

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MEMBACA SAJAK

Iyang Khoeriyatul Umah¹, Fajar Sukma Nur Alam²

^{1,2} Prodi. Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah, STKIP Muhammadiyah Kuningan, Indonesia

Surel: ikhoeriyatulumah@gmail.com¹, fajar.sna@upmk.ac.id²

Abstrak	
<p>Kata Kunci: media wordwall; sajak; hasil belajar.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Wordwall</i> terhadap hasil belajar siswa dalam membaca sajak di kelas VII SMP Negeri 1 Cipicung. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan jenis penelitian kuantitatif. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Cipicung. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> berupa soal pilihan ganda, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, uji normalitas, dan uji hipotesis. Hasil uji t berpasangan menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>, dengan rata-rata perbedaan -33.871 dan interval kepercayaan 95% antara -39.837 dan -27.905. Nilai t yang diperoleh adalah -11.595 dengan derajat kebebasan 30, dan nilai signifikansi (p-value) sebesar .000. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi <i>Wordwall</i> secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam membaca sajak.</p>
Abstract	
<p>Keywords: word wall media; poetry; learning outcomes.</p>	<p><i>This research aims to determine the effect of using application-based learning media Wordwall on student learning outcomes in reading poetry in class VII SMP Negeri 1 Cipicung. The method used is an experiment with a quantitative type of research. The research population was class VII A students of SMP Negeri 1 Cipicung. Data collection techniques include observation, tests pretest and posttest in the form of multiple choice questions, as well as documentation. Data analysis was carried out through validity testing, uni-normality and hypothesis testing. The results of the paired t test showed significant differences between the values pretest and posttest, with a mean difference of -33.871 and a 95% confidence interval between -39.837 and -27.905. The t value obtained was -11.595 with 30 degrees of freedom, and a significance value (p-value) of .000. These results indicate that the use of application learning media Wordwall significantly improve student learning outcomes in reading poetry.</i></p>
<p>Diterima/direview/ publikasi</p>	<p>28 Mei 2024/ 15 Juni 2024/ 30 Juni 2024</p>
<p>Permalink/DOI</p>	<p>https://doi.org/10.23887/jpbsi.v14i2.81520</p>
	<p><i>This is an open access article under the CC BY-SA license. Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganeshia.</i></p>

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam dunia pendidikan. Penggunaan media yang tepat akan menghasilkan pemahaman optimal bagi siswa terhadap materi pembelajaran (Mardhiah dan Akbar, 2023). Sejalan dengan kebutuhan kemajuan zaman saat ini, termasuk tantangan Revolusi Industri 4.0 dan 5.0 yang lebih mengutamakan keterampilan situasional dan inovatif. Menurut Agustina & Susanto (2022), teknologi dijadikan sebagai inovasi media pembelajaran di lingkungan pendidikan. Aturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 65 Tahun 2013 Ayat

13 tentang Teknologi menyatakan bahwa TIK dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Kebijakan ini mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai alat dalam proses pembelajaran. Ini berarti bahwa guru diharapkan menggunakan berbagai media yang berkaitan dengan teknologi, seperti komputer, internet, perangkat seluler, dan aplikasi pendukung lainnya.

Menurut Lestari (2022), *game* edukasi *Wordwall* adalah aplikasi berbasis *browser* yang sangat populer karena memiliki tujuan sebagai sumber belajar, media pembelajaran, dan alat evaluasi yang efektif. Gandasari & Pramudiani, (2021), menjelaskan bahwa *Wordwall* merupakan salah satu jenis media pembelajaran interaktif berbentuk permainan yang mudah diakses secara *online* melalui situs *wordwall.net.*, aplikasi ini menyajikan berbagai *template* yang menarik untuk dijawab oleh siswa yang tujuannya adalah memotivasi siswa dalam belajar. Keunggulan aplikasi *Wordwall* diantaranya dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan mudah digunakan di jenjang dasar maupun menengah. Mohammad Fikriansyah & Idzi' Layyinnati (2023), menjelaskan bahwa selain *Wordwall* dapat diakses secara *online*, bahan ajar yang telah dibuat pada media tersebut juga dapat diunduh untuk dicetak. Aplikasi *Wordwall* dirancang untuk membantu guru membuat media pembelajaran yang tidak perlu menguasai *coding* dan dapat menyesuaikan dengan materi yang diajarkan. Adapun pernyataan pendukung keunggulan media *Wordwall* ini, menurut penelitian terdahulu yaitu Khofifah (2022), menyimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* quiz berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA di kelas IV SDN Pasir Putih 03 dibandingkan dengan metode konvensional atau tanpa media.

