

---

## PENGARUH MEDIA WORDWALL DAN MOTIVASI DALAM KURIKULUM MERDEKA BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI STRATEGIS SISWA

MUHAMMAD SYARIFUDDIN RAHMAN<sup>1\*</sup>, MUH ZAID<sup>2</sup>, GUSNAWATI B<sup>3</sup>,  
RUSTINAH<sup>4</sup>

<sup>1\*</sup> *STKIP Andi Matappa, Jalan Andi Mauraga No 70*  
syarifuddin@stkip-andi-matappa.ac.id

<sup>2</sup> *STKIP Andi Matappa, Jalan Andi Mauraga No 70*  
zaid@stkip-andi-matappa.ac.id

<sup>3</sup> *STKIP Andi Matappa, Jalan Andi Mauraga No 70*  
gusnawati@stkip-andi-matappa.ac.id

<sup>4</sup> *STKIP Andi Matappa, Jalan Andi Mauraga No 70*  
rustinah@stkip-andi-matappa.ac.id

First Received: 06-09-2023; Accepted: 10-10-2023

### Abstrak

Melalui pembelajaran matematika, siswa dapat menggunakan banyak strategi dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuaan kompetensi strategis siswa yang dipengaruhi oleh motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran wordwall. Penelitian ini telah dilaksanakan pada kelas V SDN 31 Tumampua V Kabupaten pangkajene dengan kemampuan matematika yang setara. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen kompetensi strategis yaitu soal matematika yang berbentuk essay test sebanyak 5 nomor, instrumen efektivitas penggunaan media wordwal berupa angket tertutup dengan skala likert serta instrument motivasi belajar juga berupa angket dengan skala likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara bersama-sama antara penggunaan media wordwall dan motivasi belajar secara positif dan signifikan terhadap kompetensi strategis siswa.

**Kata kunci:** Media Wordwall, Motivasi Belajar, Kompetensi Strategis

### Abstract

Through learning mathematics, students can use many strategies to solve the problems they face. This study aims to determine the ability of students' strategic competencies which are influenced by learning motivation and the use of wordwall learning media. This research was carried out in class V of SDN 31 Tumampua V, Pangkajene Regency with equivalent mathematics abilities. Data collection was carried out using strategic competency instruments, namely mathematics questions in the form of essay tests with 5 numbers, instruments for the effectiveness of using Wordwal media in the form of closed questionnaires with a Likert scale and learning motivation instruments also in the form of questionnaires with a Likert scale. The results showed that there was a joint influence between the use of word wall media and learning motivation in a positive and significant way towards students' competency strategies.

**Keywords:** Media Wordwall, Learning Motivation, Strategic Competence

## PENDAHULUAN

Matematika memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Matematika dapat digunakan untuk menyelesaikan berbagai masalah mulai dari yang sederhana sampai dengan kompleks (Marliani, 2015). Kemampuan seseorang dalam menggunakan strategi dalam menyelesaikan masalah dikenal pula dengan istilah kompetensi strategis. Penggunaan teknologi memiliki peran pada proses perkembangan kompetensi strategis seseorang dalam menerapkan hasil pembelajaran matematika. Penggunaan teknologi pada saat ini juga mempengaruhi perkembangan penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Ulya, 2019). Kompetensi strategis sebagai kemampuan pada penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari dapat melibatkan media teknologi pada proses perkembangannya. Media merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran.

Proses pembelajaran yang maksimal membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Salah satu bentuk media pembelajaran yang berkaitan teknologi adalah media pembelajaran wordwall. Wordwall merupakan media yang berbasis permainan sehingga dapat bersifat menyenangkan dan memotivasi bagi siswa. Sulistiyawati (2021) mengungkapkan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam pendekatan berbasis permainan digital menunjukkan keinginan yang lebih besar untuk melanjutkan proses pembelajaran mereka dibandingkan dengan pendekatan konvensional terutama yang bersifat self-study. Media pembelajaran dengan permainan yaitu wordwall dapat bersifat menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar bagi siswa.

Kurikulum merupakan unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran sehingga haruslah lebih daripada hanya sekumpulan kegiatan. Kurikulum dalam pembelajaran matematika mestilah koheren, berfokus pada matematika yang penting, serta diartikulasikan secara baik dari suatu tingkat kelas ke tingkat kelas berikutnya (NCTM, 2000). Merdeka belajar merupakan salah satu dasar pembentukan kurikulum saat ini. Dalam merdeka belajar, matematika memiliki tujuan agar siswa dapat mandiri menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan kurikulum merdeka belajar dapat digunakan untuk mengemabgkan kemampuan kompetensi strategis siswa.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media bervariasi dan

