

PEMANFAATAN MEDIA *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

USE OF WORDWALL MEDIA IN AN EFFORT TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN INDONESIAN LANGUAGE SUBJECTS

Galuh Dwi Anindyawati

SMP Negeri 1 Slogohimo, Kecamatan Slogohimo, Kabupaten Wonogiri

E-mail: galuhanindyawati54@guru.smp.belajar.id

Diterima: 16 Februari 2024 Direvisi: 28 Mei 2024 Disetujui: 31 Mei 2024

ABSTRAK

Pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tingkat SMP pembelajaran berbasis teks dan sastra menyebabkan siswa memiliki tingkat kejenuhan yang tinggi. Realitanya pembelajaran Bahasa dan sastra merupakan salah satu mata ajar yang membutuhkan konsentrasi dan kejelian dalam memahami maksud dari sajian teks baik fiksi maupun non fiksi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 1 Slogohimo. Subjek penelitian ini adalah 24 peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 1 Slogohimo. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (*mixed method*). Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Instrumen penelitian dengan tes, observasi dan angket. Data penelitian yang diperoleh dari pretest dan posttest dalam bentuk persentase skor total masing-masing responden dan rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dengan penerapan media Wordwall

Kata kunci: media pembelajaran inovatif, aplikasi Wordwall, hasil belajar.

ABSTRACT

In the junior high school level, Indonesian language subjects, students consider text and literature-based learning to have a high level of saturation. Especially when in an environment students have low literacy. In reality, language and literature learning is a subject that requires concentration and astuteness in understanding the meaning of texts, both fiction and non-fiction. This research aims to analyze the influence of Wordwall learning media in improving Indonesian language learning outcomes for students in class VIII A of SMP Negeri 1 Slogohimo. The subjects of this research were 24 students in class VIII A of SMP Negeri 1 Slogohimo. The research method uses a quantitative and qualitative approach (mixed method). The type of research is classroom action research with research stages consisting of planning, implementing actions, observing and reflecting. Research instruments with tests, observations and questionnaires. Research data obtained from the pretest and posttest is in the form of a percentage of each respondent's total score and the average. The research results show that there is an increase in learning outcomes with the application of Wordwall media

Keywords: innovative learning media, Wordwall application, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting atas lahirnya generasi muda yang berkualitas. Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sangat berguna untuk menunjang

keberhasilan suatu system pembelajaran. Perkembangan teknologi khususnya dalam dunia pendidikan di Indonesia, dikatakan berkembang pesat dan membawa banyak dampak dalam peradaban manusia.

Triyani (2023) mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam dunia

pendidikan dapat mendorong semua pihak, termasuk Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (kemendikbudristek) selaku pemangku peran penting dalam dunia pendidikan agar terus mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam hal yang positif. Pengoptimalan pemanfaatan teknologi dalam hal positif ini pun melibatkan pendidik untuk kemajuan teknologi dalam pembelajaran di lingkup sekolah. Oleh sebab itu, seluruh pihak yang berada dalam dunia pendidikan harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi itu sebagai salah satu upaya dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan (Arrosyad et al., 2023 dalam Jurnal Imam Tanthowi et al., 2023).

Menurut Dwijayani (2019), beberapa hal yang erat kaitannya dengan metode, media, dan hasil belajar merupakan hal yang memengaruhi keberhasilan suatu sistem pembelajaran. Media cenderung diperlukan sebagai cara mudah dalam menyalurkan bahan ajar kepada peserta didik. Sementara itu, metode belajar juga diperlukan guru sebagai alat yang mengatur strategi dalam menyampaikan materi atau bahan ajar. Kemudian, hasil belajar itu sendiri memiliki fungsi sebagai parameter besarnya minat dan potensi peserta didik terhadap mata pelajaran.

