



Deskripsi Kemampuan Mengidentifikasi Peserta Didik pada Penggunaan Penerapan Media *Game* Berbasis *Wordwall*

Salma Samputri

Universitas Negeri Makassar

Rifda Nur Hikmahwati Arif

Universitas Negeri Makassar

Korespondensi penulis: rifdanha@unm.ac.id

Abstract. *This research aims to find out 1) How high is the level of ability to identify class VII students at MTs Negeri 6 Bulukumba use Wordwall game media, 2) How high is the increase in the ability to identify science in class VII students at MTs Negeri 6 Bulukumba use Wordwall game media. This type of research is descriptive research with a quantitative approach. The population of all class VII students at MTs Negeri 6 Bulukumba for the 2022/2023 academic year consists of 8 classes with a total of 278 people. The sample was chosen by purposive sampling, namely class VII.1 totaling 23 people as the experimental class. The research instrument is a 6-item identification ability test. The data analysis technique used in this research is descriptive statistical data analysis. The results of the research show that: 1) The level of ability to identify class VII students at MTs Negeri 6 Bulukumba before using Wordwall game media is 42 in the low category, and the level of ability to identify class VII students at MTs Negeri 6 Bulukumba after using Wordwall is 93.5 in the high category. 2) Increasing the ability to identify science in class VII students at MTs Negeri 6 Bulukumba use Wordwall game media in the high category, namely with an N gain value of 0.9.*

Keywords: *Identification Ability, Wordwall*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) Seberapa tinggi tingkat kemampuan mengidentifikasi peserta didik kelas VII MTs Negeri 6 Bulukumba menggunakan media *game* berbasis *Wordwall*, 2) Seberapa tinggi peningkatan kemampuan mengidentifikasi IPA peserta didik kelas VII MTs Negeri 6 Bulukumba menggunakan media *game* berbasis *Wordwall*. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi seluruh peserta didik kelas VII MTs Negeri 6 Bulukumba tahun pelajaran 2022/2023 yang terdiri dari 8 kelas dengan jumlah keseluruhan 278 orang. Sampel dipilih secara *purposive sampling* yaitu kelas VII.1 berjumlah 23 orang sebagai kelas eksperimen. Instrumen penelitian berupa 6 item soal tes kemampuan mengidentifikasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan analisis data statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Tingkat kemampuan mengidentifikasi peserta didik kelas VII MTs Negeri 6 Bulukumba sebelum menggunakan media *game* berbasis *Wordwall* yaitu sebesar 42 dengan kategori rendah, dan tingkat kemampuan mengidentifikasi peserta didik kelas VII MTs Negeri 6 Bulukumba sesudah menggunakan media *game* berbasis *Wordwall* yaitu

Received Agustus 30, 2023; Revised September 15, 2023; September 29, 2023

*Rifda Nur Hikmahwati Arif, rifdanha@unm.ac.id

sebesar 93,5 dengan kategori tinggi. 2) Peningkatan kemampuan mengidentifikasi IPA peserta didik kelas VII MTs Negeri 6 Bulukumba yang menggunakan media *game* berbasis *Wordwall* berada pada kategori tinggi yaitu dengan nilai N gain sebesar 0,9.

