

Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak

Khusnul Khotimah^{1*}, Sulistyarini¹, Nur Meily Adlika¹

¹Universitas Tanjungpura, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 15 June 2023

Accepted 4 September 2023

Available online 31
Desember 2023

Kata Kunci:

Pengaruh; Media
Pembelajaran Wordwall;
Hasil Belajar

Keywords:

Wordwall Learning
Materials; Influence;
Learning Outcomes

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas X geografi IPS SMA Negeri 3 Pontianak dipengaruhi oleh penggunaan bahan ajar wordwall. Metode penelitian Nonequivalent Control Group Design (Quasi Experiment Design) digunakan dalam penelitian ini. Purposive sampling digunakan untuk memilih kelas X IPS 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPS 3 sebagai kelas kontrol sebagai sampel. Tes, observasi, dan dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Lembar tes, lembar observasi, dan lembar dokumentasi merupakan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data. Uji t sampel independen dan uji statistik parametrik digunakan untuk menguji hasil belajar siswa. Diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,31 0,05 pada penelitian ini yang menunjukkan bahwa siswa yang memanfaatkan media pembelajaran Google Form dan media pembelajaran wordwall memiliki hasil belajar yang berbeda. Dengan effect size 0,44, maka dampak media pembelajaran wordwall masuk dalam kategori pengaruh sedang.

ABSTRACT

The purpose of this study was to find out how the learning outcomes of class X geography social studies students at SMA Negeri 3 Pontianak were influenced by the use of wordwall teaching materials. The research method Nonequivalent Control Group Design (Quasi Experiment Design) was used in this study. Purposive sampling was used to select class X IPS 4 as the experimental class and class X IPS 3 as the control class as the sample. Tests, observations, and documentation are the methods used to collect data. Test sheets, observation sheets, and documentation sheets are the instruments used in this study to collect data. Independent sample t test and parametric statistical test were used to test student learning outcomes. A Sig (2-tailed) value of 0.31 ± 0.05 was obtained in this study which indicated that students who used Google Form learning media and wordwall learning media had different learning outcomes. With an effect size of 0.44, the impact of wordwall learning media is included in the moderate influence category.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.



* Corresponding author.

E-mail addresses: khkhsdp@gmail.com, sulistyarini@fkip.untan.ac.id, nurmeilyadlika@fkip.untan.ac.id

1. Pendahuluan

Belajar ialah usaha seseorang dalam membuat perubahan tingkah laku secara keseluruhan dengan yang baru dari interaksi dengan lingkungan sehingga menghasilkan pengalaman baru. Belajar tanpa henti tidak akan ideal dengan asumsi tidak ada media pembelajaran, sebagai sarana bagi guru dan siswa untuk bertukar informasi, media pembelajaran sangat bermanfaat. Nurrita menjelaskan bahwa alat pembelajaran ialah bantuan belajar yang dapat membantu pengajar untuk menambah paham siswa, dengan bermacam model alat belajar yang disampaikan oleh pengajar maka dapat menjadi sesuatu untuk memberikan ilmu kepada siswa (Nurrita, 2018).

Pendidik ialah satu unsur yang memengaruhi nilai dalam pelajaran disekolah, oleh sebab itu seseorang pengajar sebaiknya memiliki pilihan untuk mengubah pengalaman mengajar dan mendidik. Dan kemajuan kearah peningkatan dengan cara memilih alat belajar yang benar sehingga akan terciptanya suasana belajar yang tidak membosankan dan monoton serta dapat diterima oleh peserta didik. Sebuah upaya yang diusahakan pengajar atau untuk mempertinggi nilai peserta didik yaitu dengan memanfaatkan media teknologi dalam pelajaran.

Alat teknologi yang sering digunakan saat ini yaitu android, seperti yang disampaikan oleh kepala seksi statis kemiskinan, BPS, Nur Syahrizal bahwa di Indonesia, ponsel menjadi alat yang paling banyak digunakan dalam mengakses internet (dalam bisnis.com, 2018). Media pembelajaran yang dapat diakses menggunakan ponsel sangatlah beragam. Salah satunya yaitu *wordwall* yang merupakan salah satu alat belajar digital yang bisa membantu pelajaran di kelas menjadi lebih seru karena didalamnya terdapat berbagai macam jenis permainan interaktif.

