

---

# **AN NAHDLIYAH**

## **JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM**

E-ISSN: 2830-5612

e-mail: [annahdliyah@stainumalang.ac.id](mailto:annahdliyah@stainumalang.ac.id)

---

### **EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PLATFORM EDUKASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI MAN 1 MANDAILING NATAL**

**Siti Aulia Aisyah**

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal  
Jl. Prof. Dr. Andi Hakim Nasution Komplek Stain, Pidoli Lombang, Kec.  
Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal, Sumatera Utara 22977  
e-mail: [sitiauliaaisyah99@gmail.com](mailto:sitiauliaaisyah99@gmail.com)

**Kasman**

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal  
Jl. Prof. Dr. Andi Hakim Nasution Komplek Stain, Pidoli Lombang, Kec.  
Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal, Sumatera Utara 22977  
e-mail: [kasman@stain-madina.ac.id](mailto:kasman@stain-madina.ac.id)

**Reni Septrisi**

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal  
Jl. Prof. Dr. Andi Hakim Nasution Komplek Stain, Pidoli Lombang, Kec.  
Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal, Sumatera Utara 22977  
e-mail: [reni.septrisia@yahoo.com](mailto:reni.septrisia@yahoo.com)

---

**Abstract:** This research aims to determine the effectiveness of the learning process using digital education platforms, which is very important for the smoothness and continuity of the learning process because learning effectiveness is one of the educational quality standards that must be carried out in managing the learning process. This research was carried out at MAN 1 Mandailing Natal which is located in Dalan Lidang. The type of research used is quantitative using experimental methods and a non-equivalent control group research design. Sampling was carried out using a purposive sampling technique and the way to determine the number of samples in this research was by using gay and airasian theory. The number of samples used in this type of

experimental research was 30 people per each group. One class is used as the experimental class and one class is used as the control class. Class XI IPS 1 as an experimental class has a total of 36 students and class . The research results obtained from the learning outcomes of students in economics subjects in Class Class posttest using digital education platforms in learning is quite effective in improving student learning outcomes in class XI MAN 1 Mandailing Natal. So it can be concluded that there is an influence of learning using digital education platforms to increase students' creativity at MAN 1 Mandailing Natal.

**Keywords:** Learning, Independent Curriculum, Digital Education Platform, Students.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas dalam proses pembelajaran menggunakan platform edukasi digital yang merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kelancaran dan keberlangsungan proses pembelajaran karena efektivitas pembelajaran adalah salah satu standar mutu pendidikan yang harus dilakukan dalam mengelola proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Mandailing Natal yang berlokasi di dalam lidang. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dan desain penelitian non equivalent control grup design. Satu kelas digunakan sebagai kelas eksperimen dan satu kelas digunakan sebagai kelas kontrol. Kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen berjumlah 36 Peserta didik dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 36 peserta didik. Hasil penelitian diperoleh dari hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di Kelas XI IPS 1 dengan menggunakan platform edukasi digital mengalami peningkatan dilihat dari nilai rata-rata pretest 39,17 dengan nilai rata rata posttest 81,11. Kelas XI IPS 2 dengan menggunakan metode pembelajaran langsung pada saat pretest memperoleh hasil dengan nilai rata-rata 31,94 sedangkan pada saat posttest di kelas kontrol rata-rata yang diperoleh adalah 54,86, Dilihat dari hasil nilai rata-rata pada saat pretest dan posttest menggunakan platform edukasi digital dalam pembelajaran cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas XI MAN 1 Mandailing Natal.

