian soal sebanyak 5 soal berbentuk uraian.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah lembar observasi kegiatan siswa dan hasil evaluasi tes soal bentuk uraian.

Rancangan atau Desain Penelitian

Terdapat empat tahapan yang harus dilalui dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Langkah-langkah PTK dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 31 Siklus PTK (Arikunto, 2006:97)

Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian baik melalui pengamatan dan tes diolah dengan analisis data deskriptif untuk menggambarkan keadaan peningkatan pencapaian indikator keberhasilan

tiap siklus dan untuk menggambarkan keberhasilan pembelajaran matematika pada materi mengurutkan bilangan dengan penerapan media *wordwall*. Adapun analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari tes akhir pra siklus, siklus I, dan siklus II. Untuk menghitung peningkatan hasil belajar siswa digunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Nilai Akhir}}{\text{Nilai Awal}} \times 100$$

Dari hasil perhitungan tes masing-masing siklus, dibandingkan hasil antara pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil perhitungan ini akan memberikan gambaran mengenai peningkatan hasil belajar mengurutkan bilangan kelas I-A SD St. Yosef Sidikalang melalui media *word wall*.

Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan sebanyak dua siklus. Setiap siklus meliputi *Planning* (rencana), *Action* (Tindakan), *Observation* (pengamatan) dan *Reflection* (refleksi).

Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Penelitian ini dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengurutkan bilangan selama proses pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan meliputi penyusunan modul ajar, pembuatan lembar pengamatan, merancang skenario pembelajaran mengurutkan bilangan menggunakan media *word wall*, dan penyusunan 5 soal uraian sebagai tes akhir untuk siklus I.'

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahap ini, tindakan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan rencana yang telah disusun, yaitu memberikan apersepsi dan motivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan cara mengurutkan bilangan dengan menggunakan media *word wall*, dan diakhiri dengan pemberian kuis serta tes akhir siklus I.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan dengan lembar observasi untuk mencatat keaktifan siswa selama pembelajaran, dengan tujuan mengevaluasi pencapaian Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

d. Refleksi

Refleksi dilakukan dengan mengevaluasi hasil dari siklus I, mengidentifikasi permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran, dan mendiskusikan apakah tindakan yang telah dilakukan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Kekurangan dicatat untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus II

e. Perencanaan Tindakan

Perencanaan pada siklus II meliputi penyusunan skenario pembelajaran berdasarkan pada refleksi siklus I, penyusunan modul ajar dengan memperhatikan kelemahan yang ada pada siklus I, pembuatan lembar pengamatan dan penyusunan 5 soal uraian untuk tes akhir siklus II.

f. Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahap ini, tindakan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan rencana yang telah disusun yaitu memberikan apersepsi dan motivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan cara mengurutkan bilangan dengan menggunakan media *word wall*, dan diakhiri dengan pemberian kuis serta tes akhir siklus II.

g. Pengamatan

Pengamatan dilakukan dengan lembar observasi untuk mencatat keaktifan siswa selama pembelajaran, dengan tujuan mengevaluasi pencapaian Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

h. Refleksi

Melakukan analisis terhadap data yang telah diperoleh selama tindakan guna mendapat kesimpulan, apakah hipotesis tindakan telah tercapai atau belum tercapai. Jika belum tercapai, siklus akan dilanjutkan kembali pada siklus III dengan perbaikan sampai keberhasilan indikator dapat dicapai. Apabila telah tercapai sesuai indikator keberhasilan yang direncanakan yaitu 75% kelulusan, penelitian dihentikan dan akan diambil kesimpulan penelitian.

HASIL PENELITIAN

Prasiklus

Sebelum pelaksanaan PTK, hasil tes akhir siswa menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi mengurutkan bilangan kurang memuaskan, sebanyak 16 siswa yang belum mencapai batas kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran. KKTP kelas I-A SD St. Yosef Sidikalang untuk mata pelajaran matematika adalah 75. Siswa yang mencapai KKTP sebanyak 13 siswa. Berdasarkan hasil observasi peneliti, ditemukan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga pembelajaran cenderung monoton dengan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Hal ini menjadi salah satu faktor kurangnya motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran untuk itu perlu adanya metode pembelajaran yang dirancang atau didesain guna meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam hal ini peneliti mencoba melakukan tindakan dalam siklus I dengan menggunakan media *word wall*.