Membaca merupakan salah satu aspek keterampilan bahasa yang harus dikuasai siswa, selain mendengarkan, berbicara, dan menulis. Menurut Tarigan (2023), membaca adalah suatu proses di mana pembaca menerima pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui kata atau teks dan memahami makna yang ada dalam suatu teks. Menurut Sri Pratiwi (2023), keterampilan membaca sangat penting bagi siswa dan diperlukan dalam seluruh aktivitas proses pembelajaran. Ada beberapa capaian pembelajaran yang terkait dengan kemampuan membaca, salah satunya adalah kemampuan membaca sajak. Sajak merupakan puisi modern. Iskandarwassid (2016) menyatakan bahwa sajak merupakan salah satu karya sastra dalam bentuk puisi yang tidak terikat pada aturan baku. Menurut Isnendes (2019), sajak mulai muncul dan berkembang melalui bentuk tulisan. Pada awalnya, sajak ditolak karena dianggap bukan karya sastra asli masyarakat Sunda dan dianggap lebih dipengaruhi oleh orang luar. Namun, saat ini sajak terus berkembang dan telah menjadi bagian yang sangat penting dari karya sastra Sunda yang layak dipelajari. Untuk menentukan sajak mana yang cocok sebagai bahan ajar, perlu diperhatikan kriteria yang sesuai. Menurut Edraswara (2019), kriteria sajak yang sesuai dijadikan bahan pengajaran meliputi; 1) sajak memiliki nilai sejarah; 2) sajak telah mendapatkan penghargaan yang luas; sajak yang populer saat ini; dan sajak yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Perlu diketahui sajak merupakan salah satu materi yang ada pada Kurikulum Merdeka tingkat SMP/Fase D, Kelas VII, Semester 2. Salah satu elemennya adalah membaca dan memirsa. Capaian pembelajaran (CP): Peserta didik mampu mengeksplorasi, menganalisis, dan mengevaluasi informasi atau pesan (perasaan, gagasan, pikiran, dan kehendak) serta struktur tipe teks (fiksi dan non-fiksi) secara visual dan audio-visual untuk menemukan makna tersurat dan tersirat. Peserta didik mampu membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan menggunakan aksara Sunda sesuai dengan kaidah yang benar. Tujuan pembelajaran (TP): (2.1) peserta didik mampu mengeksplorasi makna nilai-nilai yang terkandung dalam sajak yang dibaca atau ditontonnya serta dapat mengajukan pertanyaan untuk mengklarifikasi pemahamannya (interpretasi); (2.2) peserta didik mampu menganalisis unsur-unsur sajak yang dibacanya serta dapat mengajukan pertanyaan untuk mengklarifikasi pemahamannya (interpretasi); (2.3) peserta didik mampu mengevaluasi isi sajak yang dibacanya sesuai pemahamannya (perspektif).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Sunda di SMP Negeri 1 Cipicung, diketahui bahwa ketika guru menyampaikan materi di kelas masih menggunakan konsep pembelajaran konvensional yang mana media pembelajaran masih bersifat tradisional hanya mengandalkan materi dari buku teks yang kurang menarik. Akibatnya, siswa tidak dapat mengoptimalkan potensi mereka dalam memahami materi pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode dan penggunaan media pembelajaran agar hasil belajar dapat meningkat. Peneliti menyarankan penggunaan aplikasi *Wordwall* sebagai alternatif yang baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian mengenai penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa sebelumnya telah dilaksanakan oleh peneliti terdahulu, penelitian yang dilakukan oleh Akbar dan Hadi (2023), menyimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* memberi pengaruh tinggi terhadap hasil dan minat belajar siswa di kelas. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Mohammad Fikriansyah (2023), menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penerapan media pembelajaran *game* berbasis *web (wordwall)* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada pelajaran fiqih di SMP Muhammadiyah 07 Paciran tahun pelajaran 2020/2021. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Membaca Sajak”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2018), metode eksperimen adalah penelitian untuk mengetahui dampak tindakan khusus dalam kondisi yang dikontrol. Menurut V. Wiratna Sujarweni (2023), jenis penelitian yang digunakan adalah jenis kuantitatif, “penelitian kuantitatif mengandalkan penggunaan metode statistik atau pengukuran kuantitatif untuk menghasilkan temuan yang dapat dijelaskan atau diinterpretasikan dalam bentuk numerik”. Dengan menggunakan penelitian kuantitatif, dapat meneliti fenomena, menemukan pola baru, serta mengembangkan berbagai temuan dalam berbagai bidang.

Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-probability sampling* dengan metode *sampling purposive*. Menurut Sugiyono (2017), teknik ini dipilih karena peneliti ingin memastikan bahwa sampel yang dipilih memiliki karakteristik khusus yang relevan dengan tujuan penelitian, sehingga dapat memberikan informasi yang lebih mendalam dan akurat. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Cipicung. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Cipicung.

Ada beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya observasi, menurut Siregar (2017), kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga memperoleh gambaran yang jelas tentang keadaan objek penelitian. Menurut Winarno (2016), tes merupakan suatu alat atau instrumen yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang pengetahuan atau keterampilan seseorang”. Tes yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengumpulkan data, *pretest* dilakukan sebelum sampel diberi tindakan, sedangkan *posttest* dilakukan setelah sampel diberi tindakan, masing-masing *pretest* maupun *posttest* yang diberikan berasal dari soal yang sama terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Berikutnya, pengumpulan data melalui dokumentasi meliputi media pembelajaran, daftar nama siswa, lembar kerja siswa, daftar nilai siswa, foto, video proses pelaksanaan dari awal hingga akhir penelitian, dan sebagainya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sukmadinata (2019), bahwa dokumen adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dan menganalisis dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun dokumen elektronik.

Teknik analisis data yang dipakai diantaranya, uji validitas, uji normalitas dan uji hipotesis. Menurut Ghozali (2022), uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya kuesioner. Kuesioner disebut valid apabila soal-soal dalam angket mampu mengungkap suatu hal yang akan

diukur dalam kuesioner. Menurut Yudia (2023), kriteria validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi referensi menurut. Rumus uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara 1) Menghitung uji validas berdasarkan rumus:

$$\text{Validitas} = \frac{\text{Skor total validitas}}{\text{Skor total maksimal}} \times 100$$

Hasil validitas yang didapatkan kemudian dicocokkan mengacu pada kriteria validitas pada Tabel:

Tabel 1. Kriteria Validitas

No	Skor	Kriteria Validitas
1	85,01% - 100,00%	Sangat Valid
2	70,01% - 85,00%	Cukup Valid
3	50,01 - 70,00%	Kurang Valid
4	01,00% - 50,00	Tidak Valid

Sumber: (Yudia Nikmatul, 2023)

Uji normalitas yang digunakan adalah metode Shapiro-Wilk karena metode ini efektif dan valid untuk sampel kecil. Hal ini sependapat dengan Razali, N.M & Wah, Y.B. (2022), bahwa tes Shapiro-Wilk dibatasi untuk ukuran sampel kurang dari 50. Berikutnya Uji Hipotesis, menurut Siregar (2014), uji paired t-test digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan nilai rata-rata dua kelompok data berpasangan.