Ahmadi dan Supriyono (2013) memaparkan bahwa kesulitan belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dirinya sendiri seperti psikologis (kejiwaan) dan fisiologis (fisik). Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri. Faktor eksternal dapat dipengaruhi oleh tiga hal, yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat (Chesaria et al., 2015)

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik, faktor seperti minat serta motivasi sangat diperlukan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Karena masih rendahnya motivasi yang dimiliki peserta didik, hal itu berpengaruh pada peningkatan hasil belajarnya. Salah satu cara yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi peserta didik yaitu dengan menerapkan suatu media interaktif dalam proses belajar mengajar di kelas. Namun dalam penerapan media pembelajaran ini

perlu memperhatikan berbagai hal, seperti: kondisi yang sedang dialami peserta didik, materi pembelajaran, sarana yang perlu disediakan, serta kemampuan dari pendidik tersebut. Pendidik perlu memastikan apakah peserta didik telah memahami materi atau belum, dengan tujuan untuk memastikan adanya peningkatan hasil belajar mereka. Hasil belajar peserta didik tersebut akan digunakan guru sebagai tolok ukur dalam mengevaluasi tujuan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Berdasarkan keadaan yang benar-benar terjadi di lapangan, hasil belajar peserta didik kelas VIII A SMPN 1 Slogohimo menurun sejak terjadinya pandemi Covid-19, terbukti dari hasil ulangan peserta didik saat semester ganjil. Dari 24 peserta didik, 12 peserta didik mengalami kenaikan nilai sedangkan 12 peserta didik mengalami penurunan. Proses pembelajaran yang dilaksanakan selama ini belum sepenuhnya memanfaatkan penggunaan teknologi dengan maksimal. Hal tersebut menyebabkan aktivitas pembelajaran menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan. Dari hasil wawancara dengan beberapa peserta didik, diperoleh informasi bahwa peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran interaktif guna menumbuhkan motivasi belajar agar hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkat. Pembelajaran mandiri merupakan salah satu keterampilan yang disorot dalam Pendidikan 4.0 (Hasram et al., 2021).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memilih untuk menggunakan media pembelajaran berbasis website berupa *Wordwall*. *Wordwall* ini merupakan media interaktif yang dapat digunakan guru untuk mengevaluasi peserta didik. Aplikasi ini terbilang menyenangkan bagi peserta didik karena pilihan permainannya yang sangat beragam, seperti halnya bermain kuis, mencocokkan atau memasangkan kata, mencari kata, mengacak kata, dan lain-lain. Aplikasi ini mudah diakses dan digunakan oleh guru maupun peserta didik karena dapat diakses melalui *browser*.

Adapun tujuan penelitian dari ini adalah menganalisis pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VIII A SMPN 1 Slogohimo pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

LANDASAN TEORI

Media Pembelajaran Inovatif

Media pembelajaran ialah media yang dapat mempermudah pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga informasinya mampu tersampaikan pada peserta didik. Tujuan pembelajaran pun dapat terlaksana sesuai dengan yang diharapkan. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah dilakukannya kegiatan belajar mengajar dengan menilai sikap, pemahaman, serta kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Media pembelajaran berguna bagi peserta didik ketika memperoleh informasi yang diberikan oleh pendidik sehingga informasi terkait pembelajaran tersebut dapat tersalurkan, sehingga dapat berpotensi menambah dan membentuk pengetahuan peserta didik (Teni Nurrita, 2018).

Penggunaan media pembelajaran menjadi unsur penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Putri & Hamimah (2023) yang menyatakan bahwa pengembangan media pada proses pembelajaran tidak terlepas dari adanya perkembangan teknologi. Yang mana, agar proses pembelajaran terus berjalan sesuai kebutuhan peserta didik, maka penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif perlu dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Ningsih & Putra, 2022). Media pembelajaran ini perlu dikemas dengan baik agar mampu menstimulus peserta didik untuk giat belajar. Adapun faktor-faktor yang dapat menyebabkan kurang beragamnya media pembelajaran adalah durasi pembelajaran yang terbatas, kondisi sekolah, karakter peserta didik, dan juga kurangnya kontribusi guru dalam mengoptimalkan perkembangan teknologi. (Putra & Nugroho, 2016)

