



Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

PENGARUH MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI IPS SMA NEGERI I KABUN

Hilda Ainishifa¹⁾, Bunari²⁾, Suroyo³⁾

¹⁾²⁾³⁾ Universitas Riau, Riau, Indonesia

¹⁾E-mail: hilda.ainishifa1160@student.unri.ac.id

²⁾E-mail: bunari@lecturer.unri.ac.id

³⁾E-mail: suroyo11002@lecturer.unri.ac.id

Abstract. Learning History in class is often considered boring for students because many teachers still use the lecture method, so the results of learning History are still in the low category. For this reason, researchers will apply learning media that can improve learning outcomes, are interactive, innovative and not boring, to overcome this problem. This research aims to determine the influence of wordwall-based interactive media on the learning outcomes of history subject students in class XI IPS at SMAN I Kabun, and to find out how much influence wordwall-based interactive media can improve the learning outcomes of history subject students in class This type of research is pre-experimental by comparing learning results before the wordwall learning media is applied (pretest) with after the wordwall learning media is applied (posttest). The population in the study were class XI students at SMAN I Kabun, and the research sample was class XI IPS A, 36 students. Student learning outcomes in the History subject at the pretest obtained an average score of 64.5, and at the posttest the average score was 85.9. Furthermore, the results of the t test obtained a calculated t value of 32.592, the t table value for $df(36-1)=1.994$. These results explain that there is a significant influence of wordwall-based interactive media on student learning outcomes in history subjects in class XI at SMAN I Kabun. The results of the n-gain effectiveness test obtained a normalized gain value of 60.28%, which explains that wordwall media has moderate effectiveness in improving learning outcomes in the History subject for class XI students at SMAN I Kabun.

Keywords: *learning media, wordwall media, learning outcomes, Social Studies Learning, class XI IPS SMA I Kabun*

Abstrak. Pembelajaran Sejarah di kelas sering dianggap membosankan bagi siswa karena guru masih banyak yang menggunakan metode ceramah, sehingga hasil belajar Sejarah masih dalam kategori rendah. Untuk itu peneliti akan menerapkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar, interaktif, inovatif, dan tidak membosankan, untuk mengatasi masalah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif berbasis wordwall terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS SMAN I Kabun, dan mengetahui seberapa besar pengaruh media interaktif berbasis wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah di kelas XI di SMAN I Kabun. Jenis penelitian adalah pre eksperimen dengan membandingkan hasil belajar sebelum diterapkan media pembelajaran *wordwall* (pretest) dengan setelah diterapkan media pembelajaran *wordwall* (posttest). Populasi pada penelitian adalah siswa kelas XI di SMAN I Kabun, dan sampel penelitian adalah kelas XI IPS A sebanyak 36 siswa. Hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Sejarah saat pretest didapat nilai rata-rata sebesar 64,5, dan pada posttest didapat nilai rata-rata sebesar 85,9. Selanjutnya hasil uji t didapat nilai t hitung sebesar 32,592, nilai t tabel untuk $df(36-1)=1,994$. Hasil ini menjelaskan terdapat pengaruh yang signifikan media interaktif berbasis wordwall terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah di kelas XI di SMAN I Kabun. Hasil uji efektifitas n-gain didapat nilai gain ternormalisasi sebesar 60,28% yang menjelaskan media wordwall memiliki efektifitas kategori sedang dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah siswa kelas XI di SMAN I Kabun.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Media Wordwall, Hasil Belajar, Pembelajaran IPS, Kelas XII IPS SMA 1 Kabun*

Pendahuluan

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu unsur utama dalam pendidikan politik bangsa. Pembelajaran sejarah memiliki fungsi strategis dalam pembangunan bangsa, pengetahuan sejarah nasional mampu membangkitkan kesadaran akan pengalaman kolektif bangsa Indonesia beserta segala suka dukanya, kemenangan, serta kekalahan dalam perjuangan bersama, tidak berlebihan menciptakan *sense of belonging* atau solidaritas sosial. Sejarah merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang menelaah asal usul dan perkembangan serta peranan masyarakat masa lampau berdasarkan metode dan metodologi tertentu. Terkait dengan pendidikan di sekolah, pengetahuan masa lampau tersebut mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk kecerdasan, membentuk sikap, dan kepribadian siswa. Oleh karena itu pada jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, dan SMA mata pelajaran sejarah sangat penting.