motivasi belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa sebesar 55%. Hal ini terbukti dari nilai uji t pengaruh total sebesar 55%. (Widiasih et al., 2018). Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Untuk meningkatkan motivasi belajar maka siswa dapat menyelesaikan soal matematika. Salah satu cara untuk menyelesaikan soal dengan memaksimalkan penggunaan kompetensi strategis yang dimiliki. Kilpatrick dkk (2001) mengemukakan bahwa kompetensi strategis dibentuk dari tiga komponen kemampuan yaitu merumuskan, merepresentasikan, dan memecahkan masalah. Kemampuan merumuskan merupakan hal yang penting karena kebanyakan persoalan dalam kehidupan sehari-hari merupakan persoalan yang belum berbentuk model matematika sehingga diperlukan suatu kemampuan untuk merumuskan ke dalam bentuk matematika. Kemampuan merumuskan memiliki peran untuk memahami masalah. Siswa memahami suatu masalah dengan menyesuaikan pengetahuan yang dimiliki terkait masalah yang serupa.

Kurangnya motivasi siswa untuk belajar matematika dikarenakan kurang kreatifnya guru dalam mengajar. Hasil belajar dipengaruhi oleh kurangnya motivasi yang ada pada diri siswa yaitu keinginan siswa yang kurang dalam mendengarkan penjelasan materi dari guru yang bersangkutan, tidak semua siswa mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah yang diberikan, cenderung mengerjakan pekerjaan rumah di sekolah dengan melihat hasil teman, maupun diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran sendiri siswa cenderung kurang aktif dan tidak adanya keinginan untuk bertanya apabila guru mata pelajaran yang bersangkutan tidak memberikan pertanyaan kepada siswa (Bistari, 2017). Selain itu, kurangnya media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang membuat rendahnya motivasi belajar siswa.

Oleh karena kompetensi strategis siswa dapat berkembang melalui dukungan dari guru dalam memaksimalkan penggunaan media dan motivasi belajar sehingga siswa dapat menyelesaikan soal. Penulis memfokuskan pembahasan pada kompetensi strategis yang dapat ditingkatkan dengan mengembangkan kemampuan penggunaan media wordwall yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka serta motivasi belajar yang dimiliki.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang telah dilakukan bertujuan untuk mengetahui kemampuan kompetensi strategis siswa yang dipengaruhi oleh motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran

wordwall. Penelitian ini telah dilaksanakan pada kelas V SDN 31 Tumampung V Kabupaten pangkajene dengan kemampuan matematika yang setara. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen kompetensi strategis yaitu soal matematika yang berbentuk essay test sebanyak 5 nomor, instrumen efektivitas penggunaan media wordwal berupa angket tertutup dengan skala likert serta instrument motivasi belajar juga berupa angket dengan skala likert. Instrumen-instrumen tersebut telah valid dan reliabel sehingga layak untuk digunakan. Analisis data terdiri atas deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif berupa penyajian data dengan daftar distribusi frekuensi, mean, median, modus, simpangan baku dan rentangan teoritik. Teknik analisis data selanjutnya adalah analisis statistik inferensial, teknik ini digunakan adalah uji prasyarat serta *analysis of variance* untuk mendapatkan kesimpulan dari data dengan membuktikan hipotesis yang sudah ada. Uji Persyaratan hipotesis yang perlu dilakukan adalah uji normalitas dan uji multikolinearitas data dengan menggunakan SPSS. Setelah persyaratan pengujian dipenuhi, maka dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik anova dua jalur. Hipotesis penelitian yang telah dilakukan adalah  $H_0 : \rho_{y12} = 0$  yaitu tidak terdapat pengaruh antara penggunaan media wordwall dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap kompetensi strategis siswa serta  $H_1 : \rho_{y12} > 0$  yaitu terdapat pengaruh antara penggunaan media wordwall dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap kompetensi strategis siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perhitungan terkait distribusi data maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Deskriptif Statistik

Statistics				
		Penggunaan Media		Kompetensi
		Wordwall	Motivasi Belajar	Strategis
N	Valid	15	15	15
	Missing	0	0	0
Mean		81.1333	80.6000	91.0000
Median		83.0000	83.0000	92.0000
Mode		83.00	83.00	100.00
Std. Deviation		4.95504	8.08703	8.06226
Variance		24.552	65.400	65.000
Minimum		70.00	63.00	72.00
Maximum		87.00	90.00	100.00

Berdasarkan tabel statistik deskriptif tersebut dapat diketahui untuk efektivitas penggunaan media wordwall memiliki mean (rerata skor) sebesar 81,13; median (nilai tengah) sebesar 83; mode (modus) sebesar 83; varians sebesar 24,552; standar deviasi sebesar 4,95; nilai maximum 87 serta nilai minimum sebesar 70. Sedangkan untuk motivasi belajar memiliki rerata skor sebesar 80,60; median (nilai tengah) sebesar 83; mode (modus) sebesar 83; varians sebesar 65,4; standar deviasi sebesar 8,08; nilai maximum 92 serta nilai minimum sebesar 63. Untuk kompetensi strategis memiliki nilai rata-rata sebesar 91; median sebesar 92; modus sebesar 100; standar deviasi sebesar 8,06; nilai maximum 100 serta nilai minimum sebesar 72.

