

UPAYA MENINGKATKAN *SELF-AWARENESS* MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *WORDWALL*

Arki Azuhurf Nisatul Amalia¹⁾ *, Sofri Rizka Amalia²⁾, Indah Rizkiana³⁾

¹Bidang Studi Matematika, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Peradaban. Jalan Raya Pagojengan Km.3 Kec. Paguyangan Kab. Brebes, Jawa Tengah, 52276 Indonesia.

²Matematika, SMP Negeri 1 Slawi, Jalan Profesor Mohammad Yamin No. 32, Kalijembangan, Pakembaran, Kec. Slawi, Kab. Tegal, Jawa Tengah, 52415 Indonesia.

* E-mail: arki.wahyudi29@gmail.com, Telp: +6285692949005

Abstrak

Penulisan *Best Practices* ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan *self-awareness* siswa pada pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran di kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Slawi. Metode penulisan *best practices* ini menggunakan metode STAR (Situasi, Tantangan, Aksi dan Refleksi). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan pemberian angket *self-awareness* sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran dengan jumlah responden 32 siswa. Dari hasil perhitungan angket *self-awareness* sebelum pembelajaran diperoleh persentase rata-rata 62,45% yakni terdiri dari 3 indikator. Indikator pemahaman diri siswa tentang persepsi matematika sebesar 59,06%. Indikator pemahaman perspektif siswa mengenai pentingnya matematika sebesar 63,13%. Indikator ketiga yakni motivasi siswa tampil menyelesaikan permasalahan matematika sebesar 65,16%. Sedangkan persentase rata-rata sesudah pembelajaran memperoleh hasil 75,11% dengan Indikator pemahaman diri siswa tentang persepsi matematika menjadi 74,69%. Indikator pemahaman perspektif siswa mengenai pentingnya matematika naik menjadi 76,72%. Indikator ketiga yakni motivasi siswa tampil menyelesaikan permasalahan matematika naik menjadi 73,91%. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbantuan *wordwall* mampu meningkatkan *self-awareness* siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Slawi.

Kata kunci: *problem based learning, self-awareness, wordwall*

EFFORTS TO INCREASE *SELF-AWARENESS* THROUGH *WORDWALL-ASSISTED PROBLEM-BASED LEARNING MODELS*

Abstract

The writing of *Best Practices* aims to determine the increase in student *self-awareness* in mathematics learning by applying the *Problem Based Learning* learning model in learning in grade VIII.1 SMP Negeri 1 Slawi. This *best practices* writing method uses the STAR (Situation, Challenge, Action and Reflection) method. The data collection technique used observation, tests and *self-awareness* questionnaires before learning and after learning with a total of 32 students. From the results of the calculation of the *self-awareness* questionnaire before learning, an average percentage of 62.45% was obtained, consisting of 3 indicators. Indicator of students' self-understanding of mathematical perception of 59.06%. The indicator of students' perspective understanding of the importance of mathematics rose to 76.72%. The third indicator, namely student motivation to solve math problems, rose to 73.91%. This proves that learning using a *wordwall-assisted problem-based learning* model can increase *self-awareness* of grade VIII.1 students of SMP Negeri 1 Slawi.

Keywords: *problem based learning, self-awareness, wordwall*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor yang mempunyai peranan besar dalam kehidupan (Fauziah & Puspitasari, 2022). Matematika merupakan salah satu cabang ilmu. Pembelajaran matematika merupakan suatu strategi untuk menyalurkan pengetahuan kepada siswa dengan kegiatan yang terstruktur, jadi agar siswa memperoleh kompetensi mengenai materi matematika yang dipelajari (Ardhiyah & Radia, 2020). Pembelajaran matematika juga memegang peranan penting perkembangan teknologi karena merupakan ilmu pengetahuan universal (Handayani dkk., 2021). Oleh karena itu, diperlukan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah atas untuk belajar matematika.

Matematika tidak hanya diterapkan dalam dunia pendidikan, tetapi juga diterapkan dalam kehidupan untuk memudahkan aktivitas manusia (Sari & Himmi, 2019). Di era sekarang ini, matematika sering dianggap sebagai momok yang menakutkan (Purnomo, 2017). Akibatnya sebagian besar siswa enggan mempelajari matematika dan tidak peduli dengan manfaat mempelajari matematika dalam kehidupan nyata (Elyana, 2022). Namun di sisi lain, banyak aktivitas dalam kehidupan sehari-hari yang menggunakan matematika konsep. Alasan mempelajari matematika pada semua jenjang pendidikan (Damas Sadewo dkk., 2022; Noor & Abadi, 2022; Sriwahyuni & Maryati, 2022; Sulastri & Sofyan, 2022; Yulianty, 2019; Yusriyah & Noordiana, 2021) adalah: 1) matematika adalah diterapkan dalam kehidupan, 2) matematika sebagai landasan ilmu-ilmu lain, 3) matematika sebagai landasan diartikan sebagai alat komunikasi yang jelas, ringkas, dan kuat, 4) matematika adalah jalan menyajikan berbagai informasi, 5) mengoptimalkan kemampuan, keakuratan, dan logika pola pikir, 6) matematika mampu memecahkan masalah dan memberikan rasa puas. Semua indikator tersebut tertuang dalam kesadaran diri matematika. Oleh karena itu, matematika memiliki peran penting dalam kehidupan manusia sehari-hari.