Media interaktif merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan, membuat siswa dapat belajar mandiri, memulai dan mengakhiri pelajaran sesuai dengan keinginannya dan mengulangi materi yang belum dipahami secara jelas. Untuk melatih siswa menemukan dan menyusun sendiri pengetahuan yang diperolehnya, maka media interaktif yang disajikan dibuat berbasis konstruktivisme. Media interaktif berorientasi konstruktivisme adalah sebuah media yang membuat siswa belajar lebih aktif dan menyusun sendiri pengetahuan mereka lewat animasi yang ditampilkan, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih efektif.

Wordwall merupakan suatu situs pembelajaran yang dimana guru dapat membuat berbagai template pembelajaran yang didesain dalam bentuk games (Rosdiani *et al.*, 2021). Keunggulan dari aplikasi ini yaitu memiliki berbagai template kuis berbentuk *game*, hal ini dapat meningkatkan minat siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif serta dapat meningkatkan minat belajar siswa (Suniyah, 2020). Template kuis aplikasi *wordwall* tersedia seperti wujud soal opsi ganda (*quiz*), misteri silang (*crossword*), memilah kartu ataupun mencocokkan gambar (*matching pairs*), memasang jawaban yang pas (*find the match*), dan sebagainya, sehingga alat evaluasi tersebut dapat dipakai sebagai alat evaluasi harian maupun alat evaluasi semester (Sinaga & Soesanto, 2022). Hal ini dapat menjadi peluang untuk memanfaatkan pembelajaran *e-learning* sebagai media pembelajaran yang inovatif serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan survey awal yang dilakukan dengan guru dan beberapa siswa di SMA Negeri I Kabun, diketahui bahwa proses pembelajaran sejarah sudah menggunakan media interaktif namun masih ada beberapa siswa kurang memahami materi pembelajaran sejarah karena keterbatasan media yang digunakan oleh guru yang belum dapat mengoptimalkan pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology (ICT)*. Peneliti melihat perkembangan siswa dalam menyimak suatu pembelajaran terbilang rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil evaluasi pembelajaran siswa terbilang rendah, di sekolah SMAN 1 Kabun memiliki fasilitas memadai secara sarana dan prasarana untuk dilakukan pembelajaran *e-learning*. Setiap kelas terdapat fasilitas LCD Proyektor, Speaker, dan WIFI sehingga peneliti dapat

menayangkan video untuk disimak oleh peserta didik. Melalui hasil wawancara siswa bahwa pembelajaran di kelas terasa membosankan dikarenakan sebahagian guru mengajar menggunakan metode ceramah dan melalui hasil wawancara guru yang menyatakan bahwa tahun ini nilai siswa mengalami penurunan. Permasalahan yang telah dijelaskan di atas menurut peneliti aplikasi *wordwall* merupakan aplikasi yang cocok digunakan oleh siswa di dalam kelas untuk memotivasi siswa lebih semangat dalam menyimak pembelajaran sejarah.

Dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif guru harus menyesuaikan dengan keadaan para siswa. Guru perlu mengetahui media apa saja yang dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa, maka dari itu guru perlu mengetahui penggunaan media digital dalam pembelajaran agar pembelajaran berlangsung baik dan efektif. Media digital yang digunakan harus bervariasi, hal ini untuk mencegah kebosanan siswa. Penggunaan media digital menggunakan media *wordwall* sering juga digunakan dalam pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran sejarah.

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian (Rozi Novita Sari, 2021) dengan judul “Pengaruh Games *wordwall* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X MIPA SMA 2 Lubuk Basung”, dan penelitian (Zumrotus Sholihah Fauzan, 2022) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang”

Penelitian ini berbeda dengan penelitian dengan media *wordwall* lainnya karena pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran aplikasi *wordwall Quiz*. Perbedaan lainya terletak pada desain penelitian, objek dan sampel penelitian.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Untuk mengetahui pengaruh media interkatif berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah di kelas XI di SMAN I Kabun. 2) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media interkatif berbasis *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah di kelas XI di SMAN I Kabun.

