

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI PESERTA DIDIK FASE E DI SMAN 1 PADANG GELUGUR

Lelly Seftiana¹, Loli Setriani ² Ade Irma Suryani³

¹²Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora Universitas
PGRI Sumatera Barat padang²

¹lellyseftiana01@gmail.com ²loli.pgri@gmail.com ³adeirmasuryani@uprisba.ac.id

Abstract

This research is motivated by the minimal utilization of Information and Communication Technology (ICT) in learning activities, particularly concerning the use of interactive learning media. This has become a crucial issue because it affects the students' learning outcomes, which are not yet optimal. At SMAN 1 Padang Gelugur, it was found that students' learning outcomes in Geography have not yet reached the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). This condition encourages research to find effective solutions, one of which is through the innovation of learning media. This study aims to examine the influence of Wordwall game-based learning media on Geography learning outcomes for Phase E students at SMAN 1 Padang Gelugur. We used a quantitative approach with an experimental method to objectively measure the impact of the media's use. The population of this study includes all Phase E students at SMAN 1 Padang Gelugur. Meanwhile, the sample was specifically divided into two groups, namely class E.3 as the control class and E.9 as the experimental class. To analyze the data, we used descriptive analysis techniques and the t-test statistical test. Based on the data analysis results, the average learning outcome score in the control class was 78.27, while in the experimental class using the Wordwall media, the average was much higher at 88.82. The t-test results showed a value of 7.131 with a significance level of $0.000 < 0.05$. This significance value indicates that the Alternative Hypothesis (H_a) is accepted, meaning there is a significant difference between the learning outcomes of the two classes. Thus, it can be concluded that the Wordwall game-based learning media has a significant and positive impact on the improvement of Geography learning outcomes for Phase E students at SMAN 1 Padang Gelugur.

Keywords: Learning Media, Wordwall, Learning Outcomes, Geography, Quantitative, T-test, Information and Communication Technology, Phase E.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran interaktif. Hal ini menjadi isu krusial karena

berdampak pada hasil belajar peserta didik yang belum optimal. Di SMAN 1 Padang Gelugur, ditemukan permasalahan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi ini mendorong dilakukannya penelitian untuk menemukan solusi yang efektif, salah satunya melalui inovasi media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media pembelajaran berbasis game Wordwall terhadap hasil belajar Geografi pada peserta didik Fase E di SMAN 1 Padang Gelugur. Kami menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengukur dampak penggunaan media tersebut secara objektif. Populasi penelitian ini mencakup seluruh peserta didik Fase E di SMAN 1 Padang Gelugur. Sementara itu, sampel dipilih secara spesifik menjadi dua kelompok, yaitu kelas E.3 sebagai kelas kontrol dan E.9 sebagai kelas eksperimen. Untuk menganalisis data, kami menggunakan teknik analisis deskriptif dan uji statistik t-test. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh rata-rata nilai hasil belajar pada kelas kontrol sebesar 78,27, sedangkan pada kelas eksperimen yang menggunakan media Wordwall, rata-ratanya jauh lebih tinggi, yaitu 88,82. Hasil uji t-test menunjukkan nilai sebesar 7,131 dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Nilai signifikansi ini menunjukkan bahwa Hipotesis Alternatif (H_a) diterima, yang berarti ada perbedaan signifikan antara hasil belajar kedua kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis game Wordwall memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap peningkatan hasil belajar Geografi pada peserta didik Fase E di SMAN 1 Padang Gelugur.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Wordwall, Hasil Belajar, Geografi, Kuantitatif, T-test, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fase E.

A. Pendahuluan

Undang-undang tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Dapat didefinisi pengajaran ialah

sebuah cara perubahan etika serta prilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka mematangkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan [1].