Namun, sekarang ini masih kerap kita temukan kurangnya penguasaan terhadap teknologi bagi pendidik dan peserta didik, serta kurang memadainya sarana prasarana

menjadi masalah tersendiri (Tatsa Galuh Pradani, 2022 dalam Jurnal Imam Tanthowi et al, 2023). Permasalahan tersebut memiliki indikasi terhadap kurangnya realisasi terhadap keaktifan peserta didik dalam memahami suatu konsep pada proses pembelajaran. Hal ini secara tidak langsung akan mengakibatkan melemahnya kualitas pendidikan. Oleh sebab itu, sudah seharusnya pendidik dapat meningkatkan penguasaan terhadap penggunaan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan demikian, pembelajaran akan lebih bermakna.

Pembelajaran bermakna ini adalah suatu proses belajar yang diharapkan oleh peserta didik karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, pendidik harus mengembangkan nalar, kemampuan berpikir, dan konsep diri dari peserta didik. Pendidik perlu pula memiliki pola pikir yang positif, sehingga memunculkan solusi kreatif untuk mengembangkan materi dan media pembelajaran secara kreatif, inovatif, dan menarik bagi peserta didik. Dengan ini, capaian pembelajaran yang dihasilkan akan tersampaikan dengan baik dan berkualitas

Hasil penelitian To'iqinova & Khamidova (2022) menunjukkan bahwa media pengajaran non-tradisional dikatakan lebih efisien jika dibandingkan dengan metode tradisional. Tes berbasis kertas membuat peserta didik merasa tidak tertarik untuk mempelajari hal baru. Hal itu menjadi tidak efektif bila digunakan untuk menunjukkan pengetahuan yang sebenarnya.

Dengan menggunakan media interaktif seperti *Wordwall* ini dapat memotivasi peserta didik dalam meningkatkan kosa kata mereka, karena *Wordwall* dirancang sebagai media interaktif bagi peserta didik serta berisi susunan kata dapat digunakan selama proses pembelajaran.

Aplikasi *Wordwall*

Wordwall menurut (Kajian et al., 2023) ialah aplikasi browser yang inovatif sebagai sumber belajar, media, dan alat untuk evaluasi yang menarik dan menyenangkan untuk peserta didik. *Wordwall* adalah game edukasi yang berbasis web. Kerap

digunakan untuk membuat game berbasis kuis yang menyenangkan bagi peserta didik. Pada *wordwall*, guru dapat membuat berbagai jenis game edukasi dengan berbagai tema yang beragam, mulai dari seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya

Wordwall ini dibuat oleh organisasi yang berasal dari United Kingdom, Visual Education Ltd. *Wordwall* ini dapat dijadikan sebagai alat untuk evaluasi pembelajara. Tampilannya unik dan memikat para penggunanya. Selain itu, aplikasi *Wordwall* dapat dimainkan tanpa adanya jaringan internet dan perolehan *score* setelah memainkannya bisa langsung dicetak. Di dalam *Wordwall* juga terdapat fitur *share games* supaya dapat dibagikan ke beberapa aplikasi dan *embedded code*.

Salah satu fitur *Wordwall* yang bernama *Gameshow Quiz*, terdapat *leaderboard* atau papan peringkat yang menunjukkan peringkat tiga teratas. Hal ini dapat menjadi memacu peserta didik untuk belajar peserta didik yang nilainya muncul di papan *score* akan merasa bangga karena namanya tercantum dalam peringkat teratas, lantas peserta didik yang namanya belum muncul akan memiliki motivasi belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia mereka.

Media *Wordwall* merupakan salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi (Hartaningsih, 2022). *Wordwall* adalah salah satu platform berbasis website yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan dengan menghadirkan berbagai variasi template seperti kuis, menjodohkan, anagram, acak kata, mengelompokkan, pencarian kata, dan berbagai template lainnya (Arrosyad et al., 2023).