Selanjutnya, dilakukan pengujian prasyarat terhadap data hasil penelitian yaitu uji normalitas dan uji multikolinearitas terhadap data yang diperoleh. Pengujian normalitas dilakukan dengan uji Kolmogorov-Smirnov menggunakan program SPSS. Hasil pengujian tersebut dapat terlihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normaitas

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>				
		Penggunaan Wordwall	Motivasi Belajar	Kompetensi Strategis
N		15	15	15
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	81.1333	80.6000	91.0000
	Std. Deviation	4.95504	8.08703	8.06226
Most Extreme Differences	Absolute	.124	.088	.107
	Positive	.124	.066	.107
	Negative	-.096	-.088	-.085
Test Statistic		.124	.088	.107
Asymp. Sig. (2-tailed)		.051 <sup>c</sup>	.200 <sup>c,d</sup>	.171 <sup>c</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa semua variable yang diteliti menghasilkan nilai signifikansi > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Kemudian dilakukan pengujian multikolineritas. Untuk mengetahui ada atau tidaknya multikolinearitas di dalam model regresi dapat dilihat dari besaran VIF (Variance Inflation Factor) dan tolerance. Regresi bebas dari multikolinearitas jika besar nilai VIF < 10 dan nilai tolerance > 0,10.

Table 3. hasil uji multikolineritas

<b>Coefficients<sup>a</sup></b>		
Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF

1	(Constant)		
	Penggunaan Wordwall	.941	1.062
	Motivasi Belajar	.941	1.062

a. Dependent Variable: Kompetensi Strategis

Hasil yang ditunjukkan pada tabel 3 yaitu semua variabel mempunyai nilai toleransi di atas 0,1 dan nilai VIP di bawah 10, sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi pada penelitian ini tidak terjadi multikolinieritas. Oleh karena itu, data hasil penelitian dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall dan motivasi belajar terhadap kompetensi srategis siswa.

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linear Berganda

		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	63.795	22.552		2.829	.015
	Penggunaan Media Wordwall	1.835	.243	1.513	1.883	.004
	Motivasi Belajar	1.178	.272	1.181	4.337	.001

a. Dependent Variable: Kompetensi Strategis

Dari hasil analisis diperoleh nilai signifikan variabel penggunaan media wordwall (X1) sebesar  $0,015 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa secara parsial terdapat pengaruh antara efektivitas penggunaan media wordwall terhadap kemampuan kompetensi strategis siswa secara signifikan. Begitu pula, pengaruh motivasi belajar (X2) terhadap kompetensi strategis (Y) diperoleh nilai sig. sebesar  $0,04 < 0,05$  maka disimpulkan secara parsial terdapat pengaruh antara motivasi belajar terhadap kompetensi strategis siswa secara signifikan.

Berdasarkan hasil analisis regresi linear ganda pada tabel 4 antara penggunaan media wordwall (X1) dan motivasi belajar (X2) terhadap kompetensi strategis (Y) diketahui bahwa nilai koefisien regresi ganda  $b_1 = 1,835$  dan  $b_2 = 1,178$  dengan nilai konstanta 63,795. Dengan demikian bentuk hubungan antara variabel penggunaan media wordwall (X1) dan motivasi belajar (X2) terhadap kompetensi strategis (Y) yang digambarkan oleh persamaan regresi yaitu  $\hat{Y} = 63,795 + 1,835 X_1 + 1,178 X_2$ . Konstanta sebesar 63,795 menyatakan bahwa jika tidak ada perubahan nilai dari variabel penggunaan media wordwall dan variabel motivasi belajar maka kompetensi strategis siswa adalah 63,795. Sedangkan koefisien regresi  $b_1$  sebesar 1,835 dan  $b_2$  sebesar 1,178 menyatakan bahwa setiap kenaikan satu nilai penggunaan media wordwall dan motivasi belajar memberikan kenaikan nilai motivasi belajar sebesar

3,003. Kemudian dilakukan Uji f untuk menunjukkan bahwa semua variabel independen yang ada dalam model regresi tersebut mempunyai pengaruh secara bersama- sama terhadap variabel dependen.

