
**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TAKS BASED LEARNING
MENGUNAKAN MEDIA PUZZEL WORDWALL PADA MATERI
SISTEM OPERASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS VIII SMP ERIA MEDAN**

**Nazwa¹, Harnita Purba², Otomosi Gulo³, Arini Vika Sari^{4*}
Universitas Budi Darma, Medan**

E-mail: ¹nsitorus550@gmail.com, ²harnitapurba25@gmail.com,
³otomosiguloxllsmk@gmail.com, ⁴arinivika1@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine the improvement of learning outcomes by using the Task Based Learning learning model based on wordwall puzzles for eighth-grade students of Eria Middle School, Medan. This type of research uses classroom action research (CAR), which is carried out in 2 cycles using the Kurt Lewin model consisting of 4 stages, namely: planning, action, observation, and reflection. The subjects involved in this study were all 20 eighth-grade students of Eria Middle School in the 2025/2026 academic year. In this study, the instruments used were test sheets, observation sheets, linkert scales, and SPSS version 26. The data analysis technique is SPSS software where the data is processed using descriptive and inferential statistics, including minimum, maximum, mean, and standard deviation values. So the results of this study indicate that the application of the Puzzle Wordwall-assisted Task Based Learning model significantly improves student learning outcomes. Where the value shows an increase in the average student score from 54.50 (cycle I) to 75.75 (cycle II). Learning completeness increased from 15% to 60%. The Paired Sample t-Test test shows a significance of 0.000 (<0.05), proving a significant increase in learning outcomes. Thus, it can be concluded that the use of the Puzzle Wordwall-based Task Based Learning model on operating system material is very efficient and helps in improving the learning outcomes of class VIII students of SMP Eria Medan.*

Keywords: *Task Based Learning, Wordwall Puzzle, Learning Outcomes, Operating Systems, Middle School.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Task Based Learning* berbasis puzzle wordwall siswa kelas VIII SMP Eria Medan. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilakukan dengan 2 siklus memakai model Kurt Lewin yang terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas VIII SMP Eria tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 20 siswa. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan berupa lembar tes lembar observasi skala linkert dan SPSS versi 26. Teknik analisis data yaitu software SPSS dimana data diolah secara statistik deskriptif dan inferensial, meliputi nilai minimum, maksimum, mean, dan standar deviasi. Sehingga hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Task Based Learning* berbantuan Puzzle Wordwall secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Dimana nilainya menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 54,50 (siklus I) menjadi 75,75 (siklus II). Ketuntasan belajar meningkat dari 15% menjadi 60%. Uji Paired Sample t-Test menunjukkan signifikansi 0,000 (< 0,05), membuktikan peningkatan hasil belajar signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Task Based Learning* berbasis *Puzzle Wordwall* pada materi sistem operasi sangat efisien dan membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Eria Medan.

Kata kunci: *Task Based Learning, Puzzle Wordwall, Hasil Belajar, Sistem Operasi, SMP*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pengajaran dan pengembangan potensi seseorang untuk memperbaiki kualitas hidup serta meraih cita-cita (Lestari et al., 2025). Pendidikan mencakup kegiatan pengajaran, pelatihan, dan pengalaman yang mendukung individu dalam meningkatkan wawasan, keterampilan, serta sikap yang diperlukan untuk mencapai keberhasilan dalam hidup. Pendidikan adalah salah satu elemen krusial dalam menciptakan generasi yang terampil dan siap menghadapi tantangan di masa depan (Lisa & Muthohar, 2024).

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan dengan sadar dan terorganisir untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Syaadah et al., 2022). Ini bertujuan agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengontrol diri, karakter yang baik, kecerdasan, moral yang tinggi, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pada pelajaran Informatika, khususnya tentang sistem operasi di jenjang di Sekolah Menengah Pertama (SMP), pelajar diharapkan tidak hanya mengerti teori, tetapi juga bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, metode pengajaran masih sering dilakukan dengan cara tradisional, seperti ceramah dan tugas tertulis, yang membuat siswa cenderung tidak aktif dan kurang terlibat. Kondisi ini berpengaruh pada rendahnya minat dan prestasi belajar siswa, terutama pada topik yang bersifat kompleks dan teknis seperti sistem operasi.

