

EFEKTIVITAS MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA MAN 1 LAMONGAN

¹Sakinata Maulidina Minarta, ²Heni Purwa Pamungkas

Universitas Negeri Surabaya

sakinata.18062@mhs.unesa.ac.id, henipamungkas@unesa.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyse the effect of Wordwall learning media in increase economics learning outcomes for students in class XI IPS 1 MAN 1 Lamongan. The subjects of this study were 24 students of class XI IPS 1 MAN 1 Lamongan. This research was an experimental study with one-group pre-test post-test design. The analytical technique used reliability test, normality test, homogeneity test, N-Gain test, and also Wilcoxon test. Based on the results of the Wilcoxon test analysis on the pre-test and post-test data of the experimental group showed a sig (2-tailed) value of $0.001 < 0,05$, which means that there is a significant difference between before and after treatment. It can be concluded that Wordwall learning media (X) has a significant effect on student learning outcomes of XI IPS 1 MAN 1 Lamongan (Y).

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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi pada siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan. Subjek penelitian ini adalah 24 siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test design*. Teknik analisis yang digunakan adalah uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain, dan juga uji Wilcoxon. Berdasarkan hasil analisis uji Wilcoxon pada data pre-test dan post-test kelompok eksperimen menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah perlakuan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Wordwall (X) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan (Y).

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

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting untuk mencetak generasi muda yang berkualitas. Di dalam pendidikan, penggunaan teknologi sangat diperlukan guna menunjang keberhasilan pembelajaran. Beberapa hal yang berkaitan dengan pendidikan seperti metode, media, dan hasil belajar sangat memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Media diperlukan sebagai cara untuk mempermudah pendidik dalam menyalurkan bahan ajar kepada peserta didik. Sedangkan metode belajar diperlukan guru sebagai alat untuk mengatur strategi dalam menyampaikan materi atau bahan ajar. Selanjutnya, hasil belajar berfungsi sebagai pengukur besarnya minat dan potensi peserta didik terhadap mata pelajaran (Dwijayani, 2019).

Ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Faktor-faktor tersebut terdiri dari peserta didik, pendidik, kurikulum yang sesuai

dengan kebijakan pemerintah, serta komponen belajar seperti media, metode, model, dan pendekatan pembelajaran. Menurut Ahmadi dan Supriyono (2013) kesulitan belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu internal dan juga eksternal. Faktor internal berasal dari dirinya sendiri. Ada dua hal yang dapat memengaruhi faktor internal, yaitu psikologis (kejiwaan) dan juga fisiologis (fisik). Faktor eksternal berasal dari luar diri. Sedangkan faktor eksternal dapat dipengaruhi oleh tiga hal, yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat (Chesaria et al., 2015)

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, faktor seperti minat serta motivasi diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Rendahnya motivasi yang dimiliki siswa dapat memengaruhi peningkatan hasil belajar mereka. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa adalah dengan menerapkan media interaktif dalam proses pembelajaran. Ketika hendak menerapkan media pembelajaran, perlu memperhatikan berbagai hal, seperti: kondisi yang dialami siswa, materi, sarana yang disediakan, serta kemampuan pendidik tersebut. Pendidik juga perlu memastikan apakah siswa telah sepenuhnya memahami materi atau tidak, dengan tujuan untuk memastikan adanya peningkatan hasil belajar mereka. Hal ini dikarenakan hasil belajar tersebut yang akan digunakan guru sebagai tolok ukur dalam mengevaluasi tujuan pembelajaran. Dengan begitu, tujuan dapat dicapai secara efektif.

Berdasarkan keadaan riil di lapangan, hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan menurun sejak pandemi Covid-19 berlangsung, terbukti dari hasil ulangan siswa saat semester ganjil. Dari 24 siswa, 8 siswa mengalami kenaikan nilai sedangkan 16 siswa mengalami penurunan nilai. Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu guru Ekonomi, penyebab menurunnya nilai Ekonomi siswa adalah kurangnya durasi mengajar menyebabkan guru tidak sempat melakukan evaluasi belajar di setiap pertemuannya. Selain itu, proses pembelajaran yang dilaksanakan selama ini belum memaksimalkan penggunaan teknologi. Hal tersebut menyebabkan aktivitas pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan. Hasil wawancara dengan beberapa siswa juga menjelaskan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran interaktif untuk membangkitkan motivasi belajar agar hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi dapat meningkat.