Hasil Belajar

Dalam penelitian Gunawan et al. (2017), hasil belajar adalah penilaian yang diperoleh peserta didik sebagai wujud dari unjuk kerjanya selama kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar merupakan wujud evaluasi akhir

dari siklus yang telah dilakukan secara berulang. Dampak positif dari adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

(1) peserta didik memperoleh pemahaman terhadap materi yang diterima dengan lebih meningkat karena kegiatan pembelajaran mudah dan menarik, (2) mampu meningkatkan efisiensi belajar peserta didik, hal ini karena adanya kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, (3) meningkatnya fokus belajar peserta didik ketika belajar karena adanya media pembelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan peserta didik, (4) meningkatnya motivasi belajar peserta didik karena perhatiannya terhadap pelajaran juga meningkat, (5) peserta didik dapat memahami materi yang diberikan karena adanya pengalaman menyeluruh dalam belajar, (6) peserta didik secara efektif mengikuti dan terlibat dalam proses belajar mengajar, serta peserta didik berkesempatan mengkreasikan dan mengembangkan keterampilan yang dimilikinya. (Dwijayani, 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (*mixed method*). *Mixed method* ini merupakan gabungan antara metode kuantitatif dan kualitatif di dalam satu penelitian. Pendekatan kualitatif digunakan guna menelusuri dan memperoleh gambaran secara jelas kaitannya dengan fenomena yang terlihat selama proses pembelajaran.

Fenomena ini memiliki kaitan erat dengan situasi kelas dan tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran (Utami & Mulyani, 2019). Sedangkan penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti sampel dengan memakai teknik pengumpulan sampel yang pada biasanya dilakukan secara acak (Murtadho, 2021).

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ialah penelitian tindakan yang implementasinya dapat dilihat, dirasakan, dan dihayati lalu menimbulkan pertanyaan mengenai praktik-praktik pembelajaran yang

selama ini dilakukan memiliki efektifitas yang tinggi ataupun tidak (Hartaningsih, 2022).

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Slogohimo pada bulan Desember pada pembelajaran semester ganjil tahun 2023/2024. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tes, observasi dan kuesioner. Instrumen observasi digunakan selama proses belajar dan mengajar berlangsung. Sedangkan untuk instrumen tes dalam penelitian ini meliputi *pretest* dan *posttest*. Guna melengkapi data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest*, peserta didik diberikan kuesioner.

Teknik analisis data dari kegiatan *pretest* dan *posttest* pada kelas VIIIA digambarkan menggunakan presentase nilai/skor total pada masing-masing responden dan rata-rata presentase pada *pretest* dan *posttest*. Pada perhitungan N-Gain, skor menggunakan N-Gain yang ternormalisasi. Meltzer dalam (Utami & Mulyani, 2019) menyatakan, rumus untuk skor N-Gain ternormalisasi adalah:

$$N - Gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ total - skor\ pretest}$$

Tabel 1. Kategori N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Kemudian, guna mengetahui nilai rata-rata kuesioner mengenai efektivitas pembelajaran media *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Artikel Ilmiah Populer

$$\frac{MX}{n} = \frac{\sum x}{n}$$

MX = mean (rata-rata)
X = jumlah total
N = jumlah sampel

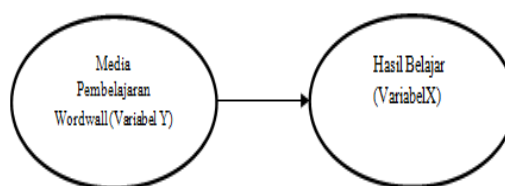
Tabel 2. Kategori Kuesioner

Skor Peserta Didik	Kategori
61 – 80	Sangat setuju
41 – 60	Setuju
21 – 40	Tidak Setuju
20	Sangat Tidak Setuju

Penelitian ini disusun dalam rangka menganalisis pengaruh dari media pembelajaran *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas VIIIA. Subjek penelitian ini sebanyak 24 peserta didik VIIIA SMPN 1 Slogohimo sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini dimulai pada 6 November 2023 di SMPN 1 Slogohimo.