**Kata Kunci:** Pembelajaran, Kurikulum Merdeka, Platform Edukasi digital, Peserta didik.

---

## A. Pendahuluan

Perkembangan zaman yang semakin canggih membawa suatu perubahan yang sangat besar bagi seluruh dunia. Baik dari segi ekonomi, sosial, budaya, politik dan pendidikan. Hal ini justru sangat memberikan dampak yang besar bagi situasi dan kondisi dalam masyarakat terutama dalam lembaga pendidikan. Secara tidak langsung revolusi industri 5.0 memberikan perubahan yang sangat besar pada paradigma pendidikan khususnya di Indonesia.<sup>1</sup> Paradigma tersebut muncul karena perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat pesat sehingga memberikan pengaruh pada segala aspek bidang kehidupan. Menurut Ferdiansyah dalam Nurcahyono (2023)<sup>2</sup> mengatakan bahwa untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakteristik dan mampu memberikan inovasi serta dapat memberikan tuntutan yang tinggi dalam kehidupan muncul dari paradigma pendidikan yang dikembangkan sesuai dengan perubahan dan perkembangan zaman serta menyesuaikan dengan situasi dan keadaan suatu lembaga pendidikan.

Dalam implementasi kurikulum merdeka terdapat beberapa tantangan yang muncul, termasuk pada kebutuhan akan sumber daya pembelajaran yang inovatif dan mendukung kreativitas peserta didik, banyak sekolah atau lembaga pendidikan yang menghadapi keterbatasan sumber daya, baik itu dana, tenaga pendidik, atau sarana prasarana, Pengembangan kreativitas dan karakter dalam pendidikan juga sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan perubahan era digital dan globalisasi. Dalam proses pembelajaran di sekolah dibutuhkan media atau alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran adalah salah satunya dengan menggunakan dan memanfaatkan platform edukasi digital yang sudah berkembang di beberapa situs dan website dalam media sosial. Seperti contohnya dengan menggunakan aplikasi quizzess,

---

<sup>1</sup> Rahayu, (et,al.) "Implementation of Independent Learning Curriculum in Mover Schools." Dalam: *Basicedu Journal* 6(4) (2022):6313–19. Doi: 10.31004/Basicedu.V6i4.3237.

<sup>2</sup> Novi Andri Nurcahyo, "Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Melalui Model Pembelajaran." Dalam: *JIPM: Jurnal Ilmu dan Pendidikan Matematika*, Vol. 1; No. 1 (April 2023)

edmodo, canva for education, ed-puzzle, duolingo, quipper, me tryout dan aplikasi lainnya. Dengan memanfaatkan beberapa aplikasi tersebut maka dapat meningkatkan kreativitas dan efektivitas dalam proses pembelajaran di kelas.<sup>3</sup>

Dalam proses pembelajaran di sekolah dibutuhkan media atau alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran adalah salah satunya dengan menggunakan dan memanfaatkan platform edukasi digital yang sudah berkembang di beberapa situs dan website dalam media sosial. Seperti contohnya dengan menggunakan aplikasi quizess, edmodo, canva for education, ed-puzzle, duolingo, quipper, me tryout dan aplikasi lainnya. Dengan memanfaatkan beberapa aplikasi tersebut maka dapat meningkatkan kreativitas dan efektivitas dalam proses pembelajaran di kelas.<sup>4</sup> Pembelajaran yang mendukung kreativitas dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan inovasi. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan platform edukasi digital yang dapat merangsang dan meningkatkan kreativitas peserta didik. Dalam melaksanakan proses pembelajaran yang efektif maka dapat diintegrasikan dengan teknologi digital yang menyediakan berbagai alat dan fitur untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, seperti simulasi interaktif, game edukatif, dan sumber daya multimedia.<sup>5</sup>

Efektivitas dalam proses pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kelancaran dan keberlangsungan proses pembelajaran. Karena efektivitas pembelajaran adalah salah satu standar mutu pendidikan yang harus dilakukan dalam mengelola proses pembelajaran. Efektivitas dari suatu proses pembelajaran dapat dilihat melalui kegiatan dan aktivitas peserta didik selama suatu proses pembelajaran berlangsung dalam penguasaan materi belajar yang dilakukan oleh peserta didik di kelas, melihat sejauh mana perkembangan peserta didik dan respon peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah. Sehingga mutu pendidikan dapat tercapai dan

---

<sup>3</sup> Qurniawati, Desti Relinda, And Universitas Madura. N.D. "Effectiveness of Implementing the Independent Learning Curriculum." 195–203.