Media pembelajaran digunakan guru sebagai perangkat untuk memudahkan guru ketika menyampaikan materi atau bahan ajar. Selain itu, media pembelajaran memudahkan siswa dalam mempersiapkan dan mendapatkan informasi saat belajar di sekolah maupun di rumah. Media pembelajaran perlu dikemas dengan baik agar menstimulus siswa untuk giat belajar. Adapun faktor-faktor yang dapat menyebabkan kurang variatifnya media pembelajaran, seperti durasi pembelajaran yang terbatas, kondisi sekolah, karakter masing-masing siswa, dan juga kurangnya kontribusi guru dalam mengoptimalkan perkembangan teknologi (Putra & Nugroho, 2016).

Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang dibuat dengan tujuan agar berbeda dengan pembelajaran yang sudah pernah dilakukan guru pada umumnya (Wahyono, 2016). Pembelajaran inovatif juga dapat diartikan sebagai pembelajaran yang bersifat baru, tidak pernah dilakukan sebelumnya, dan mempermudah guru dalam memfasilitasi serta membangun pengetahuan siswa, dengan tujuan menjadikan perilaku siswa lebih baik dengan melihat perbedaan-perbedaan dan

potensi yang mereka miliki. Pada pembelajaran inovatif juga perlu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar agar siswa melek IT (Muhali, 2019).

Penelitian Hasram et al. (2021) mengungkapkan bahwa pembelajaran mandiri adalah salah satu keterampilan yang disorot dalam Pendidikan 4.0. Contoh media pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran mandiri adalah aplikasi Wordwall. Wordwall merupakan media interaktif yang dapat digunakan guru sebagai alat evaluasi siswa. Ciri khas aplikasi ini yaitu menyenangkan bagi siswa karena pilihan permainannya yang sangat beragam, seperti bermain kuis, mencocokkan atau memasang kata, mencari kata, mengacak kata, dan lain sebagainya. Aplikasi ini sangat mudah diakses serta digunakan oleh guru dan juga siswa karena dapat diakses melalui browser. Aplikasi Wordwall memudahkan pengguna baru karena Wordwall menyediakan contoh-contoh yang sangat beragam (Gandasari & Pramudiani, 2021).

Dalam salah satu fitur Wordwall yang bernama *Gameshow Quiz*, terdapat tampilan yang menunjukkan *leaderboard* atau papan peringkat yang menunjukkan peringkat tiga teratas. Hal tersebut dapat menjadi memacu siswa untuk belajar karena siswa yang nilainya muncul di papan score akan merasa bangga karena namanya tercantum dalam peringkat teratas, sedangkan siswa yang namanya belum muncul akan merasa bahwa ia harus menduduki peringkat atas. Adanya motivasi belajar tersebutlah yang dapat meningkatkan hasil belajar Ekonomi mereka.

Salah satu penelitian terdahulu membuktikan bahwa Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Maghfiroh (2018) menyatakan bahwa terdapat keberhasilan menggunakan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar Matematika, terbukti adanya peningkatan hasil belajar dari 75% menjadi 86,84%. Hal yang membedakan penelitian saat ini dengan sebelumnya adalah mata pelajaran dan subjek yang diteliti. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan yang berfokus pada mata pelajaran Ekonomi. Sedangkan subjek penelitian sebelumnya adalah siswa kelas IV MI Roudlotul Huda Semarang yang berfokus pada mata pelajaran Matematika.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh dari penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar siswa XI IPS 1 MAN 1 Lamongan pada mata pelajaran Ekonomi.

LANDASAN TEORI

Media Pembelajaran Inovatif

Media pembelajaran adalah media yang mampu mempermudah pendidik dalam kegiatan pembelajaran sehingga informasinya dapat tersampaikan kepada siswa secara jelas serta tujuan pembelajaran terlaksana sesuai dengan yang diharapkan. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah dilakukannya kegiatan belajar mengajar dengan menilai sikap, pemahaman, serta kemampuan yang dimilikinya. Media pembelajaran berguna bagi peserta didik saat mendapatkan informasi yang diberikan oleh pendidik sehingga informasi terkait pembelajaran tersebut dapat tersalurkan, sehingga berpotensi menambah dan membentuk pengetahuan peserta didik (Teni Nurrita, 2018).

Pembaruan yang memanfaatkan media pembelajaran sangat diperlukan agar pembelajaran tetap terlaksana dengan baik. Sururi dalam Khotimah (2021)

menyatakan bahwa pembaruan juga memiliki makna sebagai suatu pemikiran yang baru serta dirasakan oleh berbagai pihak, baik sendiri-sendiri maupun bersama-sama. Dalam situasi ini, pembaruan muncul karena adanya keadaan dimana seseorang hendak mengatasi suatu permasalahan di sekitarnya dengan harapan dapat mengimbangi dan beradaptasi dengan lajunya zaman supaya kegiatan belajar mengajar tidak tertinggal.

Hasil penelitian To'iqinova & Khamidova (2022) menunjukkan bahwa media pengajaran non-tradisional lebih efisien dibandingkan dengan metode tradisional. Tes berbasis kertas membuat siswa enggan untuk memelajari hal baru dan tidak efektif jika digunakan untuk menunjukkan pengetahuan mereka yang sebenarnya. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif seperti Wordwall dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan kosa kata mereka, karena Wordwall dirancang untuk menjadi alat yang interaktif bagi siswa serta berisi susunan kata-kata yang dapat digunakan selama proses pembelajaran. Sehingga, dapat dibuktikan bahwa media pembelajaran modern yang memanfaatkan teknologi dipercaya lebih berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa karena dianggap lebih interaktif.

Aplikasi Wordwall

Wordwall merupakan bentuk aplikasi *gamification* yang memberikan berbagai pilihan permainan yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi atau bahan ajar. Aplikasi ini dibuat oleh organisasi yang berasal dari United Kingdom, Visual Education Ltd. Wordwall dapat dijadikan sebagai strategi evaluasi pembelajaran karena tampilannya yang 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*. Wordwall.net dapat mempermudah guru dalam membuat permainan interaktif dan membuat lembar kerja untuk siswanya (Khairunisa, 2021).

Hasil Belajar

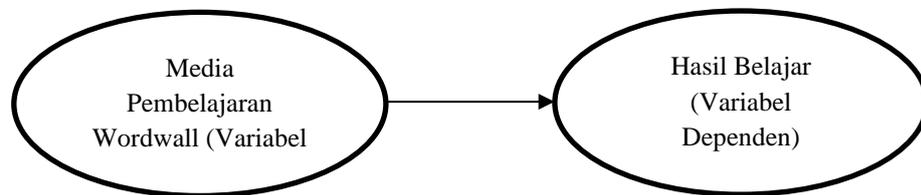
Dalam penelitian Gunawan et al. (2017), pengertian hasil belajar yaitu penilaian yang didapatkan siswa sebagai wujud dari unjuk kerjanya selama kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar merupakan wujud evaluasi akhir dari siklus yang telah dilakukan secara berulang. Dampak positif dari adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran adalah sebagai berikut: pemahaman siswa terhadap materi yang diterima lebih meningkat karena kegiatan pembelajaran mudah dan menarik, meningkatkan efisiensi belajar siswa karena adanya kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, meningkatnya fokus belajar siswa ketika belajar karena media pembelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan siswa, meningkatnya motivasi belajar siswa karena perhatiannya terhadap pelajaran juga meningkat, siswa dapat memahami materi yang diberikan karena adanya pengalaman menyeluruh dalam belajar, siswa secara efektif mengikuti dan terlibat dalam proses belajar mengajar, serta siswa berkesempatan mengkreasikan dan mengembangkan keterampilan yang dimilikinya. (Dwijayani, 2019)

METODOLOGI

Penelitian ini dibuat dalam rangka menganalisis pengaruh dari media pembelajaran Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar Ekonomi siswa kelas XI

IPS MAN 1 Lamongan. Subjek penelitian ini sebanyak 24 siswa XI IPS MAN 1 Lamongan sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini dimulai pada 18 Januari 2022 di MAN 1 Lamongan.

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



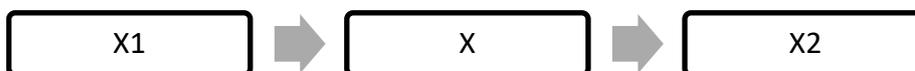
Keterangan:

→ : hubungan antar variabel.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design* dengan menggunakan *mix method* (kuantitatif dan kualitatif). *Mix method* merupakan penelitian yang mencampur pendekatan kuantitatif dan kualitatif, mulai dari segi prosedur, metode, sudut pandang, ide, serta bahasa yang menjadi satu tinjauan (Parjama & Akhmad, 2019).

Dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil kuesioner yang menggunakan 4 pilihan jawaban yang diukur berdasarkan skala *Likert*, yang terdiri dari sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Jenis kuesioner yang digunakan berupa kalimat pernyataan seputar media pembelajaran Wordwall dan juga hasil belajar siswa. Tujuan digunakannya kuesioner adalah untuk mengetahui pendapat responden terhadap penggunaan Wordall. Sedangkan metode kualitatif digunakan untuk mengambil data awal penelitian, yaitu observasi dan wawancara kepada narasumber, yaitu salah satu guru ekonomi dan siswa XI IPS 1 MAN 1 Lamongan. Selanjutnya, metode eksperimen berguna untuk mengukur pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar pada kelas eksperimen. Teknik analisis data menggunakan uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain, dan uji Wilcoxon.

Adapun rancangan desain penelitian ini sebagai berikut:



Keterangan:

X1 : *Pre-test*

X : Perlakuan

X2 : *Post-test*

Langkah-langkah penelitian ini meliputi:

Melakukan Tes Awal (*Pre-test*)

Pre-test diterapkan sebelum diberikan perlakuan, hal ini dimaksudkan untuk memperoleh hasil awal dan dapat mengetahui kemampuan awal mereka.

Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Materi yang digunakan pada proses *treatment* ialah Perpajakan.

Melakukan *Post-test*

Post-test diterapkan sesudah diberi perlakuan, hal ini dimaksudkan untuk mengetahui hasil akhir siswa setelah *treatment* dilakukan.

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

Uji

Normalitas

Tabel 1.2 Uji Normalitas

Keterangan	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar pretes eksperimen	.177	24	.051	.946	24	.219
postes eksperimen	.203	24	.011	.858	24	.003

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas berguna untuk mengetahui normal atau tidaknya data kelas eksperimen. Berdasarkan hasil output uji normalitas, didapatkan nilai signifikan uji normalitas yang menggunakan Kolmogorov-Smirnov maupun Shapiro-Wilk didapatkan data *pre-test* eksperimen terdistribusi normal karena $\text{sig} > 0,05$. Sedangkan data postes eksperimen tidak terdistribusi normal karena $\text{sig} < 0,05$.

Uji Homogenitas

Tabel 1.3 Uji Homogenitas

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Belajar	Based on Mean	.146	1	46	.705
	Based on Median	.048	1	46	.828
	Based on Median and with adjusted df	.048	1	43.739	.828
	Based on trimmed mean	.060	1	46	.808

Uji homogenitas berguna untuk melihat homogen atau tidaknya sampel yang dipakai. Homogenitasnya dapat dilihat dengan membandingkan kedua variannya. Berdasarkan output uji homogenitas, didapatkan nilai signifikansi 0.705 yang berarti nilai $\text{sig} > 0,05$, maka dapat disimpulkan data homogen.

Uji N-Gain

Tabel 1.4 Uji N-Gain

Kelas Eksperimen				
Nama Siswa	Nilai		n-Gain	Kriteria
	Pre-test	Post-test		
ABDULLAH JAVIER	34	88	,82	Tinggi
ARDIYAN MISFA'UL HAKIM	14	27	,15	Rendah
FADHILA GALUH SAFITRI	87	100	1	Tinggi
FANY AGUSTIN FADHILA	80	94	,70	Sedang
FIRDA AULADINA	46	86	,74	Tinggi
LAWRENCE ANDREAN	73	46	-1	Tinggi
M. NURWATON ASSHOFA	74	100	1	Tinggi
MOAMMAR KHADAFI SHOLEH	54	79	,54	Sedang
MOH. AKMAL FAHRIZAL	37	93	,89	Tinggi
MOH. IQBAL FIRDAUS SAPUTRA	47	61	,26	Rendah
MOHAMMAD SYAHRUL NIZAM	53	87	,72	Tinggi
MUHAMMAD BAGUS AL HIKMA AZHAR	54	33	-,46	Sedang
MUHAMMAD IHZA MAULANA	53	53	0	Rendah
MUHAMMAD NAZRIL SHIHAB	52	67	,31	Sedang
MUHAMMAD YANWAR IZZUL CHAQ	51	100	1	Tinggi
NAILA SALWA AZ ZAHRAH	87	93	,46	Sedang
NUR AINI	26	76	,68	Sedang
SARAH ZAHIRA AL-ULA	79	100	1	Tinggi
SITI QOMARIYAH	39	74	,57	Sedang
TAZKI SHAF A AZZAHRAH	54	67	,28	Rendah
ULIFATUR ROCHMATIN	74	87	,50	Sedang
VINDA RAHMATUTS TSANIYAH	55	100	1	Tinggi
WANDA MA'RUFATUL HAMIDAH	73	100	1	Tinggi
WIDYA ANGGRAENI SETIARINI	86	93	,50	Sedang

Dalam penelitian ini, 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 $n\text{-Gain} > 0,7$

n-Gain dikatakan “sedang” jika $n\text{-Gain}$ terletak antara $0,3 < n\text{-Gain} \leq 0,7$

n-Gain dikatakan “rendah” jika $n\text{-Gain} \leq 0,3$

Tabel 1.5 Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan

Kelas	Pre-test	Post-tsest	Gain	N-gain
Eksperimen	57,58	79,33	21,75	0,51

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.

Uji Wilcoxon

Tabel 1.6 Uji Wilcoxon

Test Statistics ^b	
	Pos test - Pre test
Z	-3.439 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Dalam penelitian ini uji wilcoxon dilakukan pada saat mengukur perbedaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Hasil analisis uji wilcoxon pada data kelompok eksperimen menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ yang artinya sebelum dan sesudah perlakuan ada yang berbeda secara signifikan. Dengan begitu hasil uji wilcoxon menunjukkan bahwa pembelajaran Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa XI IPS MAN 1 Lamongan.

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

Penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh antara media Wordwall dan hasil belajar siswa, hal ini didukung oleh hasil dari eksperimen yang dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan hasil uji wilcoxon, pada data *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen menunjukkan bahwa ada yang berbeda secara signifikan antara sebelum dan sesudah *treatment* pada kelas eksperimen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa XI IPS 1 MAN 1 Lamongan. Hasil angket siswa juga menyatakan bahwa mereka sangat setuju bahwa media pembelajaran Wordwall memengaruhi hasil belajar Ekonomi. Berikut penjelasan hasil rekapitulasi jawaban responden secara keseluruhan dalam penelitian ini:

Tabel 1.7 Tanggapan Responden Tentang Media Pembelajaran Wordwall (X)

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

Berdasarkan tabel 1.7 dapat diketahui responden sangat setuju bahwa media Wordwall dapat memengaruhi hasil belajar Ekonomi siswa, yang mana hal tersebut juga didorong oleh berbagai faktor seperti minat dan motivasi mereka dalam belajar Ekonomi. Hal ini dapat terlihat dari jumlah frekuensi terbanyak adalah sangat setuju. Mudah-mudahan mengakses aplikasi Wordwall serta tampilannya yang menarik menjadikan siswa tertarik menggunakan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran Ekonomi. Penggunaan fitur *game* (permainan) interaktif pada Wordwall menstimulus motivasi siswa untuk belajar materi Ekonomi. Peningkatan motivasi belajar ini yang pada akhirnya membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sependapat dengan penelitian Wahyuni (2017), bahwa siswa 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. Siswa yang tidak berminat untuk belajar tentunya tidak akan ada keinginan untuk belajar, karena minat siswa dapat dilihat dan diukur dari kontribusinya ketika proses pembelajaran berlangsung. Minat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran karena pelajaran yang diberikan oleh guru tidak akan bisa dikuasai jika tidak adanya minat. Siswa tidak akan berusaha maksimal selama proses pembelajaran jika minat belajar yang dimiliki rendah.

PENUTUP

Hasil pembahasan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Wordwall pada pembelajaran Ekonomi di kelas memengaruhi hasil belajar siswa XI IPS 1 MAN 1 Lamongan. Setelah pelaksanaan eksperimen, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar Ekonomi, khususnya materi perpajakan. Hasil uji wilcoxon juga menunjukkan bahwa sebelum dan sesudah perlakuan ada perbedaan secara signifikan. Selain itu, hasil angket siswa menyatakan bahwa mereka sangat setuju bahwa media pembelajaran Wordwall memengaruhi hasil belajar Ekonomi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat keterbatasan yang dialami oleh peneliti, salah satunya adalah keterbatasan jumlah responden.

Responden yang digunakan dalam penelitian ini hanya berjumlah 24 siswa, tentu jumlah tersebut kurang menggambarkan keadaan secara luas. Untuk penelitian di masa mendatang, diharapkan peneliti dapat memperluas subjek penelitian untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih luas. Selain itu diharapkan peneliti dapat mengembangkan variabel lain yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Chesaria, R. D., Adi, W., & Muchsini, B. (2015). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Akuntansi Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi Smk Negeri 1 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1(1), 94–102. <http://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/375820>
- 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 Siswa 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 SISWA 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 Siswa 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). <https://doi.org/10.1037/022808>
- Gunawan, I., Ulfatin, N., Sultoni, S., Sunandar, A., Kusumaningrum, D. E., & Triwiyanto, T. (2017). Pendampingan Penerapan Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Abdimas Pedagogi*, 1(1), 37–47.
- 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 Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi*

- Keguruan*, 4(1), 64–70.
- Muhali, M. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- 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>
- 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>
- Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci: Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *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.
- Wahyuni, P. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 1 Kecamatan Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan. *Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) PGRI Sumatera Barat*, 1–11.