Adapun variabel dalam penelitian ini ialah Media Pembelajaran *Wordwall* (X) dan Hasil Belajar (Y). Berikut kerangka penelitian yang akan dilakukan

Gambar 1. Variabel penelitian Media Pembelajaran *Wordwall* (X) dan Hasil Belajar (Y).



Keterangan:

→ : hubungan antar variabel.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design* dengan menggunakan metode kualitatif. Sudijono dalam Effendy (2016) mengatakan bahwa *pre-test* (tes yang dilakukan di awal) adalah tes yang berguna untuk mengetahui besarnya pengetahuan peserta didik terkait materi yang akan disampaikan oleh guru.

Sedangkan *post-test* (tes yang dilakukan di akhir) adalah tes yang bertujuan untuk mengetahui penguasaan peserta didik terkait materi yang sudah disampaikan oleh guru. Hasil kedua tes tersebut dapat menjadi tolok ukur keberhasilan peserta didik yang mana dapat meningkatkan motivasi mereka pula. Kedua tes tersebut juga berguna untuk melihat berhasil tidaknya kegiatan belajar mengajar.

Sudijono dalam Effendy (2016) mengatakan bahwa *pre-test* (tes yang dilakukan di awal) adalah tes yang berguna untuk mengetahui besarnya pengetahuan siswa terkait materi yang akan disampaikan oleh guru. Sedangkan *post-test* (tes yang dilakukan di akhir) adalah tes yang bertujuan untuk mengetahui penguasaan siswa terkait materi yang sudah disampaikan oleh guru.

Hasil kedua tes tersebut dapat menjadi tolok ukur keberhasilan siswa yang mana dapat meningkatkan motivasi mereka pula. Kedua tes tersebut juga berguna untuk melihat berhasil tidaknya kegiatan belajar mengajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan selama 1 siklus. Terdiri dari empat tahapan, (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Pada tahap pertama, peneliti melakukan persiapan mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan Integrasi model pembelajaran InSTAD ((*Inquiry-Student Team Achievement Division*)). Dengan materi penulisan Artikel Ilmiah populer. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini yaitu menentukan materi yang diajarkan, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yaitu modul ajar, menyusun media pembelajaran yaitu Wordwall, membuat alat evaluasi berupa *pretest* dan *posttest*, menyusun soal-soal kuesioner dan membuat instrumen penilaian untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan berpedoman pada lembar observasi.

Kegiatan pertama yang dilakukan yaitu memberikan *pretest* kepada peserta didik guna mengukur kemampuan awal peserta didik pada materi teks fiksi dan nonfiksi. Selanjutnya, peneliti memberikan stimulus kepada peserta didik dengan menjelaskan materi secara singkat kepada peserta didik serta menjelaskan pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran dengan Integrasi InSTAD (*Inquiry-Student Team Achievement Division*). Kemudian, peneliti membentuk peserta didik menjadi kelompok menjadi 4 kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 6 peserta didik. Selanjutnya, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media Wordwall. Lalu, peneliti melakukan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar dari hasil penerapan integrasi model pembelajaran InSTAD tersebut. Kemudian, dilakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Lalu akan diperoleh data yang memuat angka-angka mengenai nilai yang diperoleh peserta didik. Hasil analisis deskriptif kuantitatif menunjukkan nilai rata-rata kelas yang diperoleh peserta didik dari

mengerjakan *pretest* dan *posttest*. Dari hasil *pretest* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Belajar *Pretest*

Aspek yang Diminati	<i>Pretest</i>
Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	33
Nilai Rata-rata	59
Peserta didik yang belum mencapai KKM	85%
Peserta didik yang sudah mencapai KKM	15%