<sup>4</sup> *ibid*

<sup>5</sup> Daulay, Febriani, Hotma Sari, Indah Purba, Melda Bonita Tarigan, M. Joharis Lubis, and Medan State University. 2021. "*Effectiveness of Utilizing Learning Media Platforms During the Covid-19 Pandemic.*"

akan dilakukan evaluasi atau pengukuran untuk tercapainya tujuan pendidikan.<sup>6</sup>

Menurut Tiara (2022)<sup>7</sup> mengemukakan bahwa platform edukasi digital umumnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar individu atau kelompok, dan menjadi teman penggerak bagi pendidik dan kepala sekolah dalam melaksanakan proses belajar mengajar, berkarya serta mampu memberikan referensi dan inspirasi baru dalam implementasi kurikulum merdeka. Hal ini mencakup pengaturan konten pembelajaran, tingkat kesulitan, dan jalur pembelajaran yang dapat disesuaikan, tidak hanya itu Sistem ini memungkinkan pelacakan kemajuan peserta didik dan evaluasi kinerja secara lebih efisien.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah yang pertama untuk memperoleh hasil dari proses pembelajaran ekonomi sebelum dan sesudah menggunakan platform edukasi digital di MAN 1 Mandailing Natal. Mengetahui keefektifan proses pembelajaran ekonomi dengan menggunakan platform edukasi digital di MAN 1 Mandailing Natal. Peneliti mengangkat judul ini karena problematika yang diteliti berkaitan erat dengan program studi manajemen pendidikan islam, yaitu pada manajemen pembelajaran yang dimulai dari perencanaan pembelajaran sampai pada tahap evaluasi pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran secara afektif, kognitif dan psikomotorik. Maka dari itu peneliti sangat tertarik untuk mencari data dan informasi terkait dengan penggunaan platform edukasi digital dalam proses pembelajaran sehingga menjadi alasan utama peneliti untuk mengangkat Judul: “Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Platform Edukasi Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di MAN 1 Mandailing Natal”.

## **B. Metode Penelitian**

Berdasarkan masalah yang diteliti maka penelitian ini digolongkan pada pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif adalah jenis penelitian yang proses penelitian memprediksi hipotesis dan hasil, data empiris, analisis data, kesimpulan data, dan hasil akhir penelitian yang dilakukan dan dengan menggunakan aspek

---

<sup>6</sup> Yuliana, “Manajemen Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di SMP Negeri 15 Sarolangun”. *Theses*, (Muaro Jambi: Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi, 2022)

<sup>7</sup> Tiara, “Kajian Filsafati terhadap Kemajuan Teknologi Pendidikan di Indonesia.” Dalam: *Indonesian Journal of Teaching and Learning*, Vol. 1, No. 1, November 2022

pengukuran, penghitungan, rumus, data numerik atau dengan penghitungan statistik.<sup>8</sup>

Tujuan dari penelitian kuantitatif adalah untuk melakukan pengujian terhadap suatu teori yang menguji dan mengamati keefektifan pembelajaran dalam kurikulum merdeka dengan menggunakan platform edukasi digital di sekolah. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi experiment (eksperimen semu). Jenis penelitian eksperimen adalah salah satu jenis yang menggunakan tipe penelitian yang akurat dibandingkan dengan penelitian yang lain. Eksperimen semu menggunakan pendekatan yang paling valid untuk dapat menyelesaikan masalah-masalah, sehingga peneliti dapat melakukan pengawasan (control) terhadap variabel bebas baik sebelum dilakukan penelitian atau sesudah dilakukan penelitian.<sup>9</sup>

Validitas internal adalah mengamati perbedaan variabel dependen secara langsung yang berhubungan dengan variabel independen dan tidak adanya pengaruh dari variabel yang lain. Artinya hasil penelitian murni dari hasil perlakuan yang diberikan bukan disebabkan oleh faktor lain di luar perlakuan.<sup>10</sup>

Upaya untuk dapat mengendalikan (kontrol) ancaman terhadap validitas internal penelitian adalah dengan cara mengidentifikasi, meminimalisir, dan sedapat mungkin untuk dapat menghilangkan dan menghindari ancaman tersebut yang turut berpengaruh terhadap variabel dependen dan variabel independen.<sup>11</sup>