Realitasnya, di era teknologi masih banyak guru yang belum mencoba memanfaatkan teknologi di dunia pendidikan. Guru seringkali menggunakan metode atau cara yang terkesan sudah tidak sesuai lagi di era teknologi seperti saat ini contohnya seperti metode pembelajaran dengan media gambar, dan masih banyak lagi dianggap sudah ketinggalan zaman.

Dari hasil pra-riset yang dilaksanakan peneliti yang berlokasi di SMA N 3 Pontianak, peneliti memilih kelas X IPS sebagai objek penelitian karena nilai rata-rata UTS ganjil kelas X IPS di geografi tidak ada yang di atas KKM. Hasil wawancara dengan pengajar mata pelajaran geografi kelas X IPS SMA N 3 Pontianak, bahwa guru belum pernah menggunakan aplikasi *wordwall* sebagai media belajar. Buku teks, papan tulis, gambar, peta, *Google Forms*, dan *PowerPoint* adalah semua bentuk media yang umum dipakai dalam pengajaran geografi. Padahal keberhasilan dalam belajar tidak lepas dari motivasi, namun hal tersebut membuat siswa tidak terlalu semangat untuk hadir saat belajar di kelas sehingga menurunkan motivasi belajarnya dan membuat mereka kurang mengikuti pembelajaran geografi. Hal ini terlihat dari nilai UTS ganjil yang punya nilai rata-rata di bawah KKM. Oleh karena itu, penting adanya alat baru, misalnya untuk digunakan pada siswa dengan harapan akan diperoleh nilai yang lebih bagus.

Sehubungan dengan yang dibahas tersebut di atas, materi belajar yang menarik sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya mata kuliah geografi. Guru geografi kelas X IPS SMA N 3 Pontianak belum pernah menggunakan bahan ajar *wordwall* di kelas. Syahrizal mengatakan bahwa media pembelajaran *wordwall* adalah media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan yang dapat dimanfaatkan untuk memotivasi dan mengembangkan daya pikir peserta didik dalam mengerti materi pembelajaran yang dipelajari (dalam Hafni, 2021). Pemanfaatan media pembelajaran *wordwall* dapat menciptakan hal baru, sehingga pembelajaran di kelas tidak membosankan dan tidak monoton atau statis. Adanya ketertarikan peserta didik pada alat yang digunakan bisa menyemangati siswa agar lebih semangat belajar.

Bahan pokok yang digunakan adalah Dinamika Atmosfer dan Pengaruhnya terhadap Kehidupan. Materi tersebut dibahas pada semester dua tahun ajaran 2022/2023 di kelas X IPS SMA N 3 Pontianak. Peneliti memilih materi ini karena konten dan distribusi yang luas. Siswa perlu berpikir HOTS (*High Request Thinking Abilities*) sesuai dengan kemampuan dasar materi, khususnya menelaah, sehingga diperlukan banyak percakapan dan penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan.

2. Metode

Peneliti menggunakan metode eksperimen untuk penelitian. Sugiyono mengatakan bahwa salah satu cara penelitian yang dimanfaatkan guna mengetahui bagaimana manipulasi tertentu mempengaruhi hal yang lain dalam situasi terkendali adalah metode penelitian eksperimen (Sugiyono, 2016).

Bentuk tipe eksperimen yang peneliti gunakan adalah eksperimen semu *Design tipe nonequivalent control group design*. Tujuannya untuk mengetahui perbedaan nilai siswa diantara dua kelas. Kelas eksperimen memakai *wordwall* dan kelas kontrol menggunakan *google form*. Pada rancangan kedua kelas di kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dipilih secara acak baik. Kelas eksperimen menggunakan alat pembelajaran yang belum pernah digunakan seperti *wordwall* dan kelas kontrol menggunakan alat

pembelajaran yang telah biasa digunakan yaitu *google form*. Menurut Sugiyono (2018) *nonequivalent control group design* dapat dijabarkan seperti tabel sebagai berikut.