Berdasarkan pengamatan awal di kelas VIII SMP Eria Medan, terlihat bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tentang sistem operasi. Rendahnya hasil belajar siswa

disebabkan oleh kurangnya variasi dalam metode pengajaran dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Siswa cepat merasa jenuh, kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan tidak termotivasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pengajar. Situasi ini menunjukkan bahwa diperlukan penerapan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Amirah et al., 2025).

Ardiansyah et al. (2025) menegaskan Salah satu metode pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah *Task Based Learning (TBL)*. Metode ini fokus pada pemberian tugas-tugas yang berarti sebagai alat utama dalam proses belajar. Dengan tugas yang dirancang secara sistematis, siswa didorong untuk berpikir aktif, bekerja sama, serta menyelesaikan masalah baik secara mandiri maupun dalam kelompok. Metode *Task Based Learning* juga memberikan peluang bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan punya makna.

Fajriah et al. (2024) menjelaskan Metode Pembelajaran *Task Based Learning (TBL)* memiliki beberapa ciri khas yang membedakannya dari cara belajar konvensional. Pertama, peserta didik mengambil peran aktif dalam proses pendidikan, sementara pendidik lebih berfungsi sebagai pengarah. Kedua, aktivitas belajar difokuskan pada tugas-tugas yang menantang dan relevan, mendorong siswa untuk berpikir secara kritis dan inovatif. Ketiga, evaluasi hasil belajar tidak hanya berdasarkan pemahaman teori, tetapi juga keterampilan siswa dalam menerapkan ilmu yang telah dipelajari dalam situasi dunia nyata.

Pembelajaran *Task Based Learning (TBL)* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memanfaatkan pengetahuan, bahasa, dan pengalaman yang telah mereka miliki dalam menyelesaikan tugas-tugas yang

diberikan. Tugas-tugas tersebut dirancang agar siswa dapat berinteraksi, berbincang, dan bekerja sama dengan rekannya, sehingga menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan komunikatif (Fajriah et al., 2024). Oleh karena itu, Pembelajaran Berbasis Tugas berkontribusi untuk meningkatkan motivasi belajar, rasa tanggung jawab, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Agar pelaksanaan model *Task Based Learning* dapat berjalan dengan baik, diperlukan sarana pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu sarana digital yang bisa dimanfaatkan adalah *Puzzle Wordwall*. Media ini menawarkan berbagai permainan edukatif berbentuk teka-teki yang dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Sari et al. (2021) menjelaskan bahwa pemanfaatan *Puzzle Wordwall* dalam proses belajar mengajar dapat menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan, meningkatkan semangat siswa, dan membantu siswa memahami konsep melalui kegiatan yang menarik dan interaktif.

Sukma & Handayani, (2022) berpendapat *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang mendukung proses belajar siswa di dalam kelas saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Metode permainan kuis dari *Wordwall* yang menuntut partisipasi aktif siswa terbukti mampu meningkatkan performa akademik serta sikap siswa terhadap mata pelajaran sistem operasi. Ester et al. (2025) berpendapat *Wordwall* merupakan alternatif bagi para pengajar dalam proses pembelajaran guna memperbaiki hasil akademik dari siswa yang sebelumnya kurang memuaskan hal ini disebabkan oleh kemampuan siswa untuk dengan jelas menyaksikan dan mendengarkan bahan belajar.

Banyak penelitian sebelumnya yang telah meneliti sehubungan dengan model pembelajaran *Task Based Learning* ini, Pertama Ni Nyoman Wahyu, dkk pada tahun 2023 dengan judul *Pengaruh Task-Based Learning Model* terhadap keterampilan komunikasi dan kolaborasi

siswa dalam pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Lab Undiksha, menggunakan metode kuantitatif sehingga hasilnya mencapai 95% berpengaruh secara signifikan terhadap pembelajaran IPS. Kemudian yang kedua Conny Riana Dewi Murtiningrum, dkk pada tahun 2021 tentang Penerapan metode *Task-Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan menulis surat bisnis bahasa Inggris, menggunakan metode kuantitatif sehingga hasil penelitiannya mencapai 2% pada siklus I dan menjadi 83% meningkat pada siklus II. Kemudian yang ketiga Ernawati, pada tahun 2023 dengan judul *Upaya penerapan metode pembelajaran Task Based Learning* (resitasi) dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa sman 4 tebo tahun pelajaran 2022/2023 menggunakan metode penelitian kuantitatif, dengan hasil siswa mencapai ketuntasan belajar hanya 70,43% meningkat menjadi 92% dari 37 siswa atau 34 siswa.