Siklus I

Rata-rata perolehan nilai belajar siswa adalah 75,17. Ketuntasan siswa mencapai 20 siswa atau 68,96% siswa tuntas, masih ada 9 siswa yang nilainya masih di bawah KKTP. Dari hasil pengamatan terhadap situasi pembelajaran pada siklus I, peneliti masih menemukan masalah dalam pembelajaran. Dengan adanya masalah-masalah tersebut, maka peneliti akan melakukan tindakan pada siklus II untuk memperbaiki hasil belajar pada siklus I.

Siklus II

Pada siklus II, diketahui bahwa hasil *post-test* siswa yang tuntas dalam KKTP 75 sebanyak 24 siswa atau 82,75% dari keseluruhan siswa yang berjumlah 29 siswa sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 5 orang siswa atau 17,25% dari jumlah siswa yang ada di kelas I-A SD St. Yosef Sidikalang. Nilai rata-rata kelasnya adalah 82,59. Dari hasil pengamatan terhadap situasi pembelajaran pada siklus II peneliti dapat melihat bahwa 82,59% dari keseluruhan siswa telah mencapai batas KKTP sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian dilakukan sampai pada siklus II. Pada siklus II, peneliti berhasil meningkatkan hasil belajar matematika materi mengurutkan bilangan dengan menggunakan media *wordwall* pada siswa kelas I-A SD St. Yosef Sidikalang.

Adapun peningkatan skor minat belajar siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Belajar Mengurutkan Bilangan Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

No.	Nama Siswa	Mata Pelajaran			
		Matematika			
		KKTP	Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
1.	Albertus Daniel Tinambunan	75	40	60	80
2.	Alvarez Simangunsong	75	60	80	80
3.	Alzio Lucas Tinambunan	75	20	40	50
4.	Betrand Davian Banjarnahor	75	90	100	100
5.	Bintang Heidy Br Hutagalung	75	80	80	100
6.	Charlyel Teguh Silalahi	75	40	80	80
7.	Christy Fiesta Sinambela	75	60	80	80
8.	Davin Asido Rimbun Bako	75	90	100	100
9.	Dio Leonathan Barus	75	40	40	50
10.	Dirga Tama Hutapea	75	60	60	80
11.	Enjela Ofel Lase	75	60	60	60
12.	Ertha Frederika Tarigan	75	80	80	100
13.	Fayola Artanti Sianturi	75	80	80	80
14.	Felicia Nathania Silaban	75	60	80	100
15.	Gibran Fredrich Djogi Sagala	75	80	100	100
16.	Guido Sinurat	75	80	80	100
17.	Kayla Zivana Panjaitan	75	60	80	80
18.	Megantara Sihombing	75	60	80	80
19.	Mikaela Wilonameta Naibaho	75	40	80	80
20.	Otto Rodrigo Simamora	75	40	40	50
21.	Rayna Evelyn Tumanggor	75	80	80	100
22.	Ruth Debora Nainggolan	75	40	60	80
23.	Salvador Georgius Peavey Simbolon	75	60	60	80
24.	Samuel Martogi Situmorang	75	90	100	100
25.	Sayna Manuella Ginting	75	40	60	60
26.	Timothy Oktavianus Hutabarat	75	60	80	80
27.	Tita Rey Maria Sinaga	75	100	100	100
28.	Vania Felicia Marpaung	75	60	80	80
29.	Yoceline Maria Stella Sitorus	75	60	80	80
Jumlah siswa		29			
Skor rata – rata			62,59	75,17	82,59
Skor maksimal			100	100	100
Skor minimal			20	40	50

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa perolehan rata-rata nilai pada siklus I meningkat menjadi 75,17 jika dibandingkan dengan rata-rata nilai pra siklus yang hanya 62,59. Pada siklus II meningkat menjadi 82,59. Berdasarkan tabel tersebut juga dapat dilihat analisis perubahan nilai yaitu: terjadi peningkatan rata-rata sebesar ± 12 poin pada siklus I, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *word wall* mulai memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Pada siklus II juga terjadi peningkatan rata-rata sebesar ± 8 poin, yang menunjukkan bahwa dengan revisi, bimbingan intensif, dan penggunaan media *word wall* pada siklus II, siswa semakin berkembang dalam mengurutkan bilangan.

Berdasarkan data tersebut, hipotesis dalam penelitian ini diterima karena ada peningkatan antara prasiklus, siklus I, dan siklus II, sehingga dapat diketahui bahwa pelaksanaan PTK dengan menggunakan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengurutkan bilangan.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di kelas I-A SD St. Yosef Sidikalang menggunakan media *word wall*. Media *word wall* dipilih sebagai media dalam pembelajaran karena mempunyai keunggulan ataupun kelebihan yaitu lebih menarik dan membangkitkan minat siswa sehingga siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran mengurutkan bilangan.