Pada hasil *pretest* diketahui bahwa perolehan nilai peserta didik yang mendapat nilai tidak tuntas masih sebesar 85%, sedangkan peserta didik yang nilainya tuntas sebesar 15%, dari pencapaian nilai di atas, tujuan pembelajaran belum sepenuhnya tercapai. Berikutnya diberikan tahap *treatment* (perlakuan) terhadap sampel yaitu pembelajaran dengan menggunakan media Wordwall, yang mana media Wordwall ini diharapkan mampu membantu proses pembelajaran. Peserta didik juga diharapkan untuk lebih aktif dalam membangun interaksi dengan pendidik. Dengan hadirnya teknologi, diharapkan peserta didik tak mengalami kejenuhan saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, pendidik pun dapat berinovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran.

Tabel 4. Data Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Aspek yang Diminati	Siklus	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	85	100
Nilai Terendah	33	68
Nilai Rata-rata	59	84
Peserta didik yang belum mencapai KKM	85%	15%
Peserta didik yang sudah mencapai KKM	15%	85%

Dari hasil *posttest* setelah pembelajaran menggunakan media Wordwall, dapat dilihat keefektifitasannya dari hasil pengerjaan soal oleh peserta didik menunjukkan hasil yang lebih baik. Dari hasil *posttest*, diketahui bahwa persentase nilai peserta didik yang nilainya tuntas sebesar 85%, sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai tidak tuntas menyisakan persentase 15%, dengan pencapaian nilai tersebut tujuan pembelajaran dikatakan telah tercapai.

Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall (X) terhadap Hasil Belajar (Y)

Setelah dilaksanakan *pretest* dan *posttest*, peneliti membagikan lembar kuesioner kepada sampel. Kuesioner tersebut berisi 10 butir pertanyaan yang kemudian dijawab oleh peserta didik menggunakan parameter sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Hasil Kuesioner peserta didik juga menyatakan bahwa mereka sangat setuju bahwa media pembelajaran Wordwall memengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia. Berikut penjelasan hasil rekapitulasi jawaban responden secara keseluruhan dalam penelitian ini:

Tabel 5. Responden Tentang Media Pembelajaran Wordwall (X)

Butir Pertanyaan	Frekuensi				Total Responden
	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	
1	5	7	12	0	24
2	8	7	9	0	24
3	12	5	7	0	24
4	12	6	6	0	24
5	10	5	9	0	24
6	12	6	6	0	24
7	12	7	5	0	24
8	7	7	9	1	24
9	8	8	7	1	24
10	5	10	9	0	24

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden sangat setuju bahwa media Wordwall dapat memengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia bagi peserta didik, yang mana hal tersebut didorong pula oleh berbagai faktor, di antaranya seperti minat dan motivasi mereka dalam belajar Bahasa Indonesia. Hal ini dapat terlihat dari jumlah frekuensi terbanyak adalah sangat setuju. Mudah-mudahan mengakses aplikasi Wordwall serta tampilannya yang menarik menjadikan peserta didik tertarik menggunakan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan fitur *game* (permainan) interaktif pada Wordwall menstimulus motivasi peserta didik untuk belajar materi Bahasa Indonesia. Peningkatan motivasi belajar ini yang pada akhirnya membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hal ini sependapat dengan penelitian Wahyuni (2017), bahwa peserta didik yang motivasinya tinggi dalam belajar berpotensi memiliki minat belajar yang tinggi pula,

karena jika semakin tinggi motivasi serta usaha yang dilakukan, semakin tinggi pula minat belajar mereka. Selain itu, minat juga berpotensi memengaruhi hasil belajar. Peserta didik yang tidak berminat untuk belajar tentunya tidak akan ada keinginan untuk belajar, karena minat peserta didik dapat dilihat dan diukur dari kontribusinya ketika proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Sakinata dan Heni (2022), dalam jurnalnya disebutkan fungsi dari uji gain (*n-Gain*) yaitu untuk melihat besarnya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya perlakuan. Data ditentukan berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test* yang sudah dilaksanakan siswa. Berikut adalah kriteria perhitungan nilai rata-rata *n-Gain*:

n-Gain dikatakan “tinggi” jika $n-Gain > 0,7$. *n-Gain* dikatakan “sedang”. Jika $n-Gain$ terletak antara $0,3 < n-Gain \leq 0,7$ *n-Gain* dikatakan “rendah” jika $n-Gain \leq 0,3$