Tinjauan Literatur

1. Pembelajaran Sejarah

a. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses kegiatan yang sangat penting dilakukan di sekolah, khususnya didalam kelas yang didalamnya terdapat komponen-komponen berpengaruh terhadap pembelajaran. Pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang dilakukan di dalam kelas. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menjadi sarana penyampaian informasi dari pengirim kepada penerima agar apa yang disampaikan dapat diterima dengan baik (Sari & Setiawan, 2018). Pembelajaran adalah proses kegiatan yang sangat penting dilakukan di sekolah, Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistim Pendidikan Nasional, pembelajaran dikatakan sebagai proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Sedangkan Hamalik dalam Fakhurrrazi menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi (siswa dan guru, fasilitas

(ruang kelas, visual, audio, material (papan tulis, buku, spidol, dan alat belajar) dan dalam proses saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Mata Pelajaran Sejarah

Menurut Suprayogi (2007) mata pelajaran Sejarah adalah ilmu yang mempelajari umat manusia pada masa lampau diberbagai tempat atau jenis lingkungan dengan berbagai corak politik, sosial, budaya dan perekonomian juga mempelajari mata rantai kehidupan yang satu dengan yang lain serta hubungan masa silam dengan masa sekarang serta masa yang akan datang. Konsep-konsepnya antara lain: perubahan, konflik, revolusi, kebangsaan, peradaban, eksplorasi, dan kemencengan.

c. Keterkaitan Pembelajaran Sejarah

Kaitannya Sejarah dengan Pendidikan adalah sejarah memiliki fungsi edukatif atau pendidikan karena dengan memahami sejarah berarti telah diambil satu manfaat atau hikmah dari terjadinya suatu peristiwa sejarah. Sejarah adalah guru kehidupan (*historia vitae magistra*) yang bermakna bahwa sejarah ini memiliki fungsi pendidikan, yang mengajarkan bagaimana manusia seharusnya itu bertindak dengan melihat peristiwa yang telah terjadi untuk kemudian diambil hikmahnya.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran berdasarkan Gerlach & Ely (Arsyad, 2014) bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, Media menjadi bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide dan gagasan sehingga gagasan, ide atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan isi materi pelajaran, yang terdiri antara lain perekam suara, video, kaset, kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai) gambar, foto, televisi, grafik dan computer (Azhar, 2010).

3. Media Aplikasi *Wordwall*

Wordwall merupakan media pembelajaran yang interaktif dan memiliki variasi permainan dengan menggunakan teknologi seperti smartphone ataupun laptop yang berfungsi sebagai alat bantu dalam mempermudah siswa dalam beraktivitas di dalam kelas (Purnamasari dkk., 2022). *Wordwall* merupakan game edukasi yang bertujuan untuk mempermudah guru agar dapat membuat media pembelajaran online berbasis game edukasi tanpa perlu penguasaan coding dan dapat menyesuaikan dengan materi yang diajarkan. Website *wordwall* ini cocok digunakan untuk merancang dan me review sebuah penilaian pembelajaran (Nafiah, 2022).

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif Prasetyo dan Jannah (2010) mengungkapkan pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang datanya berupa angka-

angka dan dianalisis dengan analisis statistik untuk mencari jawaban dari rumusan masalah suatu penelitian. Penelitian dilakukan kelas XI SMAN I Kabun. Sampel pada penelitian adalah siswa kelas XI IPS A yang berjumlah 36 siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Pre Experimental dengan pendekatan *one group pretest-posttest design*. Desain penelitian ini hanya memiliki satu kelas dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui pengaruh media interaktif berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah di kelas XI di SMAN I Kabun.

Data yang dikumpulkan dianalisis dengan bantuan software SPSS. Adapun analisis yang dilakukan antara lain

- a. Analisis deskriptif
- b. Uji normalitas dengan uji Kolmogorov-Smirnov
- c. Uji hipotesis dengan uji *paired sampel t test*
- d. Uji N-Gain

Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan sejak bulan Juli hingga Agustus 2023. Tahapan penelitian terdiri dari perizinan, pelaksanaan, pengumpulan data, hingga analisis data. Berikut hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian:

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif bertujuan memberikan gambaran umum hasil penelitian. Adapun hasil analisis deskriptif disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif

Kelompok data	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	36	50	80	64.5	7.818
Posttest	36	66.7	100	85.9	8.842