Penggabungan metode pembelajaran *Task Based Learning* dengan alat bantu *Puzzle Wordwall* diharapkan dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar, terutama pada topik sistem operasi. Melalui tugas yang berbasis permainan edukatif, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga konsep yang diajarkan lebih mudah dimengerti dan diingat. Di samping itu, metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan, yang dapat berkontribusi pada peningkatan pencapaian akademis siswa.

Penelitian ini memiliki perbedaan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya seperti yang diteliti oleh Ni Nyoman Wahyu Sumardeni pada 2023 yang menggunakan *Task-Based Learning* (TBL) secara tradisional tanpa melibatkan media digital interaktif. Sementara itu, penelitian ini diselesaikan pada 2026 dan fokus pada materi sistem operasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Eria Medan. Keunikan dari penelitian ini terletak pada penggabungan model *Task-Based Learning* (TBL)

dengan media Puzzle Wordwall secara khusus untuk materi sistem operasi, yang belum pernah diteliti sebelumnya. Hal ini menghasilkan pendekatan pembelajaran berbasis tugas yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital khususnya di SMP Eria Medan.

Penelitian ini dilakukan karena prestasi belajar siswa kelas VIII dalam materi sistem operasi masih rendah akibat minimnya partisipasi aktif dan penggunaan media yang menarik. Oleh karena itu, pelaksanaan model ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, serta kemampuan digital siswa, dan pada akhirnya mendukung penguatan literasi teknologi informasi sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti ingin melaksanakan sebuah penelitian dengan judul “Diterapkan Model Pembelajaran *Task Based Learning* Menggunakan Media *Puzzle Wordwall* pada Materi Sistem Operasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Eria Medan.” Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam pengembangan metode pembelajaran yang kreatif serta menjadi acuan bagi para pendidik dalam meningkatkan mutu pembelajaran Informatika di jenjang SMP.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMP Eria Medan. Sekolah ini memiliki beberapa ruangan kelas, dan salah satu dari ruangan itu di jadikan tempat penelitian ialah kelas VIII. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2025 sampai bulan Januari 2026 dengan rincian tanggal 20 Desember 2025 melakukan perencanaan dan persiapan penelitian, sedangkan pada tanggal 12 Januari 2026 waktu pelaksanaan penelitian. Populasi yang diteliti mencakup semua siswa kelas VIII di SMP Eria Medan dengan jumlah sebanyak 20

siswa dalam satu kelas.

Dalam penelitian ini peneliti menguraikan materi pelajaran sistem operasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII. Adapun materi-materi yang disajikan meliputi: Pengertian Sistem Operasi, Fungsi utama Sistem Operasi, Jenis-jenis dan fitur Sistem Operasi, Contoh-contoh Sistem Operasi.

Prosedur penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan menggunakan siklus Kurt Lewin memperkenalkan model penelitian tindakan kelas yang pertama. Pokok konsep penelitian model Kurt Lewin terdiri dari 4 fase yaitu: Perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, siklus penelitian digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Siklus Penelitian Model Kurt Lewin

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan jenis penelitian yang disebut Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berlangsung dalam dua siklus, yakni siklus I dan siklus II. Tujuan dari desain penelitian ini untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Task Based Learning* yang dibantu dengan media *Puzzle Wordwall* pada materi sistem operasi. Setiap data yang dikumpulkan dari tiap siklus dianalisis secara statistik menggunakan aplikasi SPSS untuk memastikan bahwa hasil penelitian bersifat objektif, terstruktur, dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup tes ujian yang terbentuk sebanyak 20 butir soal untuk mengetahui hasil belajar siswa. Tes digunakan untuk mendapatkan data angka

berupa nilai hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Tes disusun dalam bentuk pertanyaan evaluasi yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dari materi sistem operasi.