Setiap individu, tidak peduli siapa pun dia, memiliki kelebihan dan kekurangan yang unik bagi dirinya sendiri. Konsep kesadaran diri (*Self-Awareness*) merupakan salah satu dari empat kecakapan hidup yang diatur dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 3, kecakapan hidup terbagi menjadi empat jenis, yaitu: kecakapan personal, kecakapan sosial, kecakapan akademik, dan kecakapan vokasional. Kemampuan mengenali diri sendiri (*Self-Awareness*) termasuk dalam kecakapan personal ini.

Kemampuan *Self-Awareness* adalah kemampuan untuk mengenali perasaan dan emosi diri sendiri serta bagaimana perasaan dan emosi tersebut mempengaruhi interaksi dengan orang lain. Dalam penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Slawi, mayoritas siswa menunjukkan bahwa kesadaran diri mereka masih tergolong rendah, karena mereka belum sepenuhnya menyadari kemampuan *Self-Awareness* yang dimiliki. Penelitian oleh Maharani dan Mustika (2016) pada siswa kelas VIII SMP Wiyatama Bandar Lampung menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki tingkat kesadaran diri yang cukup tertutup, dengan 41,7% tertutup dan 58,3% terbuka. Hal ini menunjukkan variasi dalam tingkat kesadaran diri di kalangan siswa. Penting bagi pendidik untuk memperhatikan proses pembelajaran sebagai aspek fundamental dalam pengembangan kemampuan siswa. Proses ini penting dalam aktivitas pembelajaran di sekolah untuk membantu siswa menghadapi dan menyelesaikan masalah hidup dengan cara yang sehat dan efektif. Di bidang pembelajaran matematika, penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap matematika dan membuatnya lebih menarik serta menantang bagi mereka.

Berdasarkan praktik pembelajaran yang telah dilaksanakan di kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Slawi selama empat bulan yakni dari bulan Februari sampai dengan bulan Mei Tahun 2024 dengan durasi pertemuan sebanyak sepuluh kali dapat disimpulkan bahwa kesadaran diri yang dimiliki oleh siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Slawi dikategorikan masih rendah. Hal ini dibuktikan setiap kali dilaksanakan pembelajaran kemudian siswa mengerjakan lembar kerja peserta didik secara berkelompok, siswa masih kesulitan dalam menjawab soal-soal yang disajikan karena rendahnya kesadaran diri untuk memulai pembelajaran dengan membaca terlebih dahulu. Kemudian dalam mengerjakan lembar kerja individu siswa juga

banyak yang tidak menjawabnya. Hal ini menjadikan permasalahan yang terjadi pada siswa adalah rendahnya kesadaran diri dalam pembelajaran matematika karena dianggap matematika tidak terlalu penting untuk kehidupan di masa mendatang.

Siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Slawi juga memiliki kebiasaan untuk bertanya kepada guru dibandingkan mencari informasi dari bacaan yang telah disediakan ketika mengikuti pembelajaran matematika. Beberapa siswa yang dianggap mampu mengerjakan soal dengan baik dan benar, juga terkesan menyepelkan dalam menjawab soal dengan cara yang sistematis yang telah disampaikan oleh guru dan menyerah ketika belum mendapat jawaban akhir yang diinginkan soal. Terutama soal cerita atau soal yang mengintegrasikan literasi didalamnya siswa selalu bertanya agar langsung menjawab inti permasalahan soal tanpa orientasi. Dari beberapa observasi kelas yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa kesadaran diri siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Slawi masih tergolong rendah.

Mencermati hal di atas, perlu dicari suatu alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar dan memberikan kesempatan pada siswa untuk mengungkapkan ide atau gagasan matematis secara optimal sehingga siswa menjadi lebih kreatif. Mengingat pentingnya kemampuan berpikir kreatif matematis, tentunya ada berbagai cara untuk mencapai kemampuan tersebut. Salah satunya melalui model *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Handayani (2021), Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning* atau PBL) adalah rangkaian kegiatan belajar mengajar yang menekankan pada pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. PBL mengarahkan siswa untuk menghadapi masalah-masalah yang ada dalam kehidupan nyata dan mencoba untuk menyelesaikannya. Dalam pendekatan ini, pembelajaran difokuskan pada masalah yang harus diselesaikan oleh siswa, sehingga mereka bertanggung jawab untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah tersebut dengan kemampuan mereka sendiri. Peran pendidik dalam PBL lebih sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan kepada siswa (Wena, 2013).

