

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS GAME
(WORDWALL) TERHADAP MINAT BELAJAR DAN PEMAHAMAN
KONSEP SEJARAH PADA KELAS X SMK MADINATUL ULMU**

Rofik¹, Adzkiyak², Agi Ma'ruf Wijaya³

^{1,2,3}Pendidikan Sejarah FKIP Universitas PGRI Argopuro Jember

¹rofikkifor014@gmail.com, ²adzkiyak@ikipjember.ac.id,

³agimarufw.91@gmail.com

ABSTRACT

In history subjects, learning challenges often arise because historical material is identical to memorizing figures, dates, and events. This condition causes some students to consider history as a boring lesson, resulting in low interest in learning and low understanding of learning concepts. The purpose of this study is to observe the learning process before the application of game-based digital media (wordwall), then to analyze the effectiveness of the application of game-based digital learning media (wordwall) on the learning interest of class X students of SMK Madinatul Ulum and to analyze the effectiveness of the application of game-based digital learning media (wordwall) on the understanding of concepts of class X students of SMK Madinatul Ulum. This research method uses an approach in this study using quantitative with experimental methods and Pretest-Posttest Cointroil Group Design. The research stages include preliminary studies, instrument preparation, pretest implementation, treatment administration, posttest, and data analysis using normality, homogeneity, and independent samples t-test tests. The research sample consisted of an experimental class using Educaplay and a control class using conventional learning. The results showed that game-based digital learning media (wordwall) influenced the learning interest and understanding of learning concepts of 10th-grade students at SMK Madinatul Ulum.

Keywords: *Learning Interest, Understanding of Learning Concepts*

ABSTRAK

Pada mata pelajaran sejarah, tantangan pembelajaran sering muncul karena materi sejarah identik dengan hafalan tokoh, tanggal, dan peristiwa. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik menganggap sejarah sebagai pelajaran yang membosankan, sehingga minat belajar menjadi rendah dan pemahaman konsep belajar yang rendah. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengamati proses pembelajaran sebelum penerapan media digital berbasis game (wordwall), kemudian untuk menganalisis efektivitas penerapan media pembelajaran digital berbasis game (wordwall) terhadap minat belajar siswa kelas X SMK Madinatul Ulum serta untuk menganalisis efektivitas penerapan media pembelajaran digital berbasis game (wordwall) terhadap pemahaman konsep siswa kelas X SMK Madinatul Ulum. Metode penelitian ini menggunakan Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *Pretest–*

Posttest Control Group Design. Tahapan penelitian meliputi studi pendahuluan, penyusunan instrumen, pelaksanaan pretest, pemberian perlakuan, posttest, dan analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, serta *Independent Samples t-test*. Sampel penelitian terdiri atas kelas eksperimen yang menggunakan media Educaplay dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis game (wordwall) berpengaruh terhadap minat belajar dan pemahaman konsep belajar siswa kelas X SMK Madinatul Ulum.

Kata Kunci: Minat Belajar, Pemahaman Konsep Belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia Pendidikan (Hasnida, dkk 2024). Proses pembelajaran saat ini dituntut tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga harus mampu mendorong siswa aktif, kreatif, dan terlibat secara bermakna dalam kegiatan belajar (Sutrisno, 2025).

Pada mata pelajaran sejarah, tantangan pembelajaran sering muncul karena materi sejarah identik dengan hafalan tokoh, tanggal, dan peristiwa. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik menganggap sejarah sebagai pelajaran yang membosankan, sehingga minat belajar menjadi rendah (Bangsawan, 2025).

Minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang memiliki pengaruh penting terhadap keberhasilan peserta didik dalam

mengikuti proses pembelajaran (Putri, dkk 2022). Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi umumnya menunjukkan antusiasme ketika mengikuti pembelajaran, lebih fokus terhadap materi yang disampaikan, aktif bertanya maupun berdiskusi, serta memiliki dorongan untuk memahami materi secara lebih mendalam (Syifa & Mochamad, 2020).

Secara teoritis, media pembelajaran memiliki peran sebagai perantara penyampaian pesan agar materi lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami (Audie, 2019). Media yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi, simulasi, dan aktivitas interaktif (Fatimah dan Sari, 2025). Dalam pembelajaran sejarah, hal ini menjadi sangat relevan karena materi sejarah menuntut pemahaman terhadap hubungan sebab-akibat, kronologi, dan makna peristiwa

(Pangarungan, 2026). Oleh karena itu, penggunaan media digital berbasis game seperti Wordwall dipandang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton (Rahmadhani et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Madinatul Ulum, pembelajaran sejarah di kelas X masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Media digital belum dimanfaatkan secara optimal, terutama media berbasis game yang interaktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa, dan sebagian siswa juga belum mencapai Kriteria Ketercapaian.