Data nilai hasil belajar tersebut kemudian dimasukkan dan diolah menggunakan SPSS untuk dianalisis dengan metode statistik deskriptif, yang mencakup nilai minimum, maksimum, mean, dan standar deviasi. Penghitungan nilai rata-rata (mean) secara matematis dirumuskan sebagai berikut:

$$\bar{X} = \left(\frac{\sum X}{N} \right)$$

Keterangan:

\bar{X} = Mean atau nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah seluruh siswa

N = Jumlah responden

Untuk mengetahui hasil dari standar deviasi sebaran data nilai siswanya dapat dirumuskan sebagai berikut ini.

$$SD = \sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{N - 1}}$$

Selanjutnya dalam penelitian ini memberikan penjelasan untuk memahami perbedaan hasil belajar siswa antara siklus I dan siklus II, penelitian ini memanfaatkan uji t berpasangan (Paired Samples t-Test) karena data yang diperoleh berasal dari kelompok yang sama tetapi diukur pada waktu yang berbeda. Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah ada perbedaan yang berarti antara nilai sebelum dan sesudah dilakukan tindakan pembelajaran. Dalam bentuk matematis, rumus untuk uji t berpasangan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{d}}{SD_d / \sqrt{n}}$$

Keterangan:

\bar{d} = Rata-rata nilai siklus II dan siklus I

SD_d = Standart deviasi selisih

n = Jumlah sampel

Selain itu, dilakukan analisis korelasi untuk menilai hubungan antara

nilai dari siklus I dan siklus II dengan menggunakan Paired Samples Correlations dalam SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan berdasarkan proses pengumpulan dan analisis data secara sistematis. Peneliti menggunakan SPSS untuk mengolah, menganalisis, dan menginterpretasikan data kuantitatif dengan cara yang efektif, statistik seperti analisis deskriptif (mean, median, standar deviasi) seperti tabel berikut.

Tabel 1 Descriptive Statistics

Varia bel	N	Mini mum	Maxi mum	Mean	Std. Devia tion
Siklus I	20	25	80	54.50	15.12
Siklus II	20	40	100	75.75	16.08

Paired Samples Statistics

Tabel *Paired Samples Statistics* ini menyajikan statistik deskriptif nilai hasil belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II yang meliputi nilai rata-rata (mean), jumlah sampel (N), standar deviasi, dan standar error mean sebagai dasar analisis perbandingan hasil belajar antar siklus.

Tabel 2 Paired Samples Statistics

Pair	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair: Siklus I	54.50	20	15.12	3.38
Pair: Siklus II	75.75	20	16.08	3.59

Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa pada siklus I masih berada pada kategori rendah dan belum merata, karena rentang nilai yang cukup besar mengindikasikan adanya perbedaan

kemampuan yang signifikan antar siswa Pada siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Nilai minimum meningkat menjadi 40 dan nilai maksimum mencapai 100, dengan nilai rata-rata sebesar 75,75 serta standar deviasi sebesar 16,08. Peningkatan nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa secara umum mengalami perbaikan setelah diterapkannya model pembelajaran *Task Based Learning* berbantuan media *Puzzle Wordwall*. Meskipun standar deviasi pada siklus II masih cukup besar, namun peningkatan nilai minimum dan maksimum menandakan bahwa hampir seluruh siswa mengalami perkembangan hasil belajar.

Hasil Analisis Statistik Berpasangan

Hasil analisis statistik berpasangan ini disusun secara sistematis untuk menampilkan hasil dari penelitian seperti berikut.

Tabel 3 Hasil Analisis Statistik Paired Samples Correlations

Pair	N	Correlation	Sig.
Siklus I & Siklus II	20	0.829	0.000

Pada tabel *Paired Samples Correlations* diperoleh nilai korelasi sebesar 0,829 dengan signifikansi 0,000. Nilai korelasi ini menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara nilai siklus I dan siklus II. Artinya, siswa yang memiliki nilai relatif tinggi pada siklus I cenderung juga mengalami peningkatan pada siklus II, meskipun tetap terjadi perbaikan secara menyeluruh pada hasil belajar siswa.

Hasil Uji t Berpasangan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, hasil analisis menggunakan uji *t* berpasangan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa antara Siklus I dan Siklus II. Diketahui bahwa selisih rata-rata nilai antara Siklus II dan Siklus I sebesar 21,25 dengan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga peningkatan tersebut dinyatakan signifikan. Dengan demikian,

dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II. Untuk lebih jelasnya, hasil uji *t* berpasangan tersebut dapat dilihat pada tabel gambar berikut.