Menurut Sari (2020), penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa karena model ini mendorong pembelajaran mandiri dan berpikir kritis. Desriyanti & Lazulva (2016) juga menunjukkan bahwa PBL berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dalam PBL, pendidik mendukung siswa dalam memecahkan masalah dengan memberikan bimbingan, sementara siswa aktif dalam menganalisis dan menyelesaikan masalah yang diberikan. Hal yang menarik dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah lebih kepada instrumen yang didesain oleh guru adalah bernuansa masalah dalam kehidupan sehari-hari terutama masalah yang dekat dengan kehidupan siswa itu sendiri. Karena dengan demikian bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kesadaran diri siswa dalam memaknai pembelajaran matematika melalui masalah yang di aktualisasi dalam lembar kerja siswa dan soal evaluasi.

Aplikasi berbasis *website* saat ini sudah sangat banyak dan relevan dengan pembelajaran, sehingga penggunaan aplikasi berbasis *website* pada pembelajaran bisa dijadikan salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang dialami oleh guru maupun siswa. Dalam hal ini, penulis menggunakan dua jenis aplikasi berbasis *website* yaitu *wordwall.net* yang merupakan aplikasi game kata, namun juga bisa disesuaikan dengan mata pelajaran matematika dalam materi tertentu, seperti materi unsur dan jaring-jaring balok. Menurut Ninawati (2021) seperti yang dikutip dalam Permana (2022), *Wordwall* adalah alat yang dapat digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran siswa. *Wordwall* memiliki berbagai fungsi evaluasi seperti pengelompokan, esai cepat, menjodohkan, dan kuis, masing-masing dengan karakteristik uniknya sendiri. Sedangkan menurut Kurniasih (2021) sebagaimana yang dikutip dalam Sinaga (2022), *Wordwall* adalah salah satu program web yang menyediakan dukungan untuk aktivitas di dalam kelas, termasuk permainan yang bertujuan menciptakan lingkungan interaktif dalam pembelajaran.

Menurut Khairunisa (2021) sebagaimana dikutip dalam Nisa (2022), *Wordwall* adalah sebuah program pembelajaran digital berbasis permainan yang disebut sebagai permainan pendidikan berbasis *Wordwall*. Program ini menawarkan 19 elemen kuis yang menggabungkan gambar bergerak, warna, dan suara dalam bentuk permainan yang dapat digunakan oleh guru untuk kegiatan mengajar. Digunakannya aplikasi ini adalah bentuk dari menyesuaikan kondisi siswa yang lebih sering menggunakan *gadget* atau gawai untuk menunjang proses pembelajaran, hal itu pula yang dijadikan celah oleh penulis untuk membuat pendekatan kepada siswa dalam proses pembelajaran agar siswa merasa tertarik dan memiliki kesadaran diri lebih untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dari beberapa pengertian diatas bahwa media pembelajaran *wordwall* yakni salah satu media interaktif yang menawarkan beragam fitur permainan dan juga kuis yang bisa dipakai sebagai alat penilaian dan bisa dipakai Sebagai upaya peningkatan kesadaran diri siswa. Ada banyak template di dalam *wordwall* yang bisa dipakai oleh pengajar untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan *Self-Awareness* Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Wordwall*”.

2. METODE

Menurut Pramujiono (2022) *Best Practices* merupakan upaya guru dalam memecahkan masalah pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Penyusunan *best practices* ini menggunakan metode STAR (Situasi, Tantangan, Aksi, Refleksi Hasil dan Dampak). Berdasarkan metode STAR langkah pertama dalam menyusun *best practice* adalah melihat apa yang melatar belakangi praktik ini dilakukan. Langkah kedua dalam penerapan metode STAR yang dilakukan adalah melihat tantangan yang dihadapi guru untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Dilanjutkan langkah ketiga yaitu menjelaskan apa yang akan dilakukan untuk menghadapi situasi tersebut. Kemudian langkah terakhir diperlukan penjelasan dari hasil yang didapat dari tindakan atau praktik baik yang telah dilakukan.

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Best practices ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Slawi, Jalan Profesor Mohammad Yamin Nomor 32, Pakembaran, Kecamatan Slawi, Kabupaten Tegal Provinsi Jawa Tengah, kelas VIII.1 selama empat bulan sejak bulan Februari sampai bulan Mei tahun 2024 Tahun Pelajaran 2023/2024 dengan durasi sepuluh kali pertemuan.

Target/Subjek *best practices*

Pelaksanaan *best practices* ini menggunakan siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Slawi sebagai subjek atau target. Jumlah siswa kelas VIII.1 terdiri dari 32 orang, dengan 14 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. *Best practices* juga melibatkan mahasiswa Praktik Pengalaman Lapangan sebagai praktisi, serta dosen pembimbing lapangan dan guru pamong sebagai observer atau pengamat.