Tabel 1.
Model Desain Penelitian

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O
Kontrol	O ₃	-	O

Keterangan:

O₁ = Pre-tes eksperimen

O₂ = Post-tes eksperimen

O₃ = Pre-tes kontrol

O₄ = Post-tes kontrol

X = Perlakuan memakai media *wordwall*

Penelitian ini dengan 142 siswa dari kelas X IPS SMA N 3 Pontianak, meliputi 36 siswa dari kelas X IPS 1, 35 peserta didik dari kelas X IPS 2, 35 siswa dari kelas X IPS 3, dan 35 siswa dari kelas X IPS 4. Berdasarkan rata-rata nilai ujian tengah semester ganjil, peneliti memilih kelas kontrol yaitu X IPS 3 dan kelas eksperimen yaitu X IPS 4. Kelas X IPS 4 merupakan kelas yang mempunyai nilai rata-rata UTS ganjil paling rendah yaitu 57 dan kelas X IPS 3 mempunyai nilai UTS semester ganjil tertinggi yaitu 66,17. Tujuan pemilihan sampel adalah untuk memudahkan melihat perbedaan kelas yang mendapat perlakuan dan yang tidak.

Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami bahan yang diajarkan. Observasi digunakan untuk melihat keadaan awal dan mencari permasalahan yang perlu dipecahkan, dan dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan peneliti saat melakukan eksperimen di kelas. Ketiga hal tersebut merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Tujuan pengumpulan data adalah untuk menilai kemampuan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol dengan menggunakan tes. Data nilai siswa setelah menggunakan *wordwall* di tempat eksperimen dan data nilai siswa sesudah menggunakan Google Form merupakan data yang dimanfaatkan oleh peneliti.

Instrumen penelitian dalam tulisan ini ada tiga, yaitu pertama lembar tes yang berisi soal terkait materi, kedua lembar observasi berisi tabel yang menunjukkan kegiatan peneliti saat penelitian, ketiga lembar dokumentasi berisi foto-foto orang yang terlibat ketika sedang melakukan penelitian. Riset ini menggunakan validitas isi. Menurut Sugiyono, instrumen penelitian yang berbentuk test maka uji validitas instrumennya dapat menggunakan validitas isi yang dilaksanakan dengan melakukan perbandingan isi materi yang diambil dan isi instrumen yang digunakan (Sugiyono, 2016).

Untuk menghindari kesalahan atau kesulitan saat berada di lapangan, tahap penelitian mutlak diperlukan. Terdiri dari tiga tahap di penelitian ini, yaitu merencanakan, melaksanakan, dan akhir. Tahapan awal adalah peneliti membaca tulisan pada media pembelajaran *wordwall*, menyebutkan fakta objektif dengan mencari permasalahan dan menemui instruktur kelas X IPS SMA N 3 Pontianak menjadi lokasi penelitian, kemudian peneliti men persetujuan kepala sekolah dan pengajar geografi tingkat X IPS untuk memimpin penelitian di SMA N 3 Pontianak. Tahapan dari melakukan percobaan yaitu memilih tingkatan yang akan dipilih sebagai percobaan penelitian yaitu kelas eksperimen dan juga kelas kontrol dengan melihat rata-rata nilai UTS ganjil kemudian memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Media pembelajaran *Wordwall* digunakan pada kelas eksperimen, sedangkan media pembelajaran *Google Form* digunakan pada kelas kontrol. Tahap terakhir meliputi pemesanan laporan pemeriksaan, mengakhiri hasil eksplorasi dan ide untuk spesialis tambahan.

Penelitian dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Sebelum pertama kali pertemuan penelitian, soal pre-test diberikan kepada siswa agar peneliti menganalisis pengetahuan awal siswa. Soal post-test diberikan setelah dilakukannya perlakuan *wordwall* di kedua kelas yang dijadikan sampel penelitian.

Digunakan dua cara analisis data yaitu statistik deskriptif untuk menentukan hasil belajar yang khas bagi siswa dan statistik inferensial untuk menguji prasyarat dan hipotesis. Tes esensial dengan menggunakan uji normalitas dilakukan untuk menentukan penyampaian tes uji. Rumus *effect size* dipakai untuk mengetahui kuat pengaruh *wordwall* dan menguji hipotesis atau pradugaan awal menggunakan independent sample t test.

3. Hasil dan pembahasan

Langkah-Langkah Menggunakan *Wordwall*

Wordwall adalah aplikasi menarik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran disekolah. *Wordwall* dapat pula di definisikan sebuah game namun mampu mengedukasi penggunanya. Adapun langkah-langkah dalam menggunakan *wordwall* sebagai game berbasis media pembelajaran berteknologi : Diawali dengan guru mengirimkan sebuah link kepada peserta didik bisa melalui grup whatsapp ataupun ditulis pada papan tulis didepan kelas.