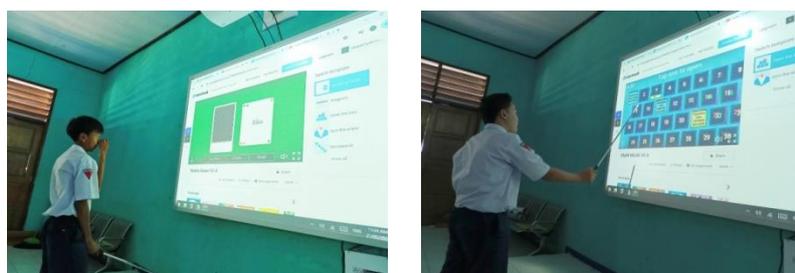
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam upaya membuat pembelajaran di kelas lebih menarik, saya menggunakan dua *template* dari *Wordwall*, yaitu “*Open the Box*” dan “*Speaking Card*”. Pendekatan ini dirancang untuk memastikan siswa tetap aktif dan terlibat selama proses pembelajaran.



Gambar 1. *Template Wordwall “Open the Box” dan “Speaking Card”*

Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 2. Proses Pembelajaran menggunakan *Media Wordwall*

Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

Pertama, saya memberikan kesempatan kepada siswa yang terpilih secara acak untuk maju ke depan kelas berdasarkan penggunaan *template “Speaking Card”*. *Template* ini digunakan sebagai syarat untuk membuka kesempatan siswa berbicara di depan teman-temannya. Aktivitas ini tidak

hanya membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa, tetapi juga kepercayaan diri serta kemampuan berpikir kritis dan ekspresif. Setelah itu, siswa membuka *template* “*Open the Box*” yang berisi kuis terkait materi pelajaran yang sedang diajarkan. Setiap kotak yang dibuka memberikan tantangan baru yang harus dijawab oleh siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Pendekatan ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta membantu memahami materi dengan optimal. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Sartika (2021), *Wordwall* merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami materi.

Sebelum melaksanakan *pretest* dan *posttest*, langkah pertama adalah memastikan keabsahan instrumen soal dan media pembelajaran melalui validasi oleh validator profesional. Setelah memastikan kevalidan ini, proses *pretest* dan *posttest* dapat dilaksanakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dengan menggunakan pendekatan interaktif dari *template* “*Speaking Cards*” dan “*Open the Box*” di *Wordwall*. Berikut hasil uji validitas instrumen soal pilihan ganda dan media pembelajaran *Wordwall* ditampilkan dalam Tabel 2 dan 3.

Tabel 2. Uji Validitas Soal Pilihan Ganda

Butir Soal	Skor Validator			Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
	V.1	V.2	Total			
Soal 1	90	89	179	190	94.21%	Sangat Valid
Soal 2	91	92	183	190	96.32 %	Sangat Valid
Soal 3	92	91	183	190	96.32 %	Sangat Valid
Soal 4	93	93	186	190	97.89 %	Sangat Valid
Soal 5	93	93	186	190	97.89 %	Sangat Valid
Soal 6	95	95	190	190	100%	Sangat Valid
Soal 7	93	95	188	190	98.95%	Sangat Valid
Soal 8	95	95	190	190	100%	Sangat Valid
Soal 9	93	92	185	190	97.37%	Sangat Valid
Soal 10	95	95	190	190	100%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa hasil validasi instrumen yang dilakukan oleh 2 validator ahli yang mencakup 10 soal pilihan ganda masuk dalam kriteria sangat valid, karena persentasenya berada dalam skor 85,01%-100,00%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa 10 soal pilihan ganda layak digunakan dalam penelitian.