Prosedur

Best practices ini dilaksanakan selama kegiatan praktik pengalaman lapangan baik praktik pembelajaran terbimbing maupun praktik pembelajaran mandiri di kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Slawi. Pada kegiatan awal praktik pembelajaran dilakukan observasi latar belakang siswa terlebih dahulu, kemudian observasi pembelajaran di kelas dan melakukan tes diagnostic untuk memetakan kebutuhan siswa pada pertemuan bab baru yaitu bab bangun ruang sisi datar. Setelah data tes diagnostik terhitung kemudian menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa secara mayoritas. Model pembelajaran yang digunakan adalah *problem based learning* berbantuan media *wordwall*. Tahapan berikutnya menyusun angket *self-awareness* yang dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran. Setelah angket telah

memenuhi kriteria kemudian dibagikan kepada siswa untuk diisi secara jujur dan sesuai apa yang dirasakan siswa. Kegiatan berikutnya adalah pelaksanaan pembelajaran topik materi volume bangun ruang balok. Pertemuan berikutnya yakni mengisi angket *self-awareness* sesudah pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah menghitung dan menganalisis hasil angket untuk mengolah data penskoran. Kemudian tahap akhir dari prosedur ini adalah penyusunan *best practices*.

Best practices ini dilaksanakan pada pembelajaran mandiri siklus III dengan topik materi volume bangun ruang balok di kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Slawi. Hal yang mendasari pemilihan pembelajaran mandiri siklus III sebagai *best practices* adalah pembelajaran mandiri yang mampu mengintegrasikan teknologi dan literasi digital. Selain itu dibuktikan dengan pengisian angket *self-awareness* sebelum dilaksanakan *best practices* dan pengisian angket sesudah dilaksanakannya *best practices*.

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Best practices ini melibatkan beberapa metode pengumpulan data, termasuk penilaian hasil lembar kerja peserta didik dan lembar kerja individu yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran, serta penggunaan angket *self-awareness* sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran pada praktik mandiri siklus III. Teknik pengumpulan data meliputi pengamatan (observasi), tes diagnostik, dan pengisian angket.

Observasi dilakukan untuk memeriksa situasi di latar belakang tempat praktik mandiri siklus III dilaksanakan dengan topik materi volume bangun ruang. Panduan observasi telah disusun sebelumnya untuk memandu kegiatan ini. Tes diagnostik digunakan untuk mengevaluasi kemampuan awal siswa sebelum mempelajari topik materi volume ruang balok menggunakan media *wordwall*, dan juga untuk merefleksikan hasil setelah penerapan tindakan atau intervensi tertentu. Tes diagnostik juga menguatkan data observasi di dalam kelas VIII.1, terutama dalam hal penguasaan materi pembelajaran oleh siswa.

Menurut Magdalena et al. (2021), tes diagnostik merupakan alat untuk mengukur karakteristik suatu objek dan digunakan sebagai metode pengukuran. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mengumpulkan data yang akurat mengenai kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang didukung oleh media *wordwall*.

Analisis data kuantitatif terhadap hasil penskoran angket sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan sesuai dengan metode perhitungan yang direkomendasikan oleh Kemendikbud (2014), yang meliputi rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan: P = Presentase jawaban
f = Frekuensi jawaban
n = Banyak responden

kriteria penafsiran hasil perhitungan responden menurut Moch. Ali (1985), yakni:

Tabel 2. Kriteria Penafsiran Hasil Perhitungan Responden
Angket *Self-Awareness*

No	Kriteria Penafsiran	Keterangan
1	0%	Tidak Seorangpun
2	1% - 25%	Sebagian Kecil
3	26% - 49%	Hamper Setengahnya

4	50%	Setengahnya
5	51% - 75%	Sebagian Besar
6	76% - 99%	Hampir Seluruhnya
7	100%	Seluruhnya

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran *best practices* ini menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *wordwall* di kelas VIII.1 SMP Negeri Slawi. *Best practices* dilaksanakan dengan tujuan mencari pembelajaran terbaik yang telah dilaksanakan pada siklus praktik pembelajaran terbimbing dan empat siklus di praktik pembelajaran mandiri. Kekurangan dalam melaksanakan pembelajaran mampu menjadi bahan refleksi dan perbaikan pada siklus pembelajaran berikutnya baik dari segi model pembelajaran, pendekatan pembelajaran maupun teknologi yang mendukung pada setiap pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Pembelajaran dikatakan sebagai *best practice* ditandai dengan adanya peningkatan dalam aspek tertentu yang diukur oleh guru. Pada *best practices* ini aspek yang menjadi tolak ukur adalah salah satu aspek kecerdasan emosional siswa yaitu *self-awareness*. Hal ini berdasarkan hasil tes diagnostic yang telah dilaksanakan sebelum masuk materi bab baru yakni bab bangun ruang sisi datar. Hasil tes diagnostic menunjukkan masih perlu adanya peningkatan aspek *self-awareness* pada siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Slawi. *Best practices* menjadi salah satu solusi untuk permasalahan tersebut.

Pada pembelajaran dengan bab bangun ruang sisi datar topik materi volume bangun ruang balok juga menerapkan bantuan media yang berguna menunjang keberhasilan pembelajaran untuk meningkatkan aspek *self-awareness*. Sesuai dengan kondisi latar belakang siswa di zaman sekarang termasuk kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Slawi yang bergantung pada teknologi, maka penggunaan media *wordwall* sebagai media belajar menjadi factor pendukung yang tepat untuk diterapkan secara berkelanjutan. Perhatikan gambar berikut.