Kata kunci: Kemampuan Mengidentifikasi, *Wordwall*

LATAR BELAKANG

Media pembelajaran sebagai salah satu unsur utama selain guru dan peserta didik, memiliki andil dalam mendapatkan pengalaman pembelajaran yang diharapkan. Untuk memenuhi kebutuhan peserta didik, guru harus mengevaluasi media pembelajaran yang akan digunakan. Guru memiliki kekuasaan dan kebebasan dalam mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan sepanjang tidak menyimpang dari kurikulum yang telah diterapkan (Fakhrudin, Amzah, & Nurchalis, 2019). Kriteria dalam pemilihan media pembelajaran perlu diperhatikan agar media pembelajaran yang digunakan efektif untuk mendukung keterlaksanaan proses pembelajaran. Salah satu kriteria dalam memilih media pembelajaran, yaitu memperhatikan karakteristik peserta didik dan materi yang disampaikan, serta dekat dengan lingkungan belajar peserta didik (Wulandari dkk, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MTs Negeri 6 Bulukumba, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPA. Kemampuan mengidentifikasi peserta didik masih rendah, dimana rata-rata hasil nilai ulangan harian dibawah nilai KKM dengan skor 65. Adapun nilai KKM pada mata pelajaran IPA kelas VII yaitu 72. Rendahnya kemampuan mengidentifikasi IPA bersumber pada kurang efektifnya proses pembelajaran yang menyebabkan minat peserta didik kurang dan berdampak pada kemampuan mengidentifikasi peserta didik. Dalam proses pembelajaran IPA kelas VII di MTs Negeri 6 Bulukumba seringkali menggunakan Buku Paket IPA sebagai bahan ajar, *Power point* biasa yang hanya berisikan materi sebagai media pembelajaran dengan model pembelajaran langsung. Akan tetapi, pembelajaran masih didominasi oleh media pembelajaran seperti PPT. Oleh karena itu, masih ada yang perlu dibenahi dalam proses pembelajaran khususnya terhadap media dan perlu untuk dimaksimalkan. Dalam penelitian ini digunakan media pembelajaran yang berbeda yaitu media *game* berbasis *Wordwall*. Dalam memilih media pembelajaran sebagai bentuk evaluasi agar peserta didik tidak merasa jenuh dengan memanfaatkan media digital, salah satunya dengan website *Wordwall*. *Wordwall* merupakan media digital untuk evaluasi yang mudah dioperasikan oleh guru maupun peserta didik. Selain pengoperasian yang mudah, *Wordwall* juga dapat menarik minat peserta didik karena tampilannya yang interaktif dan memiliki animasi, sehingga efektif dalam kegiatan pembelajaran peserta didik (Rosmana dkk, 2023).

Wordwall adalah sebuah platform pembelajaran berbasis aplikasi web yang memiliki banyak kegunaan, seperti yang dijelaskan oleh Sari & Yarza (2021) dalam penelitian tersebut. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat bantu belajar, sumber belajar, maupun sebagai alat evaluasi secara online yang menarik bagi peserta didik. Salah satu keunggulan dari *Wordwall* dibandingkan dengan aplikasi game edukasi online lainnya adalah guru dapat melihat tingkat kesulitan dari setiap soal, serta terdapat nilai presentasi yang berguna untuk mengetahui soal mana yang paling sulit hingga yang paling mudah (Yanti dkk, 2023). Platform ini juga menyediakan berbagai jenis permainan seperti *crossword*, *quiz*, dan kartu acak, serta masih banyak lagi. Selain itu, permainan

yang telah dibuat dapat dengan mudah dikirimkan melalui aplikasi seperti *WhatsApp*, *Google Classroom*, dan lainnya.

Metode kuis *Wordwall* memerlukan partisipasi aktif peserta didik dan terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar dan sikap peserta didik terhadap Sains dan Matematika (Mahnun, 2018). Handarini dkk. (2020) berpendapat bahwa metode *Wordwall* berkontribusi terhadap pengembangan literasi sains dan pemahaman proses ilmiah, pengetahuan kosa kata dan pemahaman konseptual, berpikir kritis, dan sikap positif. Dapat dikatakan bahwa metode *Wordwall* tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep-konsep IPA siswa, namun juga menanamkan pola pikir ilmiah pada peserta didik (Arimbawa, 2021). Penelitian oleh Auliya (2021) juga menyatakan bahwa evaluasi berbasis *Wordwall* mencapai hasil yang baik, dengan 92,4% pada uji skala kecil mendapat kriteria "Sangat Praktis" dan 89,7% pada uji pemakaian mendapat kriteria "Sangat Praktis". Berdasarkan uraian tersebut maka diharapkan dengan menggunakan Media Game Berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Peserta Didik Kelas VII.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi seluruh peserta didik kelas VII MTs Negeri 6 Bulukumba tahun pelajaran 2022/2023 yang terdiri dari 8 kelas dengan jumlah keseluruhan 278 orang. Sampel dipilih secara *purposive sampling* dan diperoleh 2 kelas yaitu kelas VII.1 berjumlah 23 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.2 berjumlah 22 orang sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa 6 item soal tes kemampuan mengidentifikasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan menggunakan statistik deskriptif. Untuk analisis data peningkatan skor menggunakan analisis data N gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Tabel 1. Deskriptif Skor *Pretest* dan *Posttest* kemampuan mengidentifikasi Peserta Didik