Tabel 3. Uji Validitas Media Aplikasi *Wordwall*

Instrumen Media	Skor Validator		Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
	V.1	V.2			
20 soal	V.1	94	100	94%	Sangat Valid
	V.2	87		87%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa hasil validasi instrumen yang dilakukan oleh 2 validator ahli yang mencakup 20 instrumen kriteria media masuk dalam kriteria sangat valid, karena persentasenya berada dalam skor 85,01%-100,00%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa 20 instrumen kriteria media layak digunakan dalam penelitian.

Hasil penelitian yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa, kemudian ditampilkan secara deskriptif dalam Tabel 4.

Tabel 4. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siswa dalam Membaca Sajak

Descriptive Statistics									
	<i>N</i>	<i>Range</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Sum</i>	<i>Mean</i>		<i>Std. Deviation</i>	<i>Variance</i>
	<i>Statistic</i>	<i>Statistic</i>	<i>Statistic</i>	<i>Statistic</i>	<i>Statistic</i>	<i>Statistic</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Statistic</i>	<i>Statistic</i>
<i>Pretest</i>	31	60	20	80	1520	49.03	3.387	18.860	355.699
<i>Posttest</i>	31	40	60	100	2570	82.90	2.032	11.312	127.957
<i>Valid N (listwise)</i>	31								

Berdasarkan Tabel 4 nilai *mean* (rata-rata) hasil belajar siswa dalam membaca sajak sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Wordwall* adalah 49.03 dengan skor tertinggi 80 sedangkan skor terendah adalah 20. Standar *deviasi* (nilai yang digunakan untuk menentukan persebaran data dalam salah satu sampel) 18.860, *varians* (ukuran seberapa jauh salah satu kumpulan bilangan tersebar) 355.699, dan *range* (jarak ukuran antara nilai tertinggi dan nilai terendah) 60. Sedangkan nilai *mean* (rata-rata) hasil belajar siswa dalam membaca sajak setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi *Wordwall* adalah 82.90 dengan skor tertinggi 100 sedangkan skor terendah adalah 60. Standar *deviasi* (nilai yang digunakan untuk menentukan persebaran data dalam salah satu sampel) 11.312, *varians* (ukuran seberapa jauh salah satu kumpulan bilangan tersebar) 127.957, dan *range* (jarak ukuran antara nilai tertinggi dan nilai terendah) 40.

Selanjutnya sebelum dilakukan analisis uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Menurut Ghozali (2022), uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel bebas dan variabel terikat atau keduanya tidak berdistribusi normal atau tidak. Apabila variabel tidak berdistribusi normal maka hasil uji statistik akan menurun. Berikut hasil uji normalitas ditampilkan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Uji Normalitas Data

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	.172	31	.020	.952	31	.179
<i>Posttest</i>	.116	31	.200*	.963	31	.345

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 5 nilai signifikan *pretest* yang diperoleh adalah $0,179 > 0,05$ dan nilai signifikan *posttest* yang diperoleh adalah $0,345 > 0,05$. Hal ini sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas menggunakan program SPSS, yaitu: jika nilai sig. (signifikansi) $> 0,05$, maka data memiliki distribusi normal.

Berikutnya Uji *paired t-test* digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar membaca sajak. Menurut Siregar (2014), uji *paired t-test* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan nilai rata-rata dua kelompok data berpasangan. Adapun hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Paired Sample Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-33.871	16.264	2.921	-39.837	-27.905	-11.595	30	.000