Gambar 1. Guru membimbing penggunaan *Wordwall*



Gambar 2. Tampilan *Wordwall* pada *Handphone*

Gambar 1 menunjukkan guru mampu menjelaskan dan mengarahkan siswa untuk menggunakan media *wordwall*. Hal tersebut dikarenakan siswa baru pertama menggunakan media *wordwall* dalam pembelajaran matematika sehingga hal tersebut menarik perhatian siswa dan mampu meningkatkan antusias belajar siswa. Beberapa siswa yang selesai mengerjakan kemudian mencoba menu kuis dengan bentuk lain yang tersedia gratis pada *wordwall*. Sementara pada gambar 2 menunjukkan salah satu pilihan bentuk menu kuis yang digunakan guru dalam menerapkan pembelajaran dengan topik materi volume bangun ruang balok untuk meningkatkan aspek kecerdasan emosional siswa yakni *self-awareness* melalui model *problem based learning*. Dengan media *wordwall* siswa dilatih untuk memecahkan permasalahan secara mandiri dan kegiatan berkelompok untuk dapat menentukan unsur yang terkait volume bangun ruang balok. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Hosnan (2014) yang menyebutkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan menimbulkan pemikiran kritis pada siswa sehingga dapat siswa dapat menyelesaikan masalah dengan solusi yang runtut dan sistematis.

Adapun langkah-langkah pembelajaran pada kegiatan inti model pembelajaran *problem based learning* dilaksanakan sebagai berikut:

Tabel 2. Sintaks dan Langkah-langkah Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

No.	Sintaks	Langkah Pembelajaran
1.	Megorientasikan siswa terhadap masalah	<ol style="list-style-type: none"> Guru mengorientasikan peserta didik kepada masalah terkait volume bangun ruang balok melalui media pembelajaran kotak pensil dan penghapus. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan awal yang akan membantu peserta didik memecahkan masalah. Guru mendorong peserta didik untuk menemukan informasi yang diperlukan untuk memecahkan permasalahan menggunakan model pembelajaran <i>problem based learning</i>
2.	Mengorganisasi siswa untuk belajar	<ol style="list-style-type: none"> Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok berdasarkan keheterogenan. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan mempersilahkan peserta didik menggunakan media pembelajaran berupa handphone Guru menjelaskan langkah-langkah pengerjaan LKPD Guru mengarahkan peserta didik untuk membagi

		tugas atau peran anggota dalam setiap kelompok
3.	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan informasi melalui video pembelajaran youtube materi volume bangun ruang balok secara berkelompok b. Guru meminta peserta didik secara berkelompok berdiskusi menyelesaikan LKPD berbentuk game menggunakan media <i>wordwall</i> c. Guru melakukan bimbingan langsung secara bergantian kepada masing-masing kelompok sesuai dengan kebutuhan setiap kelompok
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru meminta peserta didik untuk menuliskan hasil pemecahan masalah pada LKPD b. Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya c. Guru meminta kelompok lain untuk menanggapi kelompok presenter
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan penguatan kepada peserta didik b. Guru membimbing peserta didik mengambil kesimpulan terkait dengan kegiatan belajar volume bangun ruang balok berbasis teknologi c. Guru meminta setiap kelompok mengumpulkan hasil pengerjaan LKPD

Pemanfaatan media *wordwall* ketika pembelajaran mandiri siklus III menuai antusias yang baik dari siswa kelas VIII.1. Hal ini didukung oleh hasil refleksi pembelajaran di akhir kegiatan yang dilakukan secara Bersama-sama oleh guru dan siswa. Akan tetapi, dalam penerapannya juga mengalami kendala. Mulai dari siswa yang tidak bias melakukan akses ke *wordwall* karena iklan yang terus bermunculan. Kemudian siswa yang tidak memiliki gawai sehingga melaksanakan asesmen individu dengan meminjam gawai teman satu bangkunya. Beberapa siswa juga mengalami kendala yang lain misanya ketika membaca teks yang tersedia di *wordwall* terlalu kecil sehingga perlu sedikit inisiatif siswa untuk menggunakan tangkapan layer dahulu baru diperbesar untuk memudahkan membaca soal-soal yang telah disediakan. Berikut gambaran siswa pada saat mengerjakan kuis pada media *wordwall*.