Berangkat dari kondisi tersebut, Wordwall dipilih sebagai media pembelajaran digital berbasis game karena memiliki unsur interaktif seperti kuis, permainan mencocokkan, dan tantangan berbasis skor. Media ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar sekaligus membantu siswa memahami konsep sejarah secara lebih mudah dan menyenangkan. Penelitian ini juga memiliki kebaruan karena mengkaji minat belajar dan pemahaman konsep

secara bersamaan pada pembelajaran sejarah di SMK.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan utama penelitian ini adalah masih rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah yang masih konvensional, sehingga minat belajar dan pemahaman konsep belum optimal. Permasalahan ini mendorong perlunya pengujian apakah penggunaan media pembelajaran digital berbasis game Wordwall benar-benar efektif dalam meningkatkan kedua aspek tersebut pada siswa kelas X SMK Madinatul Ulum. Jika dirumuskan lebih spesifik, fokus masalah penelitian ini adalah: 1) Bagaimana proses pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran digital berbasis game?, 2) Bagaimana efektivitas media pembelajaran digital berbasis game (wordwall) terhadap minat belajar siswa kelas X SMK Madinatul Ulum?, 3) Bagaimana efektivitas media pembelajaran digital berbasis game (wordwall) terhadap pemahaman konsep belajar siswa kelas X SMK Madinatul Ulum?.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode

eksperimen menggunakan desain *pretest posttest control group* desain. Tahap awal, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal minat belajar dan pemahaman konsep. Kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus berupa pembelajaran sejarah menggunakan media digital berbasis game (wordwall), sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan posttest untuk mengetahui perubahan kondisi belajar dan membandingkan dengan kondisi awal.

Sampel penelitian dipilih dari siswa kelas X SMK Madinatul Ulum, yang kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas X A berjumlah 20 sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran digital berbasis game (Wordwall) dan kelas X B berjumlah 20 kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling.

Prosedur penelitian ini yaitu: 1) Studi pendahuluan. 2) Penyusunan Perangkat dan Instrumen Penelitian. 3) Uji Validitas dan Reliabilitas

Instrumen. 4) Penentuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol. 5) Pelaksanaan Pretest. dan pemahaman konsep siswa. 6) Memberikan Perlakuan. 7) Pelaksanaan Posttest. 8) Analisis Data dan Menarik Kesimpulan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Proses Pembelajaran Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game

Sebelum penggunaan media pembelajaran digital berbasis game diterapkan, proses pembelajaran sejarah di kelas X SMK Madinatul Ulum masih berlangsung secara konvensional. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dengan bantuan buku paket dan penjelasan lisan di depan kelas. Dalam proses pembelajaran tersebut, peserta didik cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru, mencatat materi penting, kemudian menghafalkan nama tokoh, tahun kejadian, serta berbagai peristiwa sejarah yang disampaikan. Kondisi ini menyebabkan kegiatan belajar menjadi monoton dan kurang menarik bagi sebagian besar siswa.

Pada mata pelajaran sejarah, tantangan pembelajaran sering

muncul karena materi yang dipelajari identik dengan hafalan. Banyak siswa menganggap sejarah sebagai pelajaran yang sulit dipahami dan membosankan karena terlalu banyak informasi yang harus diingat. Akibatnya, minat dan motivasi belajar peserta didik menjadi rendah. Saat proses pembelajaran berlangsung, hanya beberapa siswa yang terlihat aktif bertanya atau memberikan tanggapan, sedangkan sebagian besar lainnya cenderung pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar di kelas.

Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital pada saat itu masih sangat terbatas. Guru belum menggunakan media interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media berbasis game yang sebenarnya dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang juga belum diterapkan secara optimal. Pembelajaran masih berfokus pada penyampaian materi secara satu arah sehingga siswa cepat merasa jenuh dan kehilangan konsentrasi ketika proses belajar berlangsung dalam waktu yang lama.