Minat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran karena pelajaran yang diberikan oleh guru tidak akan bisa dikuasai jika tidak adanya minat. Peserta didik tidak akan berusaha maksimal selama proses pembelajaran jika minat belajar yang dimiliki rendah.

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

Nama Siswa	Nilai		n-Gain	Kriteria
	Pre-test	Post-test		
Siswa A	53	87	,72	Tinggi
Siswa B	74	87	,50	Sedang
Siswa C	87	100	1	Tinggi
Siswa D	34	88	,82	Tinggi
Siswa E	80	94	,70	Sedang
Siswa F	46	86	,74	Tinggi
Siswa G	87	93	,46	Sedang
Siswa H	51	100	1	Tinggi
Siswa I	54	79	,54	Sedang
Siswa J	37	93	,89	Tinggi
Siswa K	86	93	,50	Sedang
Siswa L	73	46	-1	Tinggi
Siswa M	54	33	-,46	Sedang
Siswa N	14	27	,15	Rendah
Siswa O	52	67	,31	Sedang
Siswa P	53	53	0	Rendah
Siswa Q	47	61	,26	Rendah
Siswa R	79	100	1	Tinggi
Siswa S	39	74	,57	Sedang
Siswa T	54	67	,28	Rendah
Siswa U	74	100	1	Tinggi
Siswa V	55	100	1	Tinggi
Siswa W	73	100	1	Tinggi
Siswa X	26	76	,68	Sedang

Nilai gain kelas eksperimen yaitu sebesar 21,75, sedangkan nilai *n-Gain* yang didapatkan adalah 0,51. Nilai *n-Gain* tersebut diinterpretasikan ke dalam kriteria nilai *n-Gain*, sehingga kesimpulannya adalah nilai *n-Gain* pada kelas eksperimen digolongkan sedang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa dari hasil *posttest* setelah pembelajaran menggunakan media Wordwall, dapat dilihat keefektivasannya dari hasil pengerjaan soal oleh peserta didik menunjukkan hasil yang lebih baik. Diketahui bahwa persentase nilai peserta didik yang nilainya tuntas sebesar 85%, sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai tidak tuntas menyisakan prosentase 15%, dengan pencapaian nilai tersebut tujuan pembelajaran dikatakan telah tercapai. Kemudian, responden pun sangat setuju bahwa media Wordwall dapat memengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia bagi peserta didik, yang mana hal tersebut didorong pula oleh berbagai faktor, di antaranya seperti minat dan motivasi mereka dalam belajar Bahasa Indonesia.