Berdasarkan tabel di atas, didapat nilai minimum pada pretest sebesar 50, nilai maksimum, 80, nilai rata-rata 64,5 dan standar deviasi 7,818. Sedangkan pada posttest didapat nilai minimum sebesar 66,7, nilai maksimum 100, nilai rata-rata 85,9 dan standar deviasi sebesar 8,842. Hasil analisis deskriptif menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan media *wordwall*.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa yang telah diperoleh dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Karenanya uji normalitas merupakan salah satu uji prasyarat untuk uji *t-test*.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelompok data	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	df	Sig
Pretest	0.114	36	0.200
Posttest	0.131	36	0.122

Berdasarkan output hasil uji normalitas dengan uji Kolmogorov-Smirniv diatas, didapat nilai signifikansi untuk data hasil belajar pada pretest sebesar 0,200, dan data hasil belajar pada posttest 0,122. Hasil ini mejelaskan kedua kelompok data terdistribusi normal karena memiliki nilai signifikasni>0,05.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan uji t-test digunakan untuk menguji suatu pembelajaran atau perlakuan, apakah perlakuan yang diterapkan berpengaruh atau tidak berpengaruh terhadap objek yang diteliti.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Kelompok data	Mean	N	SD	Selisih Mean	T hitung	Sig
Pretest	64.5	36	7.82	21.39	32.592	0.000
Posttest	85.9	36	8.84			

Berdasarkan tabel diatas, didapat selisih mean hasil belajar antara *pretest* dan *posttest* sebesar 21.394, dengan t hitung sebesar 32,592, dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Berdasarkan hasil ini maka H0 ditolak dan Ha diterima atau “Ada pengaruh media wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS A SMAN 1 Kabun tahun ajaran 2022/2023”.

4. Uji N-gain

Uji n-gain dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang diterapkan efektif dalam memingkatkan hasil belajar. Uji n-gain dilakukan setelah uji t, yaitu setelah mengetahuibahwa media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Adapun perhitungan gain dapat dilakukan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Gain} &= \frac{X_{\text{posttest}} - X_{\text{pretest}}}{X_{\text{ideal}} - X_{\text{pretest}}} \times 100\% \\
 &= \frac{85,9 - 64,5}{100 - 64,5} \times 100\% \\
 &= 60,28\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data diatas, didapat persentase gain ternormalisasi sebesar 60,28. Hasil ini mejelaskan media pembelajaran yaitu media wordwall memiliki efektifitas dalam kategori sedang dalam meningkatka hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kabun.

Pembahasan

1. Pengaruh media interaktif berbasis wordwall terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah di kelas XI SMAN 1 Kabun

Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Kabun tahun ajaran 2022/2023. Penelitian dilakukan dengan pendekatan pre eksperimen, yaitu hanya menggunakan satu kelas, tahap awal memberikan pretest pada kelas untuk mengetahui kemampuan dasar siswa, selanjutnya di kelas tersebut diterapkan pembelajaran dengan media *wordwall* dan setelah selesai di ukur kembali hasil belajar siswa dengan 30 soal objektif untuk melihat peningkatan hasil belajar.

Penggunaan media *wordwall* ini dapat membuat peserta didik tidak mudah bosan dalam belajar karena dapat menciptakan berbagai kreasi. Serta penugasan pada *wordwall* ini cenderung lebih mudah karena dapat diakses peserta didik melalui ponsel yang dimiliki.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada Pelajaran Sejarah dari sebelum diterapkan media *wordwall* (*pretest*) dengan setelah diterapkan media *wordwall* (*posttest*). Berdasarkan data lampiran 10 didapat nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan (*pretest*) sebesar 64,5, dan setelah diberi perlakuan (*posttest*) sebesar 85,9. Hasil ini menunjukkan penggunaan media *wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada matapelajaran Sejarah.

Hasil perhitungan data menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 32,592$ dan $t_{tabel} = 2,030$. Hal ini berarti nilai $t_{hitung} >$ dari nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media interaktif *wordwall* (*pretest*) dengan setelah menggunakan media interaktif *wordwall* (*posttest*). Artinya ada pengaruh media interaktif berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kabun.