Sampel	Skor Perolehan Pada Tiap Item Soal (<i>Pretest</i>)						Skor	Nilai	Skor Perolehan Pada Tiap Item Soal (<i>Posttest</i>)						Skor	Nilai
	1	2	3	4	5	6			1	2	3	4	5	6		
1	1	1	1	0	0	0	3	50,0	1	1	1	1	1	1	6	100,0
2	1	1	0	1	0	1	4	66,7	1	1	1	1	1	1	6	100,0
3	1	1	1	0	1	1	5	83,3	1	1	1	1	1	1	6	100,0
4	1	1	0	1	0	0	3	50,0	1	1	1	1	1	1	6	100,0
5	1	1	0	1	0	0	3	50,0	1	1	1	1	1	0	5	83,3
6	0	1	1	0	0	0	2	33,3	1	1	1	1	0	1	5	83,3
7	1	1	0	1	0	0	3	50,0	1	1	1	1	1	1	6	100,0
8	1	1	1	1	0	0	4	66,7	1	1	1	1	1	1	6	100,0
9	1	0	0	0	1	0	2	33,3	1	1	1	1	0	1	5	83,3
10	0	1	0	0	1	1	3	50,0	1	1	1	1	1	1	6	100,0

11	0	0	1	0	1	0	2	33,3	1	1	1	1	0	1	5	83,3
12	1	0	1	1	1	0	4	66,7	1	1	1	1	1	1	6	100,0
13	0	0	0	0	0	1	1	16,7	1	1	1	1	0	1	5	83,3
14	1	0	1	0	0	0	2	33,3	1	1	1	1	1	1	6	100,0
15	1	0	0	1	0	0	2	33,3	1	1	1	1	1	1	6	100,0
16	0	1	0	0	1	0	2	33,3	1	1	1	1	1	1	6	100,0
17	1	1	0	0	0	0	2	33,3	1	1	1	1	1	1	6	100,0
18	0	1	0	1	1	0	3	50,0	1	1	1	1	0	0	4	66,7
19	0	0	0	1	0	0	1	16,7	1	1	1	1	1	1	6	100,0
20	0	1	0	0	0	0	1	16,7	1	1	1	1	0	1	5	83,3
21	1	1	1	0	0	1	4	66,7	1	1	1	1	1	1	6	100,0
22	1	0	0	0	0	0	1	16,7	1	1	1	1	0	1	5	83,3
23	0	0	0	0	1	0	1	16,7	1	1	1	1	1	1	6	100,0
Rata-rata	0,6	0,6	0,3	0,4	0,3	0,2	2,5	42,0	1,0	1,0	1,0	1,0	0,7	0,9	5,6	93,5

Berdasarkan Tabel. 1 yaitu data *pretest* dan *posttest* diperoleh bahwa skor rata-rata pada *pretest* untuk soal 1 hingga no 6 yaitu berada pada skor 2,5, sedangkan pada *posttest* dari soal 1 hingga no 6 berada skor rata rata 5,6.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik Deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan kemampuan mengidentifikasi peserta didik yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan Media *Game* Berbasis *Wordwall*

Tabel 2. Data Analisis Statistik Deskriptif Skor *Pretest* dan *Posttest* kemampuan mengidentifikasi Peserta Didik

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Sampel	23,0	23,0
Skor Tertinggi	5,0	6,0
Skor Terendah	1,0	4,0
Skor Rata-Rata	2,5	5,6
Standar Deviasi	1,2	0,6
Variasi	1,4	0,3
Median	33,3	100,0
Nilai rata-rata	42,0	93,5

Berdasarkan Tabel. 2 diperoleh rangkuman hasil analisis statistik deskriptif data yaitu hasil kemampuan mengidentifikasi peserta didik yang diajar dengan menggunakan Media *Game* Berbasis *Wordwall* yaitu memiliki skor rata-rata *pretest* yaitu 42,0 dan *posttest* yaitu 93,5.