Saran dari penelitian ini. Hendaknya seorang pendidik senantiasa harus berusaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Yaitu dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran bervariasi dan *out of the box*, agar pembelajaran di kelas jauh lebih optimal. Selain itu, sekolah pun hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, sehingga dapat mendukung kelancaran proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., Balqis, M., Muhammadiyah, U., & Belitung, B. (2023). Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *IJM: Indonesian Journal Of Multidisciplinary*, 1, 414–423
- Dwijayani, N. M. (2019). Development Of Circle Learning Media To Improve Student Learning Outcomes. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Effendi, M. S. (2013). *Desain Eksperimental Dalam Penelitian Pendidikan*. E-Jurnal STKIP-PGRI Lubuklinggau.
- Effendy, I. (2016). Pengaruh Pemberian Pre-Test Dan Post-Test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.A Pada Peserta Didik SMK Negeri 2 Lubuk Basung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 81–88.
- Falah, M. F., Maghfiroh, S., Asmaningrum, S. O., & Rifqi, M. (2020). Penilaian Belajar Menggunakan Pre Test Dan Post Test Guna Meningkatkan Pemahaman Pelajaran Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Di Dusun Nepen Rt 02/ Rw 07 Desa Gunungpring Kecamatan Muntilan. *Universitas Negeri Semarang*
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696.
<https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i6.1079>
- Gerbing, D. W. (1984). Campbell And Stanley For Undergraduates. In *Contemporary Psychology: A Journal Of Reviews* (Vol. 29, Issue 4). Gunawan, I., Ulfatin, N., Sul-toni, S., Sunandar, A., Kusumaningrum, D. E., & Triwiyanto, T. (2017). Pendampingan Penerapan Strategi Pembelajaran Inovatif Dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Abdimas Pedagogi*, 1(1), 37–47
- Hartaningsih, D. (2022). Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Media Wordwall Siswa Kelas VII Mts. GUPPI KRESNOMULYO. *ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 2(3), 303–312.
- Hasram, S., Nasir, M. K. M., Mohamad, M., Daud, M. Y., Rahman, M. J. A., & Mohammad, W. M. R. W. (2021). The Effects Of Wordwall Online Games (Wow) On English Language Vocabulary Learning Among Year 5 Pupils. *Theory And Practice In*

- Language Studies, 11(9), 1059–1066.
<https://doi.org/10.17507/Tpls.1109.11>
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41–47.
<https://doi.org/10.46961/Mediasi.V2i1.254>
- Khotimah, S. K. S. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi Di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149–2158.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70.
- Minarta, Sakinata Maulidina, Dkk. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. Vol VI No 2, Juni 2022.
- Muhali, M. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25
- Murtadho, M. S. (2021). Analisis Kompensasi, Kesehatan, Dan Keselamatan Kerja Terhadap Kepuasan Kerja Karyawan Cv Nsr Ac Mobil Sidoarjo. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.
- Ningsih, S. R., & Putra, H. K. (2022). Pembelajaran Penerapan Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Simkomdig Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid- 19 Tamansiswa Sukoharjo Selama Pembelajaran Jarak Jauh , Salah Satunya Adalah Karena K. *Edukatif: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 1–8.
- Parjaman, T., & Akhmad, D. (2019). Pendekatan Penelitian Kombinasi: Sebagai “Jalan Tengah” Atas Dikotomi Kuantitatif-Kualitatif. *Jurnal Moderat*, 5(November), 530–548.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert Dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137.
<https://doi.org/10.34128/Jsi.V5i2.185>
- Putra, D. R., & Nugroho, M. A. (2016). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1).
<https://doi.org/10.21831/Jpai.V14i1.11364>
- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran IPA. *Journal Of Practice Learning And Educational Development*, 3(1), 95–99.
<https://doi.org/10.58737/Jpled.V3i1.99>
- Sari, R. N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. (2021). Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung. *Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 76–83.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/ph/article/view/28828>
- Tanthowi, Imam Dkk. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Vol. 6, No. 4, Desember 2023, Hal. 563-571.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek>
- Tatsa Galuh Pradani. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Danmotivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.
<https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>
- Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci: Pengembangan Media

- Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Misykat*, 03(01),171. <https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/271164-Pengembangan-Media-Pembelajaran-Untuk-Me-B2104bd7.Pdf>
- To'lqinova, D., & Khamidova, M. (2022). Effective Ways Of Using Word Wall In Primary Education. *Web Of Scientist: International Scientific Research Journal*, 3(5), 153–158.
- Triyani, R. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40–49
- Utami, T., & Mulyani. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair And Share (TPS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas VII Pada Materi Segitiga Di Mts Negeri Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Hipotenusa*, 1(1), 33–39. [Http://E-Repository.Perpus.Iainsalatiga.Ac.Id/6377/](http://E-Repository.Perpus.Iainsalatiga.Ac.Id/6377/)
- Wahyuni, P. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA Negeri 1 Kecamatan Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan. *Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmupendidikan (STKIP) PGRI Sumatera Barat*, 1–11