Media *word wall* merupakan sebuah aplikasi yang memiliki banyak variasi jenis permainan sehingga siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Salah satu template yang digunakan dalam pembelajaran mengurutkan bilangan adalah *random wheel*, di mana siswa mendapat giliran masing-masing untuk mengerjakan soal latihan yang diberikan guru. Melalui template pada media tersebut, siswa merasa antusias menunggu gilirannya untuk mengerjakan soal kedepan kelas.

Media *word wall* bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengurutkan bilangan karena menarik perhatian siswa saat belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif. Pembelajaran menjadi lebih menarik karena siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru atau membaca buku, tetapi siswa juga dapat terlibat aktif dalam sebuah permainan matematika yang ada pada media *word wall*.

Pada penelitian ini, peneliti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengurutkan bilangan. Siswa mampu mendapatkan hasil dengan mencapai KKTP di atas 75. Pada setiap pertemuan peneliti memberikan penilaian akhir, yaitu dengan memberikan 5 soal berbentuk uraian.

Pada siklus I dan II, guru menggunakan media *word wall* dalam mengurutkan bilangan. Hal tersebut menciptakan lingkungan belajar yang interaktif. Siswa turut berpartisipasi dalam permainan mengurutkan bilangan secara individu. Dengan demikian, penggunaan media *word wall* membantu siswa dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan mengurutkan bilangan. Peningkatan hasil belajar dalam mengurutkan bilangan juga dapat dibuktikan dengan meningkatnya hasil tes pada setiap siklus.

Berdasarkan penelitian yang diuraikan, maka penggunaan media *word wall* pada siswa kelas I-A SD St. Yosef Sidikalang dapat meningkatkan hasil belajar mengurutkan bilangan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SD St. Yosef Sidikalang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *word wall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I pada materi mengurutkan bilangan. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar matematika pada setiap siklus. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari ketuntasan yang dicapai dari setiap siklusnya. Sebelum tindakan atau pra siklus, siswa yang mencapai ketuntasan hanya 44,82% dari keseluruhan siswa sedangkan pada siklus I setelah penggunaan media *wordwall* siswa yang tuntas dalam KKTP 75 sebanyak 20 siswa atau 68,96% dengan nilai rata-rata kelasnya adalah 75,17. Pada siklus II pembelajaran menggunakan media *word wall* sebanyak 24 siswa atau 82,75% telah tuntas dengan rata-rata kelas 82,59. Pembelajaran matematika materi mengurutkan bilangan dengan menggunakan media *word wall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa siswa kelas I-A di SD St. Yosef Sidikalang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi, Cetakan ke-20). Jakarta: Rajawali Pers.
- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Cendikia. (2021). Panduan Penelitian Tindakan Kelas. Kemenag RI.
- ejournal.uin-suka.ac.id. (2022). Konsep PTK Kolaboratif.
- Jurnal Kopusindo. (2022). Media Evaluasi Berbasis Word Wall.
- Jurnal PAI. (2022). Pemanfaatan Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif.
- Kompasiana. (2022). Pembelajaran Menarik dengan Wordwall.
- Seminar UAD. (2021). Wordwall dalam Proses Pembelajaran.
- Unisma. (2021). Penggunaan Word Wall sebagai Media Interaktif.
- Wulandari, R., dkk. (2021). Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Edukasi*.
- Azhari, H.A. (1995). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Bina Utama.
- Gulo, W. (2004). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Word Wall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 527–532.
- LUBIS, Anggiana Putri; NURIADIN, Ishaq. (2022). Efektivitas aplikasi word wall untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar. *Journal Basicedu*, 6.4: 6884-6892.
- Sardiman. (2003). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Suryobroto, Agus. (2001). *Media pendidikan dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Toto. (2008). *Pengantar Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Wafiqni, Nafia, dan Fanny Mestyana Putri. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan.” *Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2021): 68–83. <https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375>.
- Wulandari, Amelia Putri, et al. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on education*, 5.2:3928-3936.
- Yestiani, Dea Kiki, dan Nabila Zahwa. “Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar.” *Fondatia* 4, no. 1 (2020): 41–47.
- <http://rangkumanpustaka.blogspot.co.id/2017/04/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-hasil.html> (Diakses pada 1 Januari 2025 pukul 14.30)
- <http://www.g-excess.com/jenis-jenis-hasil-belajar.html> (Diakses pada 1 Januari 2025 pukul 15.30)
- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053> (Diakses pada 1 Januari 2025 pukul 15.00)