Gambar 3. Siswa mengerjakan Kuis Asesmen pada *wordwall*

Peningkatan *Self-Awareness* Siswa Terhadap Pembelajaran yang Telah Berlangsung

Berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan, untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan *self-awareness* siswa sesudah pembelajaran dengan model *Problem*

Based Learning berbantuan media *wordwall*, dilakukan dengan memberikan angket sebelum dan sesudah pembelajaran kepada siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Slawi. Adapun angket sebelum pembelajaran telah dilakukan analisis data dari 32 responden sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Angket *Self-Awareness* sebelum Pembelajaran

No.	Indikator	Persentase rata-rata	Penafsiran
1.	Pemahaman diri siswa tentang persepsi matematika		
	a. Saya dapat memahami ide/konsep pada materi yang disampaikan	59,06%	Sebagian besar
	b. Saya dapat menaksir solusi dari permasalahan yang diberikan		
2.	Pemahaman persepektif siswa mengenai pentingnya matematika		
	a. Saya dapat menghubungkan ide/konsep pada materi dengan topik yang lain	63,13%	Sebagian besar
	b. Saya dapat memberikan solusi yang berbeda		
	c. Saya dapat memahami manfaat dari matematika		
	d. Saya mengoreksi kembali penyelesaian/ solusi yang dibuat		
3.	Motivasi siswa tampil menyelesaikan permasalahan matematika		
	a. Saya berani tampil ke depan kelas menyelesaikan soal yang diberikan	65,16%	Sebagian besar
	b. Saya dapat membuat langkah-langkah dalam penyelesaian soal yang diberikan		
	c. Saya dapat menyelesaikan mandiri soal yang diberikan		
	d. Saya dapat memberikan tanggapan jika ada solusi yang kurang sesuai		
Persentase <i>self-awareness</i> keseluruhan		62,45%	Sebagian besar

Berdasarkan hasil Tabel 3 dapat diketahui bahwa pada indikator pertama yakni Pemahaman diri siswa tentang persepsi matematika diperoleh persentase rata-rata 59,06% yang dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami persepsi matematika ketika mengikuti pembelajaran matematika. Untuk indikator kedua yakni Pemahaman persepektif siswa mengenai pentingnya matematika diperoleh hasil rata-rata 63,13% yang dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami pentingnya matematika. Untuk indikator ketiga yakni Motivasi siswa tampil menyelesaikan permasalahan matematika diperoleh persentase rata-rata sebesar 65,16%. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memiliki motivasi dalam menampilkan penyelesaian matematika. Dari keseluruhan hasil tersebut maka dapat dihitung bahwa persentase rata-rata *self-awareness* sebesar 62,45%. Dari rata-rata persentase *self-awareness* dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Slawi memiliki *self-awareness* yang sedang. Dari tiga indikator terdapat indikator dengan persentase tinggi dan indikator dengan persentase rendah. Dapat dilihat bahwa indikator memahami diri tentang persepektif matematika adalah indikator yang paling rendah. Sedangkan indikator yang

memperoleh persentase rata-rata tertinggi adalah motivasi siswa dalam menampilkan hasil penyelesaian matematika.

Sementara itu setelah diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *wordwall* diperoleh hasil:

Tabel 4. Hasil Angket *Self-Awareness* sesudah Pembelajaran

No.	Indikator	Persentase rata-rata	Penafsiran
1.	Pemahaman diri siswa tentang persepsi matematika		
	a. Saya dapat memahami ide/konsep pada materi yang disampaikan	74,69%	Sebagian Besar
	b. Saya dapat menaksir solusi dari permasalahan yang diberikan		
2.	Pemahaman persepektif siswa mengenai pentingnya matematika		
	a. Saya dapat menghubungkan ide/konsep pada materi dengan topik yang lain		
	b. Saya dapat memberikan solusi yang berbeda	76,72%	Hampir Seluruhnya
	c. Saya dapat memahami manfaat dari matematika		
	d. Saya mengoreksi kembali penyelesaian/ solusi yang dibuat		
3.	Motivasi siswa tampil menyelesaikan permasalahan matematika		
	a. Saya berani tampil ke depan kelas menyelesaikan soal yang diberikan		
	b. Saya dapat membuat langkah-langkah dalam penyelesaian soal yang diberikan	73,91%	Sebagian Besar
	c. Saya dapat menyelesaikan mandiri soal yang diberikan		
	d. Saya dapat memberikan tanggapan jika ada solusi yang kurang sesuai		
Persentase <i>self-awareness</i> keseluruhan		75,11%	Sebagian besar

Berdasarkan hasil Tabel 4 dapat diketahui bahwa pada indikator pertama yakni Pemahaman diri siswa tentang persepsi matematika diperoleh persentase rata-rata 74,69% yang dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami persepsi matematika ketika mengikuti pembelajaran matematika. Untuk indikator kedua yakni Pemahaman persepektif siswa mengenai pentingnya matematika diperoleh hasil rata-rata 76,72% yang dapat disimpulkan bahwa hampir seluruhnya siswa mampu memahami pentingnya matematika. Untuk indikator ketiga yakni Motivasi siswa tampil menyelesaikan permasalahan matematika diperoleh persentase rata-rata sebesar 73,91%. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memiliki motivasi dalam menampilkan penyelesaian matematika. Dari keseluruhan hasil tersebut maka dapat dihitung bahwa persentase rata-rata *self-awareness* sebesar 75,11%. Dari rata-rata persentase *self-awareness* dapat disimpulkan bahwa sebagian siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Slawi mengalami peningkatan *self-awareness* secara keseluruhan maupun pada setiap indikatornya.