Tabel 4. Paired Differences Paired Differences: Siklus II – Siklus I

Mea n	Std. Deviasi	Std. Error	95% Lower CI	95% Upper CI	t	d	Sig. (2- taile d)
21.25	9.16	2.05	16.96	25.54	10.31	0.000	

Nilai rata-rata selisih (mean difference) sebesar 21,25 dengan interval kepercayaan 95% berada pada rentang 16,96 hingga 25,54. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan nilai yang terjadi bukan disebabkan oleh faktor kebetulan, melainkan sebagai dampak dari tindakan pembelajaran yang diterapkan. Oleh karena itu, secara statistik dapat dinyatakan bahwa pembelajaran pada siklus II lebih efektif dibandingkan siklus I.

Peningkatan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII setelah diterapkannya model pembelajaran *Task Based Learning* dengan bantuan media *Puzzle Wordwall*. Peningkatan ini dapat dilihat secara jelas dari perbandingan nilai rata-rata kelas pada setiap siklus. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa masih berada pada angka 54,5, yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi sistem operasi masih tergolong rendah. Hal ini terjadi karena pada awal tindakan, siswa masih beradaptasi dengan pola pembelajaran berbasis tugas dan masih memerlukan arahan lebih untuk memahami langkah-langkah kerja yang harus dilakukan. Selain itu, proses pembelajaran pada siklus I masih belum berjalan maksimal karena keterlibatan

siswa belum merata. Pada siklus II, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 75,75. Kenaikan nilai rata-rata sebesar 21,25 poin ini menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Peningkatan tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran yang digunakan mampu membantu siswa memahami materi sistem operasi dengan lebih baik melalui kegiatan yang aktif dan terstruktur. Dengan meningkatnya nilai rata-rata ini, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran pada siklus II berjalan lebih baik karena siswa mulai terbiasa menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, mampu bekerja sama, serta lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu, penggunaan *Task Based Learning* berbantu media interaktif dapat menjadi strategi yang relevan untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. (Rafli et al., 2021).

Tabel ini menyajikan data nilai hasil belajar siswa kelas VIII pada Siklus I dan Siklus II serta selisih peningkatan nilai yang diperoleh setiap siswa sebagai perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan pembelajaran.

Tabel 5. Nilai Hasil Belajar Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas VIII

No Nama Siswa	Siklus I	Siklus II	Selisih
1 Data 1	45	70	+25
2 Data 2	55	65	+10
3 Data 3	45	65	+20
4 Data 4	50	75	+25
5 Data 5	70	90	+20
6 Data 6	75	85	+10
7 Data 7	50	70	+20
8 Data 9	55	95	+40
9 Data 10	40	40	0
10 Data 11	65	90	+25
11 Data 12	55	75	+20
12 Data 13	25	50	+25
13 Data 14	80	100	+20
14 Data 15	45	80	+35
15 Data 16	60	85	+25

16 Data 17	60	75	+15
17 Data 18	75	95	+20
18 Data 19	30	65	+35
19 Data 20	70	90	+20
20 Data 21	40	55	+15

Peningkatan Ketuntasan Belajar Berdasarkan KKM

Peningkatan nilai rata-rata, efektivitas tindakan dalam penelitian ini juga dapat diukur dari peningkatan ketuntasan belajar siswa berdasarkan KKM yang ditetapkan, yaitu 75. Pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai nilai tuntas masih sangat sedikit. Dari total 20 siswa, hanya 3 siswa (15%) yang berhasil mencapai KKM. Rendahnya persentase ketuntasan pada siklus I menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu memahami materi sistem operasi dengan baik. Hal tersebut terjadi karena siswa masih menyesuaikan diri dengan pola pembelajaran baru dan belum terbiasa mengerjakan tugas berbasis kolaborasi maupun permainan edukatif. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II, ketuntasan belajar meningkat secara signifikan. Pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas menjadi 12 siswa (60%). Terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 45%, yang membuktikan adanya perubahan positif pada kemampuan akademik siswa. Ketuntasan yang meningkat ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena siswa memperoleh kesempatan untuk belajar melalui aktivitas yang lebih menarik, menantang, dan tidak monoton. Selain itu, guru juga melakukan perbaikan strategi dengan memberikan bimbingan yang lebih jelas, memperkuat pembagian tugas, serta mengoptimalkan penggunaan media *Puzzle Wordwall* agar siswa lebih aktif dan termotivasi. (Andini & Syam, 2025) Dengan demikian, peningkatan ketuntasan belajar menjadi indikator bahwa penerapan model *Task Based Learning* berbantuan *Puzzle Wordwall* mampu meningkatkan pencapaian siswa secara nyata. Walaupun belum seluruh siswa mencapai ketuntasan, hasil siklus II sudah

menunjukkan perkembangan yang lebih baik dibandingkan siklus I.