Lokasi penelitian dilakukan di MAN 1 Mandailing Natal yaitu yang berlokasi di Jalan Medan Padang, Dalam Lidang Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara. Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti terlebih dahulu sudah melakukan observasi dan wawancara kepada salah satu para pendidik yang ada di sekolah tersebut, untuk mendapatkan informasi dalam penelitian ini. Waktu penelitian dilakukan di kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2, yang disesuaikan pada kalender akademik di jam pembelajaran sejarah pada kelas IPS dimulai pada bulan Januari 2024 untuk jadwal pembelajaran disesuaikan di kelas. Minimal sekitar 2 kali pertemuan untuk

---

<sup>8</sup> Syafrida Safni Sahir, *Metodologi Penelitian*, (Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2022)

<sup>9</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2018)

<sup>10</sup> *Ibid.*

<sup>11</sup> *Ibid.*

mendapatkan hasil yang sesuai dilaksanakan dengan menggunakan treatment I dan treatment II di ruangan kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2

Cara menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teori gay dan airasian, jumlah sampel yang ada digunakan dalam jenis penelitian eksperimental adalah 30 orang per setiap kelompok. Teknik ini dilakukan berdasarkan pertimbangan dan pemikiran pada kedua kelompok sampel mempunyai kemampuan dan keahlian rata-rata yang sama. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS 1 dengan jumlah peserta didik 36 orang dipilih sebagai kelas eksperimen dengan penerapan penggunaan platform edukasi digital dalam pembelajaran dan kelas XI IPS 2 dengan jumlah 36 orang dipilih sebagai kelas kontrol dengan penerapan model belajar secara langsung tanpa menggunakan media platform edukasi digital.<sup>12</sup>

Desain penelitian yang terdapat dalam penelitian ini dengan non-equivalent control group design. Desain ini memiliki kesamaan dengan teknik pretest dan posttest pada control group design. Desain ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok control yang tidak dipilih secara (acak) random.<sup>13</sup> Untuk mengetahui efektivitas proses pembelajaran pada kurikulum merdeka menggunakan platform edukasi digital untuk meningkatkan kreativitas peserta didik hal ini membuat variabel lain ikut berpengaruh.

### **C. Pembahasan**

Penelitian ini akan menjelaskan hasil dan pembahasan dari Efektivitas Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka di MAN 1 Mandailing Natal menggunakan Platform Edukasi Digital (Wordwall) Untuk meningkatkan Kreativitas peserta didik. Hasil penelitian yang berdasarkan dari hasil skor Test dilakukan pada peserta didik Kelas XI IPS 1 sebagai kelas Eksperimen (Pembelajaran dengan menggunakan platform edukasi digital) dengan jumlah 36 peserta didik dan XI IPS 2 sebagai Kelas Kontrol (menggunakan pembelajaran langsung) dengan jumlah 36 peserta didik dan menjadi sampel dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial, dapat diuraikan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil Pretest dan Posttest belajar peserta didik yang diberikan di kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dengan

---

<sup>12</sup> *Ibid.*

<sup>13</sup> *Ibid.*

menggunakan Platform Edukasi Digital (Wordwall) dalam pembelajaran di kelas pada mata pelajaran ekonomi. Adapun deskripsi Pretest dan Posttest kelas eksperimen pada SPSS yaitu sebagai berikut:

Tabel 1  
Hasil Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics						
Kelas XI IPS 1	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest eksperimen	36	40	20	60	39,17	10,316
Posttest eksperimen	36	35	65	100	81,11	8,204
Valid N (listwise)	36					

Menurut tabel 1, skor maksimum pada pretest untuk kelas eksperimen di kelas XI IPS 1 adalah 60, sementara skor minimum adalah 20, dengan rata-rata 39,17 dan standar deviasi 10,316. Pada posttest, skor maksimum yang diperoleh peserta didik di kelas eksperimen mencapai 100, dengan skor minimum 65, rata-rata 81,11, dan standar deviasi 8,204. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar ekonomi peserta didik menggunakan Platform Edukasi Digital (Wordwall) meningkat, berdasarkan rata-rata yang tercatat. Diagram batang berikut menyajikan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada pretest dan posttest untuk kelas eksperimen:

Berdasarkan hasil Pretest dan Posttest yang dilaksanakan pada peserta didik di kelas XI IPS 2, yang berfungsi sebagai kelas kontrol dan menggunakan model pembelajaran langsung dalam mata pelajaran ekonomi, deskripsi mengenai Pretest dan Posttest untuk kelas kontrol dalam SPSS adalah sebagai berikut:

Tabel 2  
Hasil Statistik Deskriptif Kelas Kontrol

Descriptive Statistics						
XI IPS 2	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest control	36	35	15	50	31,94	8,642



Posttest control	36	40	35	75	54,86	10,384
Valid N (listwise)	36					

Menurut tabel 2, skor maksimum pada pretest untuk kelas kontrol di kelas XI IPS 2 adalah 50, sementara skor minimum adalah 15, dengan rata-rata 31,94 dan standar deviasi 8,642. Pada posttest, skor maksimum peserta didik di kelas kontrol mencapai 75, dengan skor minimum 35, rata-rata 54,86, dan standar deviasi 10,384. Ini mengindikasikan bahwa hasil belajar ekonomi peserta didik yang menggunakan model pembelajaran langsung menunjukkan peningkatan, seperti yang terlihat dari nilai rata-rata mereka. Diagram batang berikut memperlihatkan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada pretest dan posttest untuk kelas kontrol.

Uji N- Gain score digunakan untuk membandingkan hasil belajar antara peserta didik di kelas XI IPS 1 yang menggunakan Platform Edukasi Digital (Wordwall) dan di kelas XI IPS 2 yang menggunakan model pembelajaran langsung. Setelah mengidentifikasi perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, rumus N-Gain Score diterapkan untuk menentukan model pembelajaran yang lebih efektif, apakah menggunakan Platform Edukasi Digital (Wordwall) atau model pembelajaran langsung.

Tabel 3  
Hasil Statistik N-Gain Score Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Hasil N Gain Score	Mean N-Gain Persen
Kelas Eksperimen	0,69	68,54 %
Kelas Kontrol	0,34	33,72 %

Berdasarkan tabel 3, rata-rata hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen adalah 68,54%, dengan hasil N-gain score 0,69 menunjukkan bahwa penggunaan Platform Edukasi Digital (Wordwall) cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik di kelas XI IPS 1. Sebaliknya, persentase di kelas kontrol adalah 33,72%, dengan hasil n-gain score 0,34 menunjukkan bahwa model pembelajaran langsung kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik di kelas XI IPS 2. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Platform Edukasi Digital (Wordwall) lebih efektif daripada model pembelajaran langsung dalam

meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 Madrasah Aliyah Negeri 1 Mandailing Natal.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengevaluasi dugaan sementara yang diajukan dalam hipotesis penelitian. Uji ini menggunakan pendekatan dua pihak dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan menerapkan uji paired sample T-Test. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan SPSS.

Tabel 4  
Hasil Statistik Uji Hipotesis Hasil Belajar Peserta Didik

Kelas	Koefisien Korelasi (r)	Sig	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	0,222	0,193	0,000
Kontrol	0,584	0,000	0,000

Berdasarkan tabel 4, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000, kurang dari 0,05, Menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir, antara pretest dan posttest hal ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan terhadap masing-masing variabel. sehingga dapat disimpulkan bahwa tabel Output Uji paired Sample Test harus ditafsirkan berdasarkan nilai pada bagian signifikansi (2-tailed) adalah 0,000. Karena nilai signifikan 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka  $H_0$  ditolak, menunjukkan bahwa terdapat Peningkatan rata-rata hasil belajar ekonomi antara peserta didik yang diajar menggunakan Platform Edukasi Digital (Wordwall) di kelas XI IPS 1 dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran langsung di kelas XI IPS 2.