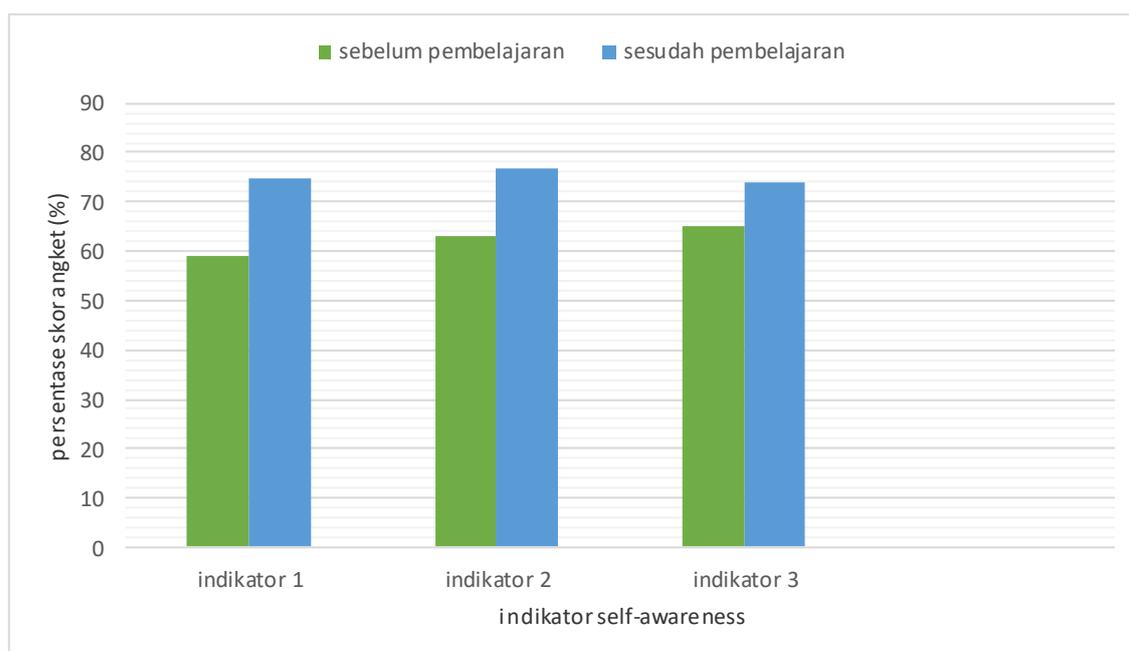
Adapun peningkatan *self-awareness* siswa dapat dilihat pada tabel perbandingan persentase rata-rata jawaban sebelum dan sesudah pembelajaran dengan model *probles*

based learning berbantuan *wordwaall* pada masing-masing indicator dan secara keseluruhan sebagai berikut:

Tabel 5. Perbandingan Hasil Angket *Self-Awareness* sebelum dan sesudah Pembelajaran

No.	Indikator	Persentase Rata-rata	
		Sebelum Pembelajaran	Sesudah Pembelajaran
1	Pemahaman diri siswa tentang persepsi matematika	59,06%	74,69%
2	Pemahaman persepektif siswa mengenai pentingnya matematika	63,13%	76,72%
3	Motivasi siswa tampil menyelesaikan permasalahan matematika	65,16%	73,91%
Persentase Keseluruhan		62,45%	75,11%

Berdasarkan Tabel 5 dapat diketahui bahwa secara keseluruhan terdapat peningkatan aspek *self-awareness* dari sebelum pembelajaran bab bangun ruang sisi datar topik materi volume bangun ruang dan sesudah pembelajaran. Secara keseluruhan persentase *self-awareness* sebelum pembelajaran sebesar 62,45% sedangkan sesudah pembelajaran mencapai 75,11%. Hal ini berarti sesudah pembelajaran siswa memiliki *self-awareness* terhadap mata pelajaran matematika. Adapun untuk masing-masing indicator yakni indicator Pemahaman diri siswa tentang persepsi matematika dengan hasil 59,06% sebelum pembelajaran dan memperoleh persentase 74,96% sesudah pembelajaran. Untuk ndikator kedua yakni Pemahaman persepektif siswa mengenai pentingnya matematika diperoleh 63,13% sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran memperoleh 76,72%. Untuk indicator ketiga yakni Motivasi siswa tampil menyelesaikan permasalahan matematika sebelum pembelajaran diperoleh 65,16% dan sesudah pembelajaran memperoleh 73,91%. Agar lebih jelas dalam melihat peningkatan tiap indicator *self-awareness* melalui pembelajaran *problem based learning* berbantuan *wordwall* disajikan diagram sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Presentase *self-awareness* siswa