Minat Belajar

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis game (wordwall) memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas X SMK Madinatul Ulum. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji deskriptif yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata pada kedua kelas, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel uji analisis deskriptif berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Deskriptif Minat Belajar

Deskripsi	Kelas			
	Eksperimen		Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
N	20	20	20	20
Minimum	57	80	57	68
Maximum	68	91	66	77
Mean	61.80	85.70	61.35	72.35
Std. Deviation	3.037	3.028	2.601	2.601

Berdasarkan hasil uji deskriptif, masing-masing kelas terdiri dari 20 siswa. Pada kelas kontrol, nilai rata-rata pretest sebesar 61,35 meningkat menjadi 72,35 pada posttest dengan standar deviasi yang sama yaitu 2,601. Sementara itu, pada kelas eksperimen nilai rata-rata pretest sebesar 61,80 meningkat menjadi 85,70 pada posttest dengan standar

deviasi menurun dari 3,037 menjadi 3,028. Hasil tersebut menunjukkan bahwa baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil setelah pembelajaran, namun peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Langkah berikutnya, peneliti melakukan Uji Normalitas dengan Shapiro-Wilk dengan tujuan untuk menilai apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Analisis ini diterapkan pada semua data hasil pretest maupun posttest yang diperoleh dari kedua kelompok. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Minat Belajar

Intervensi		Shapiro-Wilk		
		Statistik	Df	Sig.
<i>Pre test</i>	Kelas Eksperimen	.969	20	.730
	Kelas Kontrol	.962	20	.580
<i>Post test</i>	Kelas Eksperimen	.974	20	.843
	Kelas Kontrol	.962	20	.580

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk, diketahui bahwa seluruh data penelitian berdistribusi normal karena nilai signifikansi (Sig.) pada masing-masing kelompok lebih besar

dari 0,05. Pada kelas kontrol, nilai signifikansi pretest sebesar 0,580 dan posttest sebesar 0,580. Sementara itu, pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,730 dan posttest sebesar 0,843. Karena seluruh nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka data pretest dan posttest pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen memenuhi asumsi normalitas.

Setelah dilakukan uji normalitas, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen atau sama. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Minat Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
<i>Based on Mean</i>	.458	1	38	.503
<i>Based on Median</i>	.526	1	38	.473
<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.526	1	37.375	.473
<i>Based on trimmed mean</i>	.462	1	38	.501

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan Levene Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada kolom *Based on Mean* sebesar

0,503. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen atau sama. Selain itu, pada *Based on Median* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,473, *Based on Median and with adjusted df* sebesar 0,473, serta *Based on trimmed mean* sebesar 0,501, yang seluruhnya juga lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data penelitian memenuhi asumsi homogenitas sehingga dapat dilanjutkan pada analisis statistik parametrik, seperti uji-t.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diperoleh hasil bahwa data penelitian berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Oleh karena itu, data telah memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji-t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda. Hasil uji-t dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji-T Minat Belajar

T-test for Equality of Means					
Significance					
One-Sided					
Two-Sided					
Mean Difference					
	t	df	p	p	
Equal variances assumed	14.957	38	<.001	<.001	13.350
Equal variances not assumed	14.957	37.155	<.001	<.001	13.350

Berdasarkan hasil uji-t, diperoleh nilai $t = 14.957$ dengan derajat kebebasan (df) sebesar 38. Nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) menunjukkan angka < 0.001 , yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok yang diuji. Selain itu, nilai *mean difference* sebesar 13,350 menunjukkan adanya selisih rata-rata sebesar 13,350 antara kedua kelompok penelitian.

Hasil di atas menunjukkan bahwa penggunaan media game Wordwall mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran sejarah dengan lebih baik pada siswa kelas X SMK Madinatul Ulum. Hal

tersebut dapat dilihat dari meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media Wordwall menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga ikut berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Kusnadi, dkk 2024). Dengan adanya permainan edukatif, siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk mempelajari materi sejarah yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan (Lestariningsih, 2024).

Selain itu, penggunaan media game Wordwall juga membantu siswa dalam mengingat materi pembelajaran, seperti nama tokoh, peristiwa penting, maupun urutan waktu Sejarah (Reswan, et., al 2026). Penyajian materi dalam bentuk permainan membuat siswa lebih mudah memahami isi pelajaran karena proses belajar dilakukan dengan cara yang menyenangkan (Hartanti, 2019). Siswa dapat belajar sambil bermain sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak monoton. Kondisi tersebut memberikan dampak positif terhadap

minat belajar siswa (Rachel, et., al 2025).