Setelah diketahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar, peneliti menegaskan bahwa saat pembelajaran sedang berlangsung yaitu saat menggunakan media *wordwall* terlihat dengan jelas siswa lebih bersemangat karena menampilkan berbagai macam kreasi. Salah satu kreasi dalam belajar yaitu adanya rangking di dalam media *wordwall* yang kemudian menimbulkan motivasi yang lebih bagi siswa untuk menjawab pertanyaan di media *wordwall* tersebut. Siswa berlomba-lomba menjadi yang lebih baik.

2. Seberapa Besar Pengaruh Media Interaktif Berbasis Wordwall Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI di SMAN 1 Kabun

Penggunaan *wordwall* dapat bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kognitif siswa. Selain itu juga dapat digunakan sebagai penunjang aktivitas pembelajaran. Pada aplikasi *wordwall* siswa dapat mengerjakan tugas berulang apabila salah menjawab soal ataupun gagal dalam tantangan sampai mendapatkan nilai yang tinggi. Template dalam aplikasi ini juga beraneka macam. Siswa yang menjawab soal di aplikasi *wordwall* dapat mengetahui jawaban yang telah dipilih benar atau salahnya dengan klik *show answer*. Selain itu, siswa juga dapat melihat langsung nilai yang diperoleh dan dapat melihat peringkat yang diperoleh dengan klik *leaderboard* atau papan peringkat.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah dengan menggunakan media interaktif wordwall lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan media powerpoint. Hal ini sesuai dengan perhitungan menggunakan program SPSS 25.0 yang menggunakan analisis uji-t untuk menguji suatu pembelajaran atau perlakuan, apakah perlakuan yang diterapkan berpengaruh atau tidak terhadap objek yang diteliti.

Selanjutnya berdasarkan uji t, yaitu pengujian yang membandingkan antara nilai rata-rata pretest dan posttest, didapat nilai signifikansi sebesar 0,000, t hitung sebesar 32,592 dan selisih rata-rata sebesar 21,394. Hal ini menjelaskan terdapat pengaruh yang signifikan media interaktif berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah di kelas XI di SMAN I Kabun. Dengan pengujian ini nampak jelas peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media interaktif berbasis *wordwall* lebih tinggi dan berbeda signifikan antara pretest dan posttest. Adapun untuk besar peningkatan hasil belajar menggunakan media interaktif berbasis *wordwall* berdasarkan nilai gain ternormalisasi didapat sebesar 60,28%. Hasil ini menjelaskan media interaktif berbasis *wordwall* memiliki keefektifan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam kategori sedang.

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang baik tentu dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya yaitu media interaktif berbasis *wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah media aplikasi yang menarik pada *browser*. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber *wordwall* dapat diartikan web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat *games* berbasis kuis menyenangkan. Web aplikasi ini cocok buat merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran. Media interaktif berbasis *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar memiliki faktor belajar yang mempengaruhinya secara internal dan eksternal (Juita, 2019) antara lain meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman konsep, dan meningkatkan meningkatkan retensi. Menurut (Asrori, 2020) menjelaskan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya adalah faktor nonsosial dalam belajar yang meliputi letak gedung dan alat-alat yang dipakai untuk belajar. Hasil belajar peserta didik merupakan sebuah prestasi yang sudah dicapai secara akademis dengan melalui tugas-tugas, keaktifan siswa dikelas dan ujian itu semua yang mendukung dalam perolehan hasil belajar siswa tersebut (Somayana, 2020).

Namun demikian menggunakan media interaktif berbasis *wordwall* perlu memperhatikan beberapa hal, antara lain yaitu media harus dirancang dengan baik, media harus digunakan secara tepat, dan media harus dievaluasi secara berkala. Fakta ini didukung oleh (Maghfiroh, 2018) bahwa dengan menggunakan *wordwall* dalam media belajar yang interaktif dapat menyebabkan hasil belajar meningkat. Kondisi ini menunjukkan bahwa meningkatnya hasil belajar menjadi indikasi tujuan pembelajaran tercapai. Hal ini sejalan (Mutiah dkk., 2020) dengan bahwa hasil belajar siswa yang baik artinya adanya kemajuan selama proses belajar. Hal ini karena peningkatan hasil belajar ini juga dapat dipengaruhi oleh strategi mengajar guru mata pelajaran termasuk dalam proses evaluasi dengan aplikasi *wordwall* (R. D. Lestari, 2021).