Pendidikan adalah usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, pendidikan

tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sasarannya yaitu manusia [2]. Pendidikan dapat diartikan proses adanya interaksi antara guru dan peserta didik dalam suatu kegiatan belajar mengajar di satuan pendidikan. Pada dasarnya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat untuk memberikan dampak positif bagi peserta didik dalam pengalaman belajarnya [3]

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling penting dilakukan dalam suatu pendidikan di sekolah. Dalam kegiatan pembelajaran ini dapat terciptanya tujuan pendidikan baik secara umum maupun khusus seperti adanya perubahan hasil belajar peserta didik. Namun, salah satu elemen penting yang mempengaruhi seberapa baik peserta didik belajar adalah guru mereka. Agar peserta didik lebih terlibat dalam pendidikan mereka, berpartisipasi aktif dalam semua kegiatan kelas, dan menikmati pembelajaran, guru harus inovatif dan kreatif dalam mengembangkan strategi dan media pembelajaran. Oleh karena itu, guru dapat mewujudkan dan memanfaatkan

teknologi yang semakin berkembang, seperti menggunakan media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran [4]

Teknologi memiliki potensi besar sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran. Hal ini mendorong guru untuk menciptakan dan menggunakan media pembelajaran berbantuan teknologi guna memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Teknologi dalam konteks pendidikan menjadi suatu sistem yang mendukung proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Di Indonesia, implementasi teknologi dalam pendidikan mencakup penggunaannya sebagai alat pengajaran, alat administrasi, dan alat pembelajaran [5]. Penggunaan teknologi sudah tidak asing lagi di zaman sekarang ini. Banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran yang dimana penggunaan teknologi ini bisa mempengaruhi hasil belajar peserta didik [6].

Hasil belajar merupakan hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku [7]. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar yang tampak pada perubahan tingkah laku

atau kemampuan baik kemampuan peserta didik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor yang terjadi pada diri peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya, dimana perubahan tersebut dapat diamati dan diukur dalam bentuk pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apersepsi dan keterampilan [8].

Proses kegiatan belajar mengajar tidak akan terlepas dari adanya permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Sebagian besar kegiatan pembelajaran di SMAN 1 Padang Gelugur masih memanfaatkan metode konvensional dan terkadang guru menggunakan alat berupa proyektor dalam kegiatan pembelajaran yang menampilkan power point. Pada umumnya pembelajaran di kelas masih menggunakan metode ceramah, mencatat, dan masih kurang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik seperti menggunakan media belajar yang disertai permainan. Akibatnya peserta didik merasa jenuh dan bosan saat pembelajaran karena peserta didik kurang terlibat dalam pembelajaran, sehingga menimbulkan hasil belajar yang belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (kktp).

Berdasarkan hasil observasi pada saat Program Praktek Lapangan Kependidikan (PPLK) tahun 2024 di SMAN 1 Padang Gelugur ditemukan permasalahan peserta didik mengenai hasil belajar

yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran geografi. Hal ini dikarenakan guru masih menggunakan metode ceramah dalam mengajar yang mengakibatkan peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran. Sehingga banyak dari peserta didik yang tidak memperhatikan disaat guru sedang menerangkan materi pembelajaran. Sebagian peserta didik berbicara dengan teman sebelahnyanya, kurangnya semangat dalam proses pembelajaran dikarenakan proses pembelajaran dilakukan secara monoton. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran masih kurang, terkadang hanya menggunakan media power point, buku paket, dan buku tulis untuk mencatat materi yang sudah dijelaskan. Hal ini yang menyebabkan pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik mudah bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan guru sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi di SMAN 1 Padang Gelugur di temukan nilai semester ganjil mata pelajaran geografi dengan rata-rata 62,99 dan belum memenuhi KKTP, yang dimana KKTP untuk pembelajaran geografi adalah 78. Untuk menangani masalah tersebut perlu dicarikan solusi yang tepat, yaitu dengan cara menerapkan media pembelajaran yang interaktif demi tercapainya hasil belajar peserta didik diatas KKTP [9].