Pemahaman Konsep Sejarah

Pada pemahaman konsep sejarah, siswa juga mengalami peningkatan nilai rata-rata, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel uji analisis deskriptif berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Deskriptif Pemahaman Konsep Sejarah

Deskripsi	Kelas			
	Eksperimen		Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
N	20	20	20	20
Minimum	54	83	53	68
Maximum	62	92	61	76
Mean	57.65	87.25	56.65	71.65
Std. Deviation	2.368	2.770	2.368	2.368

Berdasarkan tabel uji deskriptif, jumlah sampel pada kelas kontrol dan eksperimen masing-masing sebanyak 20 siswa. Pada kelas kontrol, rata-rata nilai pretest sebesar 56,65 meningkat menjadi 71,65 pada posttest. Sementara itu, pada kelas eksperimen rata-rata nilai pretest sebesar 57,65 meningkat menjadi 87,25 pada posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar kognitif, namun peningkatan pada kelas

eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Langkah selanjutnya, peneliti melakukan uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji ini dilakukan terhadap seluruh data hasil pretest dan posttest pada kedua kelompok penelitian. Adapun hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Pemahaman Konsep Sejarah

Intervensi		Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Pre Test	Kelas Eksperimen	.962	20	.576
	Kelas Kontrol	.962	20	.576
Post Test	Kelas Eksperimen	.955	20	.466
	Kelas Kontrol	.962	20	.576

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi pada pretest kelas kontrol sebesar 0,576, posttest kelas kontrol sebesar 0,576, pretest kelas eksperimen sebesar 0,576, dan posttest kelas eksperimen sebesar 0,466. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada

kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal.

Tahap selanjutnya yaitu melakukan uji homogenitas, tujuannya untuk mengetahui apakah varians data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen atau sama. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Hasil Pemahaman Konsep Sejarah

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
<i>Based on Mean</i>	.924	1	38	.343
<i>Based on Median</i>	.901	1	38	.349
<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.901	1	37.740	.349
<i>Based on trimmed mean</i>	.923	1	38	.343

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan Levene Test, diperoleh nilai signifikansi berdasarkan mean sebesar 0,343. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data antara kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen atau memiliki kesamaan varians. Dengan demikian, data penelitian memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis selanjutnya.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka tahap selanjutnya adalah

melakukan uji hipotesis menggunakan uji-t. Uji ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun hasil uji-t dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Uji-t Pemahaman Konsep Sejarah

T-test for Equality of Means					
Significance					
On					
e- Tw					
Sid o-					
ed ed					
p p					
t	Df	p	p	Mean	Difference
Equal					
varia					
nces	19.				
assu	145	38	<.0	<.0	15.60
med			01	01	0
Equal					
varia					
nces	19.	37.	<.0	<.0	15.60
not	145	104	01	01	0
assu					
med					

Berdasarkan hasil uji-t (Independent Sample t-test), diperoleh nilai signifikansi (Sig. two-sided) sebesar $<0,001$, yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Selain itu, diperoleh nilai t hitung sebesar 19,145 dengan mean difference sebesar 15,600. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan

media pembelajaran berbasis game wordwall berpengaruh terhadap pemahaman konsep sejarah.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game Wordwall berpengaruh terhadap pemahaman konsep sejarah pada siswa kelas X SMK Madinatul Ulum. Pengaruh tersebut terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran Wordwall dalam proses pembelajaran sejarah. Media pembelajaran berbasis game mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran (Dewi, et., al 2024).

Dalam pembelajaran sejarah, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep karena materi sejarah identik dengan hafalan tokoh, tanggal, dan peristiwa (Saidillah, 2018). Sebelum penggunaan media Wordwall, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan mudah merasa bosan. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya minat belajar dan kurang optimalnya pemahaman konsep

sejarah pada siswa. Namun setelah penggunaan media Wordwall, siswa terlihat lebih antusias dan termotivasi dalam belajar karena materi disajikan dalam bentuk permainan edukatif yang menarik (Nabilah, dkk 2023).

Media Wordwall membantu siswa memahami konsep sejarah dengan lebih mudah melalui aktivitas belajar yang interaktif (Ayunityas, dkk 2025). Siswa tidak hanya menerima materi secara teori, tetapi juga langsung terlibat dalam menjawab kuis, mencocokkan jawaban, dan menyelesaikan tantangan yang berkaitan dengan materi sejarah. Aktivitas tersebut membuat siswa lebih fokus dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diingat.

D. Kesimpulan

Sebelum penggunaan media pembelajaran digital berbasis game diterapkan, proses pembelajaran sejarah di kelas X SMK Madinatul Ulum masih berlangsung secara konvensional. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dengan bantuan buku paket dan penjelasan lisan di depan kelas sehingga kegiatan belajar menjadi

monoton dan kurang menarik bagi sebagian besar siswa.

Media pembelajaran digital berbasis game (wordwall) terhadap minat belajar siswa kelas X SMK Madinatul Ulum memiliki efektifitas yang tinggi atau berpengaruh.

Media pembelajaran digital berbasis game (wordwall) terhadap pemahaman