Deskriptif Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XI IPS 1 Madrasah Aliyah Negeri 1 Mandailing Natal dengan Menggunakan Platform Edukasi Digital (Wordwall) dalam Proses Pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dan sumber pembelajaran yang tepat sangat penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran, seperti audio visual, presentasi multimedia, dan simulasi, dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dan membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta

didik. Pemilihan media harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konteks pembelajaran.<sup>14</sup>

Efektivitas pembelajaran adalah pondasi penting dalam membangun sistem pendidikan yang berkualitas. dengan merinci landasan teori, faktor-faktor penting, strategi peningkatan, serta mengatasi tantangan, kita dapat mencapai pendidikan yang lebih baik di era modern (Rahayu et al. 2022). Berdasarkan hasil Pretest dan Posttest yang diperoleh pada analisis statistik deskriptif diperoleh skor maksimum di kelas eksperimen XI IPS 1, skor maksimum yang diperoleh pada pretest adalah 60, sedangkan skor minimum adalah 20, dengan rata-rata 39,17 dan standar deviasi 10,316. Untuk posttest, skor maksimum yang dicapai peserta didik adalah 100, sementara skor minimum adalah 65, dengan rata-rata yang diperoleh adalah 81,11 dengan standar deviasi 8,204. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ekonomi peserta didik dengan menggunakan Platform Edukasi Digital (Wordwall) mengalami peningkatan dilihat dari rata-ratanya.

Hasil belajar peserta didik yang diperoleh pada kelas eksperimen pada saat pretest 1 orang peserta didik dalam kategori sangat rendah dengan persentase (2,8 %) dan 24 orang peserta didik dalam kategori rendah dengan persentase (66,7 %) dan 11 orang peserta didik berada pada kategori sedang dengan hasil persentase (30,6 %). Kategori tinggi dan sangat tinggi tidak terdapat hasil peserta didik dengan persentase yang sama (0 %). Hasil belajar peserta didik kelas eksperimen pada saat posttest tidak ada peserta didik yang memperoleh hasil kategori sangat rendah, rendah, dan sedang dengan hasil persentase (0 %). Kategori tinggi diperoleh hasil dengan jumlah 21 peserta didik dan persentase (58,4 %) sedangkan kategori sangat tinggi diperoleh hasil dengan jumlah 15 peserta didik dan persentase (41,7 %). Jadi, dapat disimpulkan bahwa persentase terbesar hasil belajar ekonomi peserta didik kelas eksperimen pada saat pretest berada pada kategori sedang dan persentasi terbesar hasil belajar ekonomi peserta didik kelas eksperimen pada saat posttest berada pada kategori sangat tinggi.

Deskriptif Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XI IPS 2 Madrasah Aliyah Negeri 1 Mandailing Natal dengan Model Pembelajaran Langsung. Model pembelajaran langsung adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dalam satu

---

<sup>14</sup> Mahmudah, Nurul, Nusantara University, Teachers Association, and Republic of Indonesia. 2022. "Effectiveness of Online Learning Using Digital Platforms During the Covid-19 Pandemic for Grade IV Students of Sdn Mojoroto 4 in the 2020/2021 Academic Year."

ruangan secara langsung dan tatap muka dengan penggunaan beberapa media seperti buku dan lainnya sebagai faktor utama dalam proses pembelajaran. Lingkungan yang memberikan dukungan positif, merayakan keberagaman ide, dan menghargai upaya kreatif dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik untuk berpikir di luar kotak. Metode pengajaran yang memotivasi, merangsang rasa ingin tahu, dan memberikan tantangan dapat merangsang pikiran kreatif peserta didik (Khaidir Anwar, Bimbingan, 2019). Berdasarkan hasil Pretest dan Posttest di kelas XI IPS 2, yang bertindak sebagai kelas kontrol dan menggunakan model pembelajaran langsung dalam mata pelajaran ekonomi, data menunjukkan bahwa pada pretest, skor maksimum yang diperoleh adalah 50 dan skor minimum adalah 15, dengan rata-rata 31,94 dan standar deviasi 8,642. Pada posttest, skor maksimum peserta didik adalah 75 dan skor minimum adalah 35, dengan rata-rata 54,86 dan standar deviasi 10,384. Pada pretest, 5 peserta didik berada dalam kategori sangat rendah (13,9%), 27 peserta didik dalam kategori rendah (75%), dan 4 peserta didik dalam kategori sedang (11,1%). Tidak ada peserta didik yang termasuk dalam kategori tinggi atau sangat tinggi (0%). Sementara itu, pada posttest, tidak ada peserta didik yang memperoleh hasil dalam kategori sangat rendah (0%).