3. Analisis N Gain

Tabel 3. Data Analisis N Gain kemampuan mengidentifikasi Peserta Didik

Sampel	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Nilai N gain
1	3	6	1,00
2	4	6	1,00
3	5	6	1,00
4	3	6	1,00

Sampel	Pretest	Posttest	Nilai N gain
5	3	5	0,67
6	2	5	0,75
7	3	6	1,00
8	4	6	1,00
9	2	5	0,75
10	3	6	1,00
11	2	5	0,75
12	4	6	1,00
13	1	5	0,80
14	2	6	1,00
15	2	6	1,00
16	2	6	1,00
17	2	6	1,00
18	3	4	0,33
19	1	6	1,00
20	1	5	0,80
21	4	6	1,00
22	1	5	0,80
23	1	6	0,89
Rata-rata	2,5	5,6	0,9

Berdasarkan Tabel. 3 diperoleh rangkuman hasil analisis N gain yaitu hasil kemampuan mengidentifikasi peserta didik yang diajar dengan menggunakan Media *Game* Berbasis *Wordwall* yaitu memiliki skor N gain rata-rata *pretest* yaitu 0,9.

4. Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di MTs Negeri 6 Bulukumba kelas VII 1 dengan jumlah sampel sebanyak 23 peserta didik. Data diperoleh dari soal tes kemampuan mengidentifikasi peserta didik. Kemampuan mengidentifikasi peserta didik ditunjukkan dalam menemukan, mengambil, melaporkan, memodifikasi, atau menghapus data tertentu tanpa adanya duplikasi pemahaman.

Pembelajaran dengan menggunakan media *game* berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi peserta didik. Hal ini dapat diartikan bahwa media *game* berbasis *Wordwall* berdampak pada kemampuan mengidentifikasi yang dimiliki siswa kelas VII. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Qurbaniah & Setiadi (2022) menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran *Wordwall* memiliki pengaruh positif terhadap minat dan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penggunaan media *Wordwall* berkontribusi sebesar 58,9% terhadap peningkatan minat belajar dan sebesar 79,4% terhadap peningkatan kemampuan mengidentifikasi. Penelitian yang dilakukan oleh Arifin dkk. (2015) menggunakan *Wordwall* sebagai media pembelajaran dalam sains menunjukkan bahwa 85% peserta didik berhasil mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal tersebut membuktikan bahwa *Wordwall* menarik perhatian peserta didik dan mudah digunakan dalam pembelajaran yang efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Tingkat kemampuan mengidentifikasi peserta didik kelas VII MTs Negeri 6 Bulukumba sebelum menggunakan media *game* berbasis *Wordwall* yaitu sebesar 42 dengan kategori rendah, dan tingkat kemampuan mengidentifikasi peserta didik kelas VII MTs Negeri 6 Bulukumba sesudah menggunakan media *game* berbasis *Wordwall* yaitu sebesar 93,5 dengan kategori tinggi.
2. Peningkatan kemampuan mengidentifikasi IPA peserta didik kelas VII MTs Negeri 6 Bulukumba yang menggunakan media *game* berbasis *Wordwall* berada pada kategori tinggi yaitu dengan nilai *N gain* sebesar 0,9.

DAFTAR REFERENSI

- Arifin, T., Rosidin, U., & Wahyudi, I. (2015). Pengembangan Media Sains Berbasis Game Edukasi pada Materi Tata Surya. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 1(2), 250061.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan *Wordwall* Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 324-332.
- Auliya, A. (2021). Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis *Wordwall* Untuk Mata Pelajaran IPA SMP Kelas VII. *Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu*, 1–134.
- Fakhrudin, Z., Amzah, & Nurchalis, N. F. (2019). Technology-Based Teaching Material Development Training For Pre-Service Teachers To Improve Students' Learning Outcomes. *NOBEL: Journal of Literature and Language Teaching*, 10(1), 87-102.
- Handarini, Oktafia, & Wulandari, S. (2020) Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503.
- Mahnun, N. (2018). Implementasi Pembelajaran Online dan Optimalisasi Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Online Di Perguruan Tinggi Islam Dalam Mewujudkan World Class University. *IJEM: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan*, 1(1), 29–36.
- Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The Influence of *Wordwall* on Students Interests and Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, x, 1–10.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Sari, A. N., Kholida, A., Firdaus, D. N., & Trisnawati, P. (2023). Penggunaan Media *Wordwall* sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan pada Hewan Kelas V di SDN 3 Nagri Kaler. *Journal on Education*, 5(2), 1965–1973.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan *Wordwall* Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195.
- Yanti, D. N., Amelia, S., Rezeki, S., & Dahlia, A. (2023). Pengembangan Soal Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel Berbasis *Wordwall* Untuk Peserta Didik Fase E. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 9(1), 119-130.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiyah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.