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa:

- a) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran Sejarah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kabun.
- b) Terdapat peningkatan kategori hasil belajar siswa antara sebelum menggunakan media *wordwall* dengan setelah menggunakan media *wordwall* yaitu dari rendah ke sangat tinggi.
- c) Terdapat pengaruh sebesar 60,28% penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kabun.

Daftar Pustaka

- A'Isyah, S. (2019). *Efektivitas penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar bahasa arab Kelas III Mis Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.*
- Arealya, D., Anggrasari, L. A., & Budiarti, M. (2022). *Efektivitas media wordwall terhadap kecerdasan emosional siswa kelas V pada mata pelajaran tematik di SDN 01 Taman Madiun.*
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja grafindo persada.*
- Asrori. (2020). *Psikologi Pendidikan (Pertama). Surabaya : CV. Pena Persada.*
- Fajero, Tommi, Festiawan, Rifqi, Anggraeni, Dewi, Ngadiman, & Budi, Didik Rilastiyo. (2021). *Analisis Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dalam Implementasi Metode Pembelajaran Daring pada Era Covid-19 di SMA Negeri se-Kota Tegal.* <https://doi.org/10.5281/ZENODO.4914831>
- Frisila, M. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SD Kanisius Kadirojo Yogyakarta Kelas IV Materi KPK dan FPB [Skripsi]. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.*
- Handhika, J. (2012). *Efektivitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau Dari Motivasi Belajar.*
- Hutapea, R. H. (2019). *Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik. BIA': Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen Kontekstual.* <https://doi.org/10.34307/b.v2i2.94>
- Isjoni. (2007). *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan.* Alfabeta.
- Jauhar, S., Nur, N., & Sudirman. (2022). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Global Journal Teaching Professional, (No 03).*
- Juita, R. (2019). *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Eksperimen Pada Siswa Kelas IV SDN 02 Kota Mukomuko. IJIS Edu : Indonesian Journal of Integrated Science Education, 1(1), Art. 1.* <https://doi.org/10.29300/ijisedu.v1i1.1404>

- Kasa, B., Taneo, S. P., Lehan, A. A. D., Benu, A. B. N., Bulu, V., Loko, L. E., & Nota, M. C. G. (2021)., 6. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran IPS Secara Daring (Online) di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. 1 (2).*
- Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. Jurnal Cakrawala Pendas, 8 (4), 1020–1028.*
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>.
- Lestari, R. D. (2021). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG), 2(2), Art. 2.* <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Lutfiyah, & Sulisawati, D. 2019. *Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Berbasis E-Learning. Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 02, No, 1, 2614–732X.*
- Maghfiroh, K. (2018). *Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. Jurnal Profesi Keguruan, 4(1), Art. 1.* <https://doi.org/10.15294/jpk.v4i1.13742>
- Muhibbin, S. 2008. *Psikologi Belajar.* Jakarta : Raja Grafindo Pelajar.
- Mutiah, N., Arafah, K., & Azis, A. (2020). *Pengaruh Tes Objektif Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sidendreg Rappang. Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika (JSPF), 200–217.*
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). *Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa MAN 1 Lamongan. OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi, Vol 6 No 2.* <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- Ninawati, M. (2021). *Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar.*
- Pujiastutik, H 2019. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Mata Kuliah Belajar Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Teladan. Vol 4 No 1, 25-36.*
- Purwanto. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F.(2022). *Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall. Abdi Laksana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(1), Art. 1.* <https://doi.org/10.32493/al-jpkm.v3i1.17052>

- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6 (3), 3435-3444. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2578>
- Rohmatunnisa, A. (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.
- Sari, A., & Setiawan, A. (2018). *The Development of Internet-based Economic Learning Media using Moodle Approach*. *International Journal of Active Learning*, 3(2), 100–109.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N., & Ibrahim. (2015). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Sinar Baru Algesino.
- , 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Somayana, W. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 283–294. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Wibowo, A. T., Akhlis, I., & Nugroho, S. E. (2015). *Pengembangan LMS (Learning Management System) Berbasis Web untuk Mengukur Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa*. *Scientific Journal of Informatics*, 1 (2). <https://doi.org/10.15294/sji.v1i2.4019>.