Pada posttest, kategori rendah melibatkan 7 peserta didik dengan persentase 19,4%, kategori sedang melibatkan 22 peserta didik dengan persentase 61,2%, dan kategori tinggi melibatkan 7 peserta didik dengan persentase 19,4%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa persentase tertinggi hasil belajar ekonomi peserta didik di kelas kontrol pada pretest berada dalam kategori sedang, sedangkan pada posttest berada dalam kategori tinggi. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar ekonomi peserta didik yang menggunakan model pembelajaran langsung mengalami peningkatan, seperti yang terlihat dari nilai rata-rata mereka.

Efektivitas Pembelajaran dalam Menggunakan Platform Edukasi Digital (Wordwall) untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 Madrasah Aliyah Negeri 1 Mandailing Natal. Efektivitas dalam pembelajaran dapat tercapai jika implementasi pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan kurikulum yang sesuai dengan tuntunan dan perkembangan zaman. Efektivitas sangat penting dalam pembelajaran karena akan berdampak bagi hasil dan pencapaian peserta didik dalam proses pembelajaran. Implementasi kurikulum merdeka memberikan peluang besar bagi para peserta didik untuk dapat memilih dan

mengembangkan minat dan bakat masing-masing pada mata pelajaran yang disukai sehingga hal tersebut dapat meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran.<sup>15</sup>

Pembahasan ini akan menjawab Hipotesis apakah proses pembelajaran menggunakan Platform Edukasi Digital (Wordwall) efektif digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan kreativitas Uji hipotesis untuk peserta didik di kelas XI IPS 1 dilakukan dengan menggunakan SPSS dan uji independent sample t-test. Sebelumnya, peneliti melakukan uji homogenitas dan uji normalitas dengan analisis chi-square, yang menunjukkan bahwa data hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan dengan uji F (ANOVA), dan hasil analisis menunjukkan bahwa data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Setelah data dipastikan terdistribusi normal dan homogen, perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diuji menggunakan uji t-test. Berdasarkan analisis, karena nilai signifikansi adalah 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, maka  $H_0$  ditolak, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan Platform Edukasi Digital (Wordwall) dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung.

Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital games dengan media dgbl dengan memperoleh hasil sangat baik dengan persentase hasil 90%. Media dgbl ini digunakan untuk media pembelajaran teknik kendaraan ringan di smk kelas xi dengan ketuntasan klasikal kelas XI 94.44 % dan efektif digunakan dalam pembelajaran.<sup>16</sup> Penelitian selanjutnya menjelaskan bahwa Penerapan game based learning kahoot memberikan pengaruh sebesar 50, 37% terhadap hasil belajar peserta didik dan memperoleh persentase pada nilai posttest kelas eksperimen sebesar 88,89% pada analisis uji ketuntasan klasikal. Penggunaan game based learning kahoot efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran di sekolah.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Moh. Samsul Arifin, (et.al.), *Sistem Informasi Manajemen*, (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2023)

<sup>16</sup> Lintang Rivanda Anandika, "Development of Digital Games-Based Learning Media for Basic Competence in Identification and Analysis of Conventional Starter System Disturbances."