Table 5. Hasil uji simultan

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	623.050	2	311.525	13.028	.001 <sup>b</sup>
	Residual	286.950	12	23.913		
Total		910.000	14			

a. Dependent Variable: Kompetensi Strategis

b. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Penggunaan Media Wordwall

Berdasarkan hasil regresi di table 5 dapat diketahui nilai signifikan untuk pengaruh penggunaan media wordwall dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap kompetensi strategis adalah sebesar  $0,01 < 0,05$  maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh bersama-sama antara penggunaan media wordwall dan motivasi belajar secara positif dan signifikan terhadap kompetensi strategis siswa. Selanjutnya, koefisien Determinasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model regresi tersebut menerangkan variance variabel dependen.

Table 6. Hasil uji determinasi

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.827 <sup>a</sup>	.685	.632	4.89004

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Penggunaan Media Wordwall

b. Dependent Variable: Kompetensi Strategis

Berdasarkan table 6 menunjukkan bahwa hasil dari R Square sebesar 0,685 atau sebesar 68,5%. Ini berarti bahwa 68,5% varians variabel independen yaitu penggunaan media wordwall dan motivasi belajar dapat menjelaskan variabel dependen yaitu kemampuan kompetensi strategis siswa. Sedangkan 31,5% sisanya dijelaskan oleh faktor-faktor lain di luar model penelitian. Hasil uji koefisien determinasi tersebut memberikan makna, bahwa masih terdapat variabel independen lain yang mempengaruhi kompetensi strategis siswa.

Pengaruh antara penggunaan media wordwall dan motivasi belajar terhadap kemampuan kompetensi strategis siswa ini dapat diketahui menggunakan uji hipotesis dengan

bantuan program SPSS. Dari hasil penelitian dapat ditunjukkan bahwa penggunaan media wordwall dan motivasi belajar terhadap kompetensi strategis siswa dalam menyelesaikan soal matematika memiliki hubungan positif dan signifikan. Semakin tinggi penggunaan media wordwall dan motivasi belajar maka akan berhubungan terhadap kemampuan siswa menerapkan kompetensi strategis yang dimiliki dalam menyelesaikan soal yang dihadapi. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah penggunaan media wordwall dan motivasi belajar maka akan berhubungan terhadap penurunan pengaplikasian kompetensi strategis yang dimiliki.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media wordwall dan motivasi belajar terhadap kompetensi strategis siswa. Hasil tersebut sejalan dengan Nisa (2022) yang menemukan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan antara game edukasi berbasis wordwall dan motivasi belajar dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa kelas V C di SDN Kapuk Muara 03. Dari hasil uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kompetensi strategis merupakan suatu kemampuan menyelesaikan masalah pada diri seseorang yang dapat berubah setelah melalui proses belajar. Perubahan tersebut meliputi aspek pengetahuan, perubahan sikap, serta keterampilan yang dimiliki. Terdapat banyak aspek yang dapat memengaruhi kompetensi strategis siswa di antaranya penggunaan media wordwall dalam belajar dan motivasi belajar. Aspek tersebut berada pada diri seseorang dan dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Oleh sebab itu, diperlukan peran orang disekitar dalam memberikan pembelajaran yang interaktif sehingga siswa mendapatkan hasil yang optimal.

### **SIMPULAN**

Bersumber dari hasil pengolahan data serta pembahasan yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan secara bersama-sama antara penggunaan media pembelajaran wordwall dan motivasi belajar yang positif dan signifikan terhadap kemampuan kompetensi strategis siswa. Oleh sebab itu dalam melaksanakan pembelajaran matematika, diharapkan guru dapat diberikan dukungan dengan memfasilitasi keikutsertaan dalam seminar-seminar atau pelatihan-pelatihan untuk meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan media wordwall serta meningkatkan pengelolaan motivasi belajar yang lebih baik.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Bistari, B. (2017). Konsep dan indikator pembelajaran efektif. *Jurnal kajian pembelajaran dan keilmuan*, 1(2), 13-20.

- Ferrini-Mundy, J. (2000). Principles and standards for school mathematics: A guide for mathematicians. *Notices of the American Mathematical Society*, 47(8).
- Kilpatrick J Swafford J and Findell B Eds. (2001). *Adding it up: Helping children learn mathematics*. Washington DC: National Academy Press.
- Marliani, N. (2015). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui model pembelajaran missouri mathematics project (MMP). *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1).
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, Vol. 7, No. 1, 2022. DOI: <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>.
- Sulistiyawati, W. S., Sholikhin, R. S., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. L. (2021). Peranan game edukasi kahoot! dalam menunjang pembelajaran matematika. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 15(1), 56-57.
- Ulya, S. F., & Wardono, W. (2019, February). Upaya Pengembangan untuk Capaian Literasi Matematika. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 2, pp. 589-596).
- Widiasih, R., Widodo, J., & Kartini, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Matematika Sma Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(2), 103.