Analisis Kenaikan Nilai Tiap Siswa

Berdasarkan data nilai yang diperoleh siswa, dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan nilai dari siklus I ke siklus II. Peningkatan nilai ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan memberi dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Contohnya, Aditya Rizky mengalami peningkatan dari 45 menjadi 70 (naik 25 poin), Bima Satria meningkat dari 50 menjadi 75 (naik 25 poin), dan Liya Zafira dari 65 menjadi 90 (naik 25 poin). Bahkan ada siswa yang mengalami peningkatan sangat tinggi, seperti Husna Aisyah dari 55 menjadi 95 (naik 40 poin). Selain itu, Nuri Octavia meningkat dari 45 menjadi 80 (naik 35 poin) dan Saskia Ramadhani meningkat dari 30 menjadi 65 (naik 35 poin). Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran pada siklus II lebih mampu membantu siswa memahami materi dibandingkan siklus I. Walaupun demikian, masih terdapat siswa yang nilainya belum meningkat atau masih rendah, seperti Jufani Amaliyah yang memperoleh nilai 40 pada siklus I dan tetap 40 pada siklus II. Kondisi ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya motivasi belajar, kesulitan memahami konsep, atau kurang aktif dalam pembelajaran kelompok.

Secara keseluruhan, kenaikan nilai yang terjadi pada mayoritas siswa menunjukkan bahwa penerapan *Task Based Learning* dan media *Puzzle Wordwall* dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar. Peningkatan ini juga membuktikan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas dan tugas yang menarik lebih efektif dibandingkan metode konvensional (Nyoman et al., 2023).

Dampak Model Task Based Learning terhadap Keaktifan dan Pemahaman

Model pembelajaran *Task* menyampaikan pendapat. Beberapa siswa hanya mengikuti kegiatan pembelajaran

tanpa berpartisipasi secara maksimal. Hal ini berdampak pada rendahnya nilai hasil belajar, karena pembelajaran belum sepenuhnya berpusat pada aktivitas siswa. Pada siklus II, aktivitas pembelajaran menunjukkan perubahan yang lebih baik. Siswa mulai terbiasa dengan pembelajaran berbasis tugas, sehingga mereka lebih berani bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Dalam proses *Task Based Learning*, siswa dilatih untuk memahami materi melalui kegiatan penyelesaian masalah dan kerja sama kelompok. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa.

Model ini juga menjadikan guru berperan sebagai fasilitator, bukan pusat utama pembelajaran. Guru membimbing siswa agar mampu menyelesaikan tugas dengan baik, memberikan arahan, dan membantu jika siswa mengalami kesulitan. Hal tersebut membuat siswa lebih mandiri dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Melalui cara ini, siswa dapat memahami konsep sistem operasi secara bertahap, sehingga hasil belajar meningkat pada siklus II. Dengan demikian, penerapan *Task Based Learning* efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Keaktifan yang meningkat secara langsung berdampak pada peningkatan nilai, baik pada rata-rata kelas maupun ketuntasan belajar siswa (Erna, 2023).

Efektivitas Media Puzzle Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Media pembelajaran *Puzzle Wordwall* berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Materi sistem operasi yang sering dianggap sulit dan membosankan dapat disajikan dalam bentuk permainan edukatif sehingga siswa lebih mudah memahami konsep. Pada siklus I, penggunaan media ini belum berjalan maksimal karena beberapa siswa masih belum terbiasa menggunakan media interaktif sebagai sarana belajar. Sebagian siswa juga masih bingung

mengikuti alur permainan serta belum memahami cara menyelesaikan puzzle sesuai instruksi. Pada siklus II, media *Puzzle Wordwall* digunakan lebih optimal. (Zahra & Astuti, 2024). Guru memberikan petunjuk yang lebih jelas dan membimbing siswa agar dapat memanfaatkan media dengan baik. Hasilnya, siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar terasa seperti bermain, namun tetap berisi materi yang sesuai tujuan pembelajaran. Media ini membantu siswa memahami istilah penting dalam sistem operasi, fungsi sistem operasi, serta jenis-jenis sistem operasi melalui latihan soal dalam bentuk puzzle dan kuis interaktif. Selain meningkatkan pemahaman, media ini juga meningkatkan motivasi belajar siswa. (Lutfiah, 2025). Siswa menjadi lebih fokus karena pembelajaran tidak monoton, lebih variatif, serta menimbulkan rasa ingin tahu. Situasi kelas menjadi lebih hidup karena siswa aktif berpartisipasi, saling berlomba menyelesaikan soal, dan lebih semangat bekerja sama dalam kelompok. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan pada siklus II (Ramadhan, 2023).