Berdasarkan gambar 4, secara keseluruhan masing-masing indikator menunjukkan peningkatan presentase meskipun kenaikan tersebut tidak signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan presentase *self-awareness* siswa tidak hanya secara keseluruhan tetapi pada masing-masing indikator *self-awareness*. Hal ini berarti model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan *wordwall* mampu meningkatkan *self-awareness* siswa. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Putri dkk. (2017) yang menyebutkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran aktif yang dimulai dengan masalah kontekstual yang tidak terstruktur. Hasil penelitian pun menunjukkan terdapat pengaruh *Problem Based Learning* (PBL) pembelajaran matematika terhadap kecerdasan emosional siswa SMP. Pengaruh tersebut merupakan pengaruh yang positif. Kegiatan dalam PBL berkontribusi terhadap pengembangan kecerdasan emosional siswa. Pendapat ini diperkuat oleh Kamariyah (2020) yang menyimpulkan bahwa model PBL memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap pemahaman konsep dan kesadaran diri siswa salah satunya merupakan kesadaran diri (*self-awareness*). Model PBL dapat digunakan sebagai salah satu model pembelajaran yang perlu diterapkan di kelas untuk meningkatkan ketiga aspek penilaian diri siswa (kognitif, psikomotorik dan afektif). Serta penggunaan media *wordwall* pada model pembelajaran PBL sangat berpengaruh sesuai dengan hasil penelitian Susilowatiningsih (2023) yakni dengan menggunakan model *problem based learning* berbantu media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan *best practices* dan analisis data *self-awareness* di kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Slawi maka diperoleh kesimpulan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan kesadaran diri (*self-awareness*) siswa pada praktik pembelajaran mandiri siklus III bab bangun ruang sisi datar topik materi volume bangun ruang balok.

Hal ini sejalan dengan studi literatur saya terkait beberapa jurnal yang membahas tentang keefektifitasan media *wordwall* yang mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada model pembelajaran *problem based learning*, meskipun belum ditemukan jurnal maupun artikel yang membahas keterkaitan *self-awareness* dengan dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *wordwall*.

Saran pada penelitian yang akan datang, diharapkan agar mengembangkan hasil penerapan *wordwall* terhadap peningkatan *self-awareness* yang lebih luas lagi dengan memperbaiki kendala dan memberikan inovasi terbaru lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (1985). Penelitian Pendidikan, Prosedur & Strategi. Bandung: Angkasa.
- Agustin, R., & Handayani, I. (2021). Kemandirian Belajar dan Resiliensi Mahasiswa Tingkat Awal Pendidikan Matematika Selama Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 9.
- Ardhiyah, M. A., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Materi Pecahan Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 479.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.28258>
- Desriyanti, R. D., & Lazulva, L. (2016). Penerapan Problem Based Learning Pada Pembelajaran Konsep Hidrolisis Garam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Tadris Kimiya*, 1(2), 70. <https://doi.org/10.15575/jta.v1i2.1247>

- Elyana, D., Wulandari, A. A., & Mulyani, O. B. T. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Video. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 77-86.
- Fauziah, R., & Puspitasari, N. (2022). Kesulitan Belajar Matematika Siswa SMA pada Pokok Bahasan Persamaan Trigonometri di Kampung Pasanggrahan. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 325-334.
- Hosnan. 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia
- Kemendikbud. 2014. Panduan Teknis Pembelajaran dan Penilaian. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase-Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41-47.
- Magdalena, Ina, dkk. (2021). Penggunaan Teknik Evaluasi Non Tes Pada Pembelajaran IPS Kelas VI di SDN Selapajang Jaya 2. *Jurnal Pendidikan dan Sains*. 3(1).
- Maharani, Laila & Meri Mustika. (2016). Hubungan Self-Awareness dengan Kedisiplinan Peserta Didik Kelas VIII di SMP Wiyatama Bandar Lampung. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3 (01), 17-31. (Online): <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli/article/view/555>
- Miky Amanul Ardhiyah, Elvira Hoesein Radia. (2020). Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Materi Pecahan Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* Vol.4(3) pp. 479-485.
- Nurafni and Mimin Ninawati. 2021. "Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree Dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 9(2):217-25.
- Ningsih, Yarisda, Syafri Ahmad, and Risda Amini. 2019. "Implementation of Step Polya in the Problem Based Learning Model to Improve Learning Outcomes in Elementary School." *Journal of Physics: Conference Series* 1387 (1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012080>.
- Purnomo, R. C., Sunardi, & Sugiarti, T. (2017). Profil Kreativitas dalam Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau dari Gaya Kognitif Field Independent (FI) dan Field Dependent (FD) Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 12 Jember. *Jurnal Edukasi*, 4(2), 9-14.
- Putri, Santi, Drs Wahyu Pujiyono, And M Kom. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahsan Kpk Dan Fpb Berbasis Mutlimedia Menggunakan Macromedia Flash 8 Di Sd It Luqman Al-Hakim Yogyakarta Program Studi Teknik Informatika Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembela" 05: 49-55.
- Sadewo, Yosua Damas, And Pebria Dheni Purnasari. 2021. "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berorientasi Kebudayaan Lokal Pada Sekolah Dasar." *Sebatik* 25 (2): 590-97.
- Sari, N. K., & Himmi, N. (2019). Pengaruh kedisiplinan, rasa percaya diri, dan kecerdasan Logis matematis terhadap hasil belajar matematika siswa. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1).
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845-1857
- Wena. (2013). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta: PT Bumi. Aksara.