Kemudian peserta didik yang telah mendapatkan link bisa menekan link tersebut kemudian tekan start atau memulai game *wordwall* yang sebelumnya telah guru buat soal-soal berbasis kuis. Peserta didik yang telah memulai game berbasis media pembelajaran berteknologi tersebut, dapat memilih jawaban yang menurutnya paling tepat dari soal-soal kuis yang telah guru buat sebelumnya. Jika peserta didik telah menyelesaikan game berbasis media pembelajaran teknologi yaitu *wordwall*, peserta didik boleh menekan tombol leaderboard kemudian diisi nama lengkap peserta didik tersebut. Langkah selanjutnya tekanlah tombol enter dan keluarlah perankingan dan nilai yang peserta didik dapatkan setelah mengisi soal kuis pada *word wall*. Jika guru sudah ingin melihat hasil peserta didik, guru dapat menekan *my result*.

Langkah-langkah diatas tekesan tidak bertele-tele dan sangat mudah dilakukan untuk siswa di tingkat Sekolah Menengah Atas sehingga jika aplikasi ini diterapkan di sekolah diyakini akan memberikan kemudahan dalam melaksanakan proses pembelajaran berlangsung.

Hasil Setelah Menggunakan *Wordwal*

Data nilai pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dikumpulkan dengan menggunakan lembar tes sebagai alat pengumpulan data. Selain itu, peneliti merinci informasi nilai pre-test dan post-test peserta didik baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Perhitungan nilai pre-test dan post-test siswa pada kelas eksperimen dengan memakai statistik deskriptif seperti yang ada pada Tabel 2. berikut.

Tabel 2.

Data Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen

	N	<i>Descriptive Statistics</i>			
		Minimal	Maksimal	Mean	Std. Deviation
<i>Prestest</i> Eksperimen	35	20	80	49.86	17.042
<i>Posttest</i> Eksperimen	35	50	95	76.14	11.574
<i>Valid N (listwise)</i>	35				

Berdasarkan Tabel 2. di atas, pada pre-test kelas eksperimen dengan 35 siswa, nilai minimal 20 dan nilai maksimal 80, dan nilai rata-rata adalah 49,86, dan standar deviasi adalah 17,042. Di SMA N 3 Pontianak, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 76. Dengan nilai presentasi 2,85%, satu siswa lulus pretest kelas eksperimen, sedangkan 34 siswa tidak lulus dengan nilai presentasi 97,14%.

Kelas eksperimen pada nilai post-test memiliki 35 siswa. Skor rata-rata 76,14, standar deviasi 11,574, dan skor terendah 50. Skor tertinggi 95. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 76. Dengan skor presentasi 54,28 persen, 19 siswa pada kelas eksperimen dinyatakan lulus post test, sedangkan 16 siswa tidak lulus dengan skor presentasi 48,71 persen.

Diketahui dari nilai pre-test dan post-test pada kelas eksperimen cenderung beralasan bahwa hasil belajar geografi meningkat setelah memanfaatkan media pembelajaran *wordwall*. Hal ini selaras dengan penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh Ayu Andini (2022) yang berjudul “Dampak Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi *Natural Occasional Framework*” yang memperoleh nilai *posttest* peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *wordwall* sebesar 80,15 dari nilai pretest adalah 53,63. Berdasarkan temuan tersebut, jelas bahwa media pembelajaran *wordwall* meningkatkan nilai peserta didik.

Bedasarkan nilai siswa di kelas eksperimen, bahwa tidak seluruh peserta didik yang bermain media kuis di *wordwall* mendapatkan nilai di atas KKM yaitu 76. Hal ini bisa diakibatkan oleh beberapa faktor seperti peserta didik kurang fokus saat bermain media kuis dan saat menjawab soal post test.

Pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan 3 kali pertemuan, satu pertemuan 2 jam pelajaran (80 menit) setiap hari senin pada jam pelajaran 1-2 pukul 07.40-09.00, dilakukan seminggu sekali pada tanggal 20 Februari, 27 Februari, dan 20 Maret. Satu pertemuan sebelum memulai pembelajaran peserta didik diberikan pre test selama 1 jam pelajaran (40 menit) agar guru mengetahui kemampuan awal siswa.