SIMPULAN

Melalui penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VIII SMP Eria Medan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Task Based Learning* berbantuan media *Puzzle Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika, khususnya materi sistem operasi. Model ini mendorong siswa menjadi lebih aktif, bertanggung jawab, dan mampu bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, sementara media *Puzzle Wordwall* menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif sehingga meningkatkan motivasi belajar. Peningkatan hasil belajar terlihat dari kenaikan nilai rata-rata siswa dari 54,50 pada siklus I menjadi 75,75 pada siklus II serta meningkatnya

ketuntasan KKM dari 15% menjadi 60%. Hasil uji *Paired Sample t-Test* dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) dan selisih rata-rata 21,25 menunjukkan bahwa peningkatan tersebut bersifat signifikan, sehingga kombinasi metode dan media ini layak digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran di tingkat SMP.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan selesainya artikel penelitian ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, masukan, serta kontribusi selama proses penulisan. Semoga artikel penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi para pembaca

DAFTAR PUSTAKA

- Amirah, N., Lazuardi, D. N., & Nasution, M. S. (2025). *Efektivitas Media Interaktif Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar The Effectiveness of Technology-Based Interactive Media in Improving Student Learning Outcomes in Mathematics Lear. 2*, 12224–12229. *jiic: JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA* <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Andini, R., & Syam, N. F. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Open The Box Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 1(2), 47–62.
- Ardiansyah, D. R., Sari, I. A., Benu, P. J., Afrona, E. L., & Nayoan, C. R. (2025). *Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Tim dalam Meningkatkan Kolaborasi Mahasiswa di Lingkungan Kampus*.

- 2(2), 245–253.
- Barzi, A., Istyadji, M., & Sari, M. M. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VII. *Journal of Banua Science Education*, 6(1).
- Erna, W. (2023). Upaya Penerapan Metode Pembelajaran Task Based Learning (Resitasi) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Sman 4 Tebo Tahun Pelajaran 2022/2023. 1, 38–46. <https://www.journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Deiksis/article/view/5026/3123>
- Ester, N., Agus, S., & Frince, M. F. (2025). Pengaruh Game Edukatif Berbasis Wordwall Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas Xi. 4, 44–55. <https://doi.org/10.58540/pijar.v4i1.1121>
- Fajriah, T. N., Rakhmat, C., & Indihadi, D. (2024). Pengaruh Penerapan Metode Task Based Learning. 72, 62
- Lestari, I., Haslan, M. M., & Sawaludin, S. (2025). Penerapan Uu Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Di Sman 1 Tanjung Kabupaten Lombok Utara. 13(2), 1–16. <http://journalbalitbangdalamampung.org>
- Lisa, A. A., & Muthohar, S. (2024). Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C + S Siswa. 13(001), 125–138.
- Lutfiah, R. (2025). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa di SMPN 7 Palopo. IAIN Palopo.
- Nyoman, N., Sumardeni, W., Bagus, I., Astawa, M., & Maryati, T. (2023). Pengaruh Task-Based Learning Model terhadap Keterampilan Komunikasi dan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran IPS. 22(1), 80–92. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mkfis.v22i1.51045>
- Rafli, Z., Purbaini, A., Universitas, P., & Jakarta, N. (2021). Penerapan Metode Task-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat Bisnis. 12(02), 220–228. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v12i02.5026>
- Ramadhan, I. L. H. A. M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Argopuro 1 Tahun Ajaran 2022/2023. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Sari, R. N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. (2021). Pengaruh game word wall terhadap hasil belajar sejarah kelas x mipa sma 2 lubuk basung. 6(2), 76–83.
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2767> p-ISSN:
- Syaadah, R., Al, M. H., Ary, A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2022). Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan. 2(2), 125–131.
- Zahra, A. A., & Astuti, T. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Menggunakan Media Wordwall Berbantuan Reward Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Fase D Kelas VII F SMP N 4 Gamping. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 1084–1092.