<sup>17</sup> Dina Fika Nada, "Implementation of Game Based Learning Using the Kahoot! Platform as an Interactive Learning Media." (2020)

Berdasarkan hasil penelitian relevan di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan Penggunaan media pembelajaran dan sumber pembelajaran yang tepat sangat penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran, seperti audio visual, presentasi multimedia, dan simulasi, dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dan membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik. Pemilihan media harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konteks pembelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan bijak, pendidik dapat meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi pelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam. sehingga dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik dan membantu mereka mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam sehingga tercapainya tujuan pembelajaran baik itu dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Hasil analisis menunjukkan bahwa pada pembelajaran dengan menggunakan platform edukasi digital (Wordwall), nilai pretest di kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi Shapiro-Wilk sebesar 0,559, yang lebih besar dari 0,05, menandakan distribusi normal. Demikian pula, nilai signifikansi untuk posttest di kelas eksperimen adalah 0,248, juga lebih besar dari 0,05, menunjukkan distribusi normal. Pada kelas kontrol, nilai signifikansi untuk pretest adalah 0,169, yang melebihi 0,05, serta nilai signifikansi untuk posttest adalah 0,249, yang juga lebih besar dari 0,05, menunjukkan distribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data untuk pretest dan posttest di kedua kelas, eksperimen maupun kontrol, semuanya terdistribusi normal.
2. Keefektifan proses pembelajaran dengan menggunakan platform edukasi digital (Wordwall) memperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen 68,54 % yang berarti bahwa penggunaan platform edukasi digital (Wordwall) cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS 1. Sedangkan persentase pada kelas kontrol sebesar 33, 72 % yang berarti bahwa model pembelajaran langsung kurang efektif dalam meningkatkan

hasil belajar dan kreativitas peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS 2. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media platform edukasi digital (Wordwall) lebih efektif digunakan dibandingkan dengan model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar peserta didik di kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 Madrasah Aliyah Negeri 1 Mandailing Natal.

3. Proses pembelajaran dengan menggunakan platform edukasi digital dapat meningkatkan efektivitas dan kreativitas belajar peserta didik yaitu dengan adanya fitur-fitur seperti video pembelajaran, simulasi, dan permainan pendidikan, kuis yang menarik agar peserta didik dapat terlibat secara lebih aktif dalam materi pelajaran. Pembelajaran yang interaktif ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik tetapi juga memotivasi mereka untuk menggali lebih dalam konsep-konsep pelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik baik itu dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik.

## Daftar Pustaka

- Rahayu, (et.al.) "Implementation of Independent Learning Curriculum in Mover Schools." Dalam: *Basicedu Journal*, 6(4) (2022):6313–19. Doi: 10.31004/Basicedu.V6i4.3237.
- Nurchahyo, N. A., "Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Melalui Model Pembelajaran." Dalam: *JIPM: Jurnal Ilmu dan Pendidikan Matematika*, Vol. 1; No. 1 (April 2023)
- Qurniawati, D. R., "Effectiveness of Implementing the Independent Learning Curriculum." 195–203.
- Daulay, F., (et. al.), "Effectiveness of Utilizing Learning Media Platforms During the Covid-19 Pandemic." (2020)
- Yuliana, "Manajemen Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di SMP Negeri 15 Sarolangun". *Theses*, (Muaro Jambi: Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi, 2022)
- Tiara, "Kajian Filsafati terhadap Kemajuan Teknologi Pendidikan di Indonesia." Dalam: *Indonesian Journal of Teaching and Learning*, Vol. 1, No. 1, November 2022
- Sahir, S. S., *Metodologi Penelitian*, (Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2022)
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2018)
- Mahmudah, N., "Effectiveness of Online Learning Using Digital Platforms During the Covid-19 Pandemic for Grade IV Students of Sdn Mojoroto 4 in the 2020/2021 Academic Year." dalam: *Teachers Association, and Republic of Indonesia*, (2022)
- Arifin, M. S., (et.al.), *Sistem Informasi Manajemen*, (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2023)
- Anandika, L. R., "Development of Digital Games-Based Learning Media for Basic Competence in Identification and Analysis of Conventional Starter System Disturbances."
- Nada, D. F., "Implementation of Game Based Learning Using the Kahoot! Platform as an Interactive Learning Media." (2020)