Dilakukan tiga kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen, yaitu awal, inti, dan akhir. Pengajar memberikan orientasi, apersepsi, dan berusaha menumbuhkan semangat belajar kepada peserta didik merupakan kegiatan awal. Pengajar menjabarkan materi, melakukan sesi tanya jawab, peserta didik memainkan media *wordwal*, kemudian pengajar memberikan apresiasi kepada peserta didik yang

memiliki skor tertinggi merupakan kegiatan inti. Pengajar memberikan LKPD untuk dijadikan pekerjaan rumah, guru dan peserta didik memberikan kesimpulan materi, kemudian pengajar dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama merupakan kegiatan akhir. Setelah 3 pertemuan menggunakan media *wordwall* maka pada pertemuan selanjutnya peserta didik mengerjakan soal post test selama 1 jam pelajaran.

Media pembelajaran *wordwall* memiliki banyak jenis kuis interaktif. Dalam bermain kuis yang ada di *wordwall* siswa merasa bangkitnya jiwa kompetitifnya meningkat dan merasa tertantang untuk mendapat nilai tertinggi baik berdasarkan jumlah soal benar maupun kecepatan dalam bermain. Jenis kuis yang digunakan selama penelitian yaitu pilihan ganda, pencocokan kata, dan benar atau salah yang ditampilkan dengan aneka animasi menarik. *Wordwall* terdapat pengaturan batas waktu mengerjakan soal maka semakin cepat mengerjakan soal nilainya pun semakin baik sejalan dengan jumlah soal benar. Point hasil mengerjakan kuis akan secara otomatis terlihat setelah peserta didik selesai mengerjakan kuis. Maka guru akan dengan mudah mengetahui peserta didik yang mendapatkan nilai kuis terbaik dan memberikannya hadiah. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *wordwall* dapat mempertinggi keinginan siswa untuk belajar. Pembelajaran dikelas terasa lebih asyik dan menyenangkan. Suasana belajar seperti ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman sehingga berpengaruh baik terhadap hasil belajar.

Hasil Setelah Menggunakan Google Form

Perhitungan nilai pre-test maupun post-test di kelas eksperimen dengan memanfaatkan statistik deskriptif seperti terdapat pada Tabel 3. berikut.

Tabel 3.
Data Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol

	N	<i>Descriptive Statistics</i>			
		Minimal	Maksimal	Mean	Std. Deviation
<i>Prestest</i> Kontrol	35	25	80	56.71	15.337
<i>Posttest</i> Kontrol	35	35	95	68.43	17.140
<i>Valid N (listwise)</i>	35				

Berdasarkan Tabel 2. Terdapat 35 siswa di masing-masing kelas seperti di tabel, nilai minimal yaitu 25 dan nilai maksimal yaitu 80, nilai rata-rata 56,71, dan standar deviasi adalah 15,337. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 76. Dengan nilai presentasi 42,85%, 15 siswa lulus pretest kelas eksperimen, sedangkan 20 siswa tidak lulus dengan nilai presentasi 57,14%.

Pada post-test kelas kontrol hasilnya 35 siswa didapatkan nilai paling rendah yaitu 35 dan nilai paling tinggi yaitu 95, nilai rata-rata yaitu 68,43, dan standar deviasi yaitu 17,140. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMA N 3 Pontianak adalah 76. Pada post-test kelas eksperimen terdapat 14 siswa mendapatkan nilai tuntas dengan presentasi 40% dan 21 siswa tidak tuntas dengan presentasi, 60%.

Berdasarkan nilai pre-test dan post-test kelas kontrol bisa ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan *google form*. Namun peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan Google Form tidak signifikan peningkatan hasil belajar pada tempat yang memakai *Wordwall*. Kurangnya semangat belajar siswa merupakan akibat dari penggunaan media pembelajaran yang berlebihan di kelas.

Jenis kuis yang digunakan selama penelitian yaitu pilihan ganda, pencocokan kata, dan benar atau salah yang ditampilkan dengan aneka animasi menarik. *Wordwall* terdapat pengaturan batas waktu mengerjakan soal maka semakin cepat mengerjakan soal nilainya pun semakin baik sejalan dengan jumlah soal benar. Point hasil mengerjakan kuis akan secara otomatis terlihat setelah peserta didik selesai mengerjakan kuis. Maka guru akan dengan mudah mengetahui peserta didik yang mendapatkan nilai kuis terbaik dan memberikannya hadiah.

Kejadian tersebut sesuai dengan hasil dari peneliti Qibthiyah & Maria Tul (2022), mendapatkan nilai rata-rata post-test kelas kontrol 80,14 dan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen 87,27. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol memiliki nilai rata-rata lebih rendah dibandingkan dengan nilai rerata yang ada di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *wordwall*.

Pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan 3 kali pertemuan, satu pertemuan 2 jam pelajaran (80 menit) setiap hari kamis pada jam pelajaran pertama sampai kedua pukul 07.00-08.20, dilakukan seminggu sekali pada tanggal 16 Februari, 23 Februari, dan 2 Maret. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa maka guru memberikan pre-test kepada siswa selama satu pertemuan sebelumnya.

Dilakukan dengan tiga langkah pembelajaran di kelas kontrol, yaitu awal, inti, dan akhir. Pengajar memberikan orientasi, apersepsi, dan mencoba meningkatkan semangat belajar kepada peserta didik merupakan kegiatan awal. Pengajar menjabarkan materi, melakukan sesi tanya jawab, kemudian peserta

didik mengerjakan soal di *google form* merupakan kegiatan inti. Guru memberikan LKPD untuk dijadikan pekerjaan rumah, guru dan peserta didik memberikan kesimpulan materi, kemudian guru dan peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama merupakan kegiatan akhir. Setelah 3 pertemuan menggunakan media *wordwall* maka pada pertemuan selanjutnya peserta didik mengerjakan soal post test selama 1 jam pelajaran.

Perbedaan Hasil dari Penggunaan *Wordwall* dan *Google Form*

Uji normalitas digunakan dalam uji prasyarat analisis hipotesis, dan nilai pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol ditemukan berdistribusi normal. Selain itu, uji independent sample t test yang merupakan statistik parametrik bertujuan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen yang memanfaatkan *wordwall* atau kelas kontrol yang memanfaatkan *google form* memiliki hasil belajar yang berbeda.

Tabel 4.
Hasil uji Independen Sampel T Test dari hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Si g. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	7,068	0,010	2,207	68	0,031	7,714	3,496	0,738	14,690
	Equal variances not assumed			2,207	59,668	0,031	7,714	3,496	0,721	14,708

Berdasarkan Tabel 4. Hasil Sig(2-tailed) ditemukan sebesar 0,31 < 0,05, menunjukkan Ha diterima. Dengan kata lain, peserta didik pada kelas yang memakai *google form* dan yang memakai media pembelajaran *wordwall* memiliki hasil belajar yang berbeda. Media pembelajaran *Wordwall* memiliki rata-rata nilai kelas sebesar 76,14, sedangkan *Google Form* memiliki rata-rata hasil belajar kelas sebesar 68,43. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *wordwall* berpengaruh lebih besar terhadap hasil belajar siswa karena rata-rata hasil belajar siswa yang memakai media pembelajaran *wordwall* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memakai media pembelajaran *google form*.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Aldika (2022) berjudul "Pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi di SMAS Triguna Utama Tahun Pelajaran 2021/2022" menyatakan bahwa ada perbedaan nilai siswa memakai media pembelajaran buku teks dan yang menggunakan *wordwall*. Hal itu dinyatakan dengan pengujian praduga awal menggunakan Independen Sampel T-Test yaitu diperoleh taraf signifikansi (Sig.) 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,005, maka bisa diketahui bahwa H0 ditolak dan Ha diterima.

Tinggi Pengaruh Penggunaan *Wordwall*

Digunakan rumus *effect size* untuk menghitung tinggi pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar *size* sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Effect Size} &= (\text{rata-rata eksperimen} - \text{rata-rata kontrol}) : \text{Standar Deviasi Kontrol} \\
 &= (76,14 - 68,43) : 17,140 \\
 &= 7,71 : 17,140 \\
 &= 0,44
 \end{aligned}
 \tag{1}$$

Effect Size digunakan diperhitungan, dan hasilnya adalah 0,44. Dilihat dari model ukuran dampak sesuai dengan hipotesis Glass (dalam Yanti, Marzuki, dan Sawitri, 2020) bahwa pengaruh media *wordwall* dikelompokkan dalam klasifikasi dampak sedang yaitu dengan skor 0,40 - 0,75 .

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Alfina Hidayaty, Mahwar Qurbaniah, dan Anandita Eka Setiadi (2020). Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media *wordwall* berpengaruh terhadap minat belajar dengan nilai *effect size* sebesar 1,1 berarti berpengaruh tinggi. 1,9 merupakan hasil dari perhitungan menggunakan *effect size* dalam penelitian yang diperoleh dari hasil belajar siswa. Dengan hasil sekian maka pengaruhnya diklasifikasikan tinggi.