Berdasarkan Tabel 6 menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, dengan rata-rata perbedaan -33.871 dan interval kepercayaan 95% antara -39.837 dan -27.905. Nilai *t* yang diperoleh adalah -11.595 dengan derajat kebebasan 30, dan nilai signifikansi (*p*-value) sebesar .000. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi *Wordwall* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam membaca sajak. Penjelasan singkatnya, diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_a (Hipotesis alternatif) diterima dan H_0 (Hipotesis nol) ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam membaca sajak sebelum dan setelah diterapkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Wordwall* dalam membaca sajak.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa dalam membaca sajak di kelas VII A SMP Negeri 1 Cipicung, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi *Wordwall* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Sebelum menggunakan media ini, hanya 12,9% siswa yang memenuhi KKM, dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 80, serta rata-rata nilai *pretest* 49,03. Setelah menggunakan media *Wordwall*, 77,42% siswa berhasil mencapai KKM, dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100, serta rata-rata nilai *posttest* 82,90. Hasil uji hipotesis menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, dengan rata-rata perbedaan -33.871 dan interval kepercayaan 95% antara -39.837 dan -27.905. Nilai *t* yang diperoleh adalah -11.595 dengan derajat kebebasan 30, dan nilai signifikansi (*p*-value) sebesar .000. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi *Wordwall* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam membaca sajak. Singkatnya, diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_a (Hipotesis alternatif) diterima dan H_0 (Hipotesis nol) ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam membaca sajak sebelum dan setelah diterapkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Wordwall* dalam membaca sajak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, B. S., & Winarno, M. E. (2016). Pengembangan Instrumen Penilaian Pengetahuan Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan. *Jurnal Pendidikan*, 1 no 7(April 2015), 267–283. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6594/2817>
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Psikologi*, 4(2), 1653–1660. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=62924&val=4564>
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan *Wordwall* Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Arwita, P. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris (JUPENSI)*, 3(2), 51–62.
- Elva Nuraina, F. S. (2017). Pengaruh sanksi perpajakan terhadap kepatuhan wajib pajak orang pribadi di Kantor Pelayanan Pajak Pratama Madiun. *EQUILIBRIUM: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan*

- Pembelajarannya*, 5(1), 45. <https://doi.org/10.25273/equilibrium.v5i1.1005>
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Heni Setiani, H. T. (2016). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah Pembelajaran Membaca Sajak Di SMP Kelas VIII*. 2.
- Kaniawati, D., & Haerudin, D. (2019). Kumpulan sajak Puisi Sunda Selepas Perang Dunia Kedua Karya Iyo Mulyono, dkk. sebagai Alternatif Bahan Ajar Bahasa Sunda. *Seminar Internasional Riksa* ..., 1699–1708. <http://proceedings2.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/1044%0Ahttp://proceedings2.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/download/1044/967>
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz terhadap Hasil Belajar Ipa di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., Damayani, A. T., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga berbagai Pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha, Vol: 7 No.*, 256.
- Mohammad Fikriansyah, & Idzi' Layyinnati. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 4(2), 1–34. <https://doi.org/10.37286/jmp.v4i2.248>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* dalam Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Putri, M., Rakimahwati, R., & Zulminiati, Z. (2018). Efektivitas Penerapan Metode Bermain Peran Makro terhadap Perkembangan Bahasa Lisan Anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Kota Padang. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(2), 80. <https://doi.org/10.31331/sece.v1i2.730>
- Quraisy, A. (2022). Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 3(1), 7–11. <https://doi.org/10.36339/jhest.v3i1.42>
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>
- Siang, J. L. (2023). *Efektifitas Metode Bercerita dalam Pembelajaran PAK*. 4(1), 30–36. <https://doi.org/10.51667/mjtpk.v4i1.1305>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Suryadi, N., Linda, R., & Aldo Sofyan, M. (2022). Pengaruh Partisipasi Penyusunan Anggaran, Gaya Kepemimpinan dan Motivasi Terhadap Kinerja Manajerial Pada Rsj Tampan Provinsi Riau. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 10(2), 1–10. <https://doi.org/10.32520/jak.v10i2.1787>
- Wahyuningtias, D., Putranto, T. S., & Kusdiana, R. N. (2014). Uji Kesukaan Hasil Jadi Kue Brownies Menggunakan Tepung Terigu dan Tepung Gandum Utuh. *Binus Business Review*, 5(1), 57. <https://doi.org/10.21512/bbr.v5i1.1196>
- Yudia Nikmatul, S. (2023). *Model Kausalitik Pada Materi Momentum dan Impuls*. 9(2012), 126–132.