Salah satu contoh media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang berbasis teknologi yaitu aplikasi wordwall. Menurut [10], Wordwall media pembelajaran interaktif yang memadukan elemen permainan dengan pembelajaran menjadi menarik bagi peserta didik melalui kuis, teka-teki, dan aktivitas lainnya. Wordwall menawarkan berbagai alat untuk pembelajaran kolaboratif, yang memungkinkan siswa bekerja sama untuk memecahkan masalah dan mendorong diskusi di kelas [8] Selain itu, game ini memungkinkan guru untuk memperkenalkan dan mengajarkan materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik. Wordwall bukan hanya sebagai sumber belajar, alat belajar akan tetapi dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran oleh guru. Wordwall ini sendiri juga memiliki berbagai jenis variasi terhadap pemilihan game atau media pembelajaran quiz untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah [11].

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game Wordwall terhadap

hasil belajar geografi peserta didik Fase E di SMAN 1 Padang Gelugur. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik Fase E sebanyak 363 orang, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu kelas E.3 sebagai kelas kontrol dan kelas E.6 sebagai kelas eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik yaitu tes (pretest dan posttest), angket, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian telah melalui uji validitas dan reliabilitas dengan hasil yang menunjukkan bahwa instrumen dinyatakan valid dan sangat reliabel (Cronbach's Alpha = 0,878). Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dan inferensial, termasuk uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis dengan analisis regresi linear sederhana (uji-t) menggunakan bantuan software SPSS. Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar geografi peserta didik. Dengan demikian, metode penelitian ini memberikan gambaran komprehensif mengenai

proses pengumpulan dan pengolahan data secara sistematis untuk menjawab rumusan masalah penelitian [12] Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game Wordwall terhadap hasil belajar geografi peserta didik Fase E di SMAN 1 Padang Gelugur. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik Fase E sebanyak 363 orang, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu kelas E.3 sebagai kelas kontrol dan kelas E.6 sebagai kelas eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik yaitu tes (pretest dan posttest), angket, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian telah melalui uji validitas dan reliabilitas dengan hasil yang menunjukkan bahwa instrumen dinyatakan valid dan sangat reliabel (Cronbach's Alpha = 0,878). Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dan inferensial, termasuk uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis

dengan analisis regresi linear sederhana (uji-t) menggunakan bantuan software SPSS. Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar geografi peserta didik. Dengan demikian, metode penelitian ini memberikan gambaran komprehensif mengenai proses pengumpulan dan pengolahan data secara sistematis untuk menjawab rumusan masalah penelitian [12] Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game Wordwall terhadap hasil belajar geografi peserta didik Fase E di SMAN 1 Padang Gelugur. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik Fase E sebanyak 363 orang, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu kelas E.3 sebagai kelas kontrol dan kelas E.6 sebagai kelas eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik yaitu tes (pretest dan posttest),

angket, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian telah melalui uji validitas dan reliabilitas dengan hasil yang menunjukkan bahwa instrumen dinyatakan valid dan sangat reliabel (Cronbach's Alpha = 0,878). Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dan inferensial, termasuk uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis dengan analisis regresi linear sederhana (uji-t) menggunakan bantuan software SPSS. Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar geografi peserta didik. Dengan demikian, metode penelitian ini memberikan gambaran komprehensif mengenai proses pengumpulan dan pengolahan data secara sistematis untuk menjawab rumusan masalah penelitian [12].

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Game Wordwall terhadap hasil belajar geografi peserta didik kelas XI di SMAN 1 Padang Gelugur. Desain penelitian menggunakan quasi eksperimen dengan dua kelas: kelas

eksperimen (menggunakan Game Wordwall) dan kelas kontrol (menggunakan metode ceramah).

1. Respon Siswa terhadap Media Game Wordwall

Angket diberikan kepada 34 siswa pada kelas eksperimen dengan 4 indikator utama. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 1. Rangkuman Respon Siswa Kelas Eksperimen

No	Indikator	Rat a- rata	Persenta se	Kateg ori
1	Ketertarik an	20,6 8	82,71%	Baik
2	Kemudah an	29,0 0	82,86%	Baik
3	Perasaan Senang	17,5 0	87,50%	Baik
4	Meningka tkan Daya Ingat	16,5 6	82,79%	Baik
	Total	20,9 3	83,96%	Baik

Berdasarkan hasil analisis angket respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Game Wordwall, diperoleh data bahwa indikator ketertarikan memiliki rata-rata skor sebesar 20,68 dengan persentase sebesar 82,71%, yang tergolong dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Game Wordwall berhasil menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran geografi. Selanjutnya, pada indikator kemudahan, diperoleh rata-rata skor 29,00 dengan persentase 82,86%, yang juga berada dalam kategori baik,

menandakan bahwa siswa merasa media ini mudah digunakan dan dipahami. Indikator perasaan senang mendapatkan skor rata-rata sebesar 17,50 dengan persentase tertinggi yaitu 87,50%, yang menegaskan bahwa siswa merasa senang dan antusias selama mengikuti pembelajaran berbasis Game Wordwall. Sementara itu, pada indikator meningkatkan daya ingat, rata-rata skor yang diperoleh adalah 16,56 dengan persentase 82,79%, termasuk dalam kategori baik, yang berarti media ini dinilai mampu membantu siswa dalam mengingat materi pelajaran dengan lebih mudah. Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan rata-rata total sebesar 20,93 dengan persentase 83,96%, yang termasuk dalam kategori baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Game Wordwall mendapatkan respon positif dari peserta didik dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran geografi.

2. Hasil Belajar Geografi (Deskriptif Statistik)

a. Kelas Eksperimen

- Pretest: Rata-rata 46,94; Min: 28, Max: 64
- Posttest: Rata-rata 88,82; Min: 76, Max: 100

b. Kelas Kontrol

- Pretest: Rata-rata 52,42; Min: 32, Max: 68
- Posttest: Rata-rata 78,27; Min: 60, Max: 96

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh informasi bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada kedua kelompok, namun peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen, nilai pretest menunjukkan rata-rata sebesar 46,94 dengan nilai minimum 28 dan maksimum 64, sedangkan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media Game Wordwall, nilai posttest meningkat secara drastis dengan rata-rata 88,82, nilai minimum 76, dan maksimum 100. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Game Wordwall sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh positif yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik [13]

Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah atau pembelajaran konvensional, nilai pretest memiliki rata-rata 52,42 dengan minimum 32 dan maksimum 68. Setelah proses pembelajaran, hasil posttest mengalami peningkatan menjadi rata-rata 78,27, dengan minimum 60 dan maksimum 96. Meskipun terdapat peningkatan hasil belajar di kelas kontrol, namun peningkatan tersebut tidak sebesar yang terjadi di kelas eksperimen. Hal ini memperkuat bukti bahwa penggunaan media interaktif seperti Game Wordwall lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik

dibandingkan dengan metode konvensional.

Tabel 2. Ringkasan Statistik Hasil Belajar

Kelompok	Pretest (Mean)	Posttest (Mean)
Eksperimen	46,94	88,82
Kontrol	52,42	78,27

Berdasarkan data rata-rata hasil belajar pada pretest dan posttest, terlihat adanya perbedaan peningkatan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Game Wordwall mengalami peningkatan rata-rata nilai dari 46,94 pada saat pretest menjadi 88,82 pada saat posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti Game Wordwall dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran geografi dengan lebih baik dan menyenangkan, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.

Sementara itu, kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional (ceramah) juga mengalami peningkatan, yaitu dari rata-rata 52,42 pada pretest menjadi 78,27 pada posttest. Meskipun ada peningkatan, nilai rata-rata posttest kelompok kontrol masih lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa metode ceramah masih dapat meningkatkan hasil belajar, tetapi tidak seefektif penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif seperti Game Wordwall. Dengan

demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Game Wordwall memberikan dampak yang lebih besar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

3. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas (Kolmogorov-Smirnov Test)

Data hasil belajar pada kedua kelas berdistribusi normal (Sig. > 0,05):

- Kelas Eksperimen: Sig. = 0,148
- Kelas Kontrol: Sig. = 0,109

b. Uji Homogenitas (Levene's Test)

- Data homogen (Sig. = 0,153 > 0,05), sehingga dapat digunakan untuk uji hipotesis.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov Test, diketahui bahwa data hasil belajar dari kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar 0,148 dan pada kelas kontrol sebesar 0,109, yang keduanya lebih besar dari batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelompok memenuhi asumsi normalitas dan layak untuk dilakukan pengujian statistik lebih lanjut.

Selanjutnya, hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* menunjukkan bahwa data memiliki varians yang homogen, dengan nilai signifikansi sebesar 0,153, yang juga lebih besar dari

0,05. Kondisi ini mengindikasikan bahwa varians dari kedua kelompok data adalah sama, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis parametrik seperti uji-t. Kedua hasil uji ini (normalitas dan homogenitas) memperkuat keabsahan data dalam menganalisis pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik.

4. Uji Hipotesis (Uji-t dan Regresi Sederhana)

Hasil regresi sederhana menunjukkan pengaruh signifikan media Game Wordwall terhadap hasil belajar:

Tabel 3. Hasil Uji Regresi

Variabel	B	t	Sig.
Konstanta	63,60	17,56	0,000
Wordwall (X)	0,537	7,131	0,000

Karena nilai Sig. < 0,05 dan thitung (7,131) > ttabel (0,349), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Game Wordwall berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar geografi. Dengan demikian, hipotesis alternatif (Ha) diterima, dan hipotesis nol (Ho) ditolak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Geografi Siswa Fase E di SMA Negeri 1 Padang Galugur”.

Pertama, Pengaruh Wordwall terhadap hasil belajar siswa geografi Fase E di SMA Negeri 1 Padang Galugur. Untuk menentukan apakah terdapat pengaruh Wordwall maka peneliti melakukan uji-t, untuk mendapatkan hasil hipotesis dari hasil belajar siswa. Berdasarkan data

yang telah diolah diperoleh dari hasil uji-t dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, artinya H_a diterima sehingga data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi Fase E di SMA Negeri 1 Padang Galugur. Dari hasil penelitian menggunakan uji t-test statistic didapatkan rata-rata kelas kontrol 78.27 dan rata-rata kelas eksperimen 88.82.

Sejalan dengan penelitian Ewillya (2024) terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Wordwall berbasis website dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran biasa, dengan hasil dari uji t independent sample t tes yaitu diperoleh hasil nilai sig. (2-tailed) adalah 0,012 dan nilai sig. 0,05 ($0,012 < 0,05$) dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Menurut Andini (2022) menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil Posttest uji Man-Whitney hasil Sig (2-tailed) sebesar $0,003 < 0,005$ artinya terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kedua, Respon siswa dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran Wordwall yang peneliti terapkan di Fase E SMA Negeri 1 Padang Galugur. Berdasarkan data yang diperoleh dari data pengisian anngket respon siswa

dari 34 responden di kelas eksperimen dengan hasil pengisian angket pada Fase E.6 rata-rata 20,934, persentase 83,96% dengan kategori “Baik”.

Sejalan dengan penelitian elsa & anwar (2025), hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara media pembelajaran Wordwall dengan motivasi belajar siswa. Hasil yang diperoleh dari Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu regresi linear dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh besaran pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar sebesar 55,5% dan nilai thitung sebesar 6,121 sedangkan ttabel 1,694 artinya thitung > ttabel maka H_a diterima [14].

Menurut pakaya et., all (2025) menyatakan bahwa penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa dilihat dari lembar kuesioner dalam penelitian ini menunjukkan persentase 84,08% dalam kategori “Sangat tinggi” [15].

E. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah di uraikan, maka diperoleh kesimpulan bahwa hasil uji-t sebesar 7,131 dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ yang artinya H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis Game Wordwall terhadap hasil belajar geografi peserta didik fase E di SMAN 1 Padang Geulugur. Berdasarkan respon peserta didik

terhadap penggunaan media Game Wordwall pada mata pelajaran geografi dengan rata-rata 20,934 dan persentasenya sebesar 83,96% dengan kategori “baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Dewi, “36 Jpk2,” *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 6, p. 7914, 2022, [Online]. Available: <https://eprints.untirta.ac.id/24218/>
- [2] R. K. Nafian, U. A. Widayanti, and I. Rahmawati, “Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul,” *Teknol. Pendidik. Dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 4, pp. 747–750, 2024.
- [3] K. Khotimah, S. Sulistyarini, and N. M. Adlika, “Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak,” *J. Pendidik. Geogr. Undiksha*, vol. 11, no. 3, pp. 255–261, 2023, doi: 10.23887/jjpg.v11i3.63679.
- [4] R. Destiana and P. Purwanto, “Penerapan Media Interaktif Wordwall pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial,” *J. Innov. Teach. Prof.*, vol. 2, no. 2, pp. 117–123, 2024, doi: 10.17977/um084v2i22024p117-123.
- [5] P. E. P. Sairo, M. E. Nggaba, and Y. T. I. Nuhamara,

- “Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Plakat Materi Bilangan Berpangkat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 2 Wewewa Selatan,” vol. 2, no. 1, pp. 105–110, 2024.
- [6] F. I. Putri, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sosiologi Materi Permasalahan Sosial Yang Disebabkan Oleh Perubahan Sosial Dengan Model Problem Based Learning Melalui Aplikasi Lms ‘Smaba-El’ Di Kelas Xii Ips 1 Sma Negeri 1 Bandon,” *Habitus J. Pendidikan, Sosiologi, Antropol.*, vol. 4, no. 1, p. 187, 2020, doi: 10.20961/habitus.v4i1.45724.
- [7] S. Fatimah, M. Wathoni, Ismah, and N. Widyasari, “Penggunaan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong,” *J. Univ. Muhammadiyah Jakarta*, pp. 1730–1738, 2024.
- [8] S. Suly Eraku and D. Yusuf, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Terintegrasi Google Classroom Pada,” vol. 2, no. 2, pp. 320–333, 2025, doi: 10.37905/jrpi.v2i2.31368.
- [9] E. Qomaria, S. Sumarno, F. Roshayanti, and S. Utami, “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Ainara J. (Jurnal Penelit. dan PKM Bid. Ilmu Pendidikan)*, vol. 5, no. 4, pp. 544–552, 2024, doi: 10.54371/ainj.v5i4.664.
- [10] A. N. Arifah, A. L. Rahma, I. M. Savon, K. Mutiara, S. A. Sekarningrum, and A. Marini, “Pembelajaran IPS Sekolah Dasar Dengan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *JPDSH J. Pendidik. Dasar Dan Sos. Hum.*, vol. 3, no. 1, pp. 115–122, 2023, [Online]. Available: <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- [11] Ade Jordy Setiawan, A. Munandar, and M. Jalaluddin, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMAN 51 Jakarta,” *JPIG (Jurnal Pendidik. dan Ilmu Geogr.*, vol. 9, no. 1, pp. 75–83, 2024, doi: 10.21067/jpig.v9i1.9849.
- [12] A. Sahri, “Jurnal Sisfortek Perancangan Absensi Guru dan Tenaga Kependidikan Menggunakan,” vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2025.
- [13] N. M. Wijaya and S. W. , Meri Herlina, “Jurnal mudabbir,” vol. 5, pp. 698–714, 2025.
- [14] E. D. Faridah and K. Anwar,

- “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ips Kelas Viii Di Smp Negeri 2 Bumiayu Kabupaten Brebe,” *Sosiolium J. Pembelajaran IPS*, vol. 6, no. 2, pp. 152–160, 2025, doi: 10.15294/sosiolium.v6i2.1027.
- [15] H. Pakaya *et al.*, “Desain Media Pembelajaran Berbasis Digital Flipbook Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Keanekaragaman Hayati,” *J. Ris. dan Pengabd. Interdisip.*, vol. 2, no. 1, pp. 44–50, 2025, doi: 10.37905/jrpi.v2i1.29889.