4. Simpulan dan saran

Kesimpulan dari penelitian ini adalah nilai siswa meningkat setelah memakai *wordwall*. Sebelum menggunakan media *wordwall* diperoleh nilai rata-rata sebesar 49,86 dan setelah menggunakan media *wordwall* diperoleh nilai rata-rata sebesar 76,14; Setelah menggunakan *google form*, nilai siswa meningkat. Namun peningkatan nilai di kelas yang menggunakan *google form* tidak setinggi hasil belajar di kelas yang menggunakan *wordwall*. Sebelum menggunakan *google form* diperoleh nilai rata-rata sebesar 56,71 dan setelah menggunakan *google form* didapat nilai rata-rata sebesar 68,43; Terdapat perbedaan nilai siswa memakai *wordwall* dan nilai siswa yang memakai *google form* dibuktikan dengan Sig. (2-tailed) $0,31 < 0,05$. Perbedaan nilai tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar, pemakaian *wordwall* memiliki pengaruh yang lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan *google form*; Diperoleh nilai *effect size* dari hasil uji gain sebesar 0,44, ini berarti *wordwall* dikategorikan berpengaruh sedang terhadap peningkatan nilai siswa.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah pada penggunaan media pembelajaran *wordwall* peneliti sebaiknya mengawasi peserta didik sehingga menghindari adanya peserta didik yang membuka aplikasi lain pada androidnya, sebaiknya waktu menggunakan media pembelajaran *wordwall* lebih panjang agar siswa tidak tergesa-gesa saat memainkan *game*, sebaiknya peneliti dapat membagi siswa menjadi beberapa tim agar siswa dapat saling membantu antar sesama siswa bersama teman sekelompoknya, sebaiknya peneliti membuat soal di *wordwall* dengan tipe soal *HOTS* agar kemampuan peserta didik dapat lebih terasah.

Ucapan Terimakasih

Tulisan ini dibuat sebagai tugas akhir peneliti di universitas. Untuk itu ucapan terimakasih kepada dosen pembimbing saya atas bantuannya selama proses penyusunan tulisan ini.

Daftar Rujukan

- Agustina, D.R., & Wibawa, R.P. (2019). Peran Pendidikan Berbasis Higher Order Thinking Skills (Hots) pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama di Era Society 5.0 Sebagai Penentu Kemajuan Bangsa Indonesia. *EQUILIBRIUM : Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya*, 7(2), 137.
<https://doi.org/10.25273/equilibrium.v7i2.4779>
- Andini, Ayu. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Hafni. (2021). Pemanfaatan Internet pada Smartphone dalam Mendukung Kegiatan Bisnis Online di Lingkungan Arisan RT. *Jurnal COSCIS*, 1(2), 9.
- Hidayati, Alfina. (2020). Pengaruh Media *Wordwall* terhadap Minat dan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 1-11.
- Mahat, H., Arshad, S., Saleh, Y., Aiyub, K., Hashim, M., & Nayan, N. (2020). Penggunaan dan Penerimaan Bahan Bantu Mengajar Multimedia terhadap Keberkasan Pembelajaran Geografi. *Malaysian Journal of Society and Space*, 16(3), 219-234.
<https://doi.org/10.17576/geo-2020-1603-16>
- Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misyikat*, 3(1).
- Rohmatunnisa, Aldika. (2022). Pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi di SMAS Triguna Utama Tahun Pelajaran 2021/2022. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Suardi. (2019). Pengaruh Kepuasan Kerja terhadap Kinerja Pegawai pada PT Bank Mandiri, Tbk Kantor Cabang Pontianak. *Journal Business Economics and Entrepreneurship*, 10-18. Diunduh dari <https://media.neliti.com/media/publications/328981-pengaruh-kepuasann-kerja-terhadap-kinerja-9fd68964.p>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Qibthiyah, Maria Tul. (2022). Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Invertebrata Kelas X IPA di SMA Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2021/2022. Thesis.
- Yanti, Y, Marzuki, Y & Sawitri, Y. (2020). Meta Analisis: Pengaruh Media Virtual Laboratory dalam Pembelajaran Fisika terhadap Kompetensi Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Fisika*, 6(2), 146-154. Diperoleh dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jppf/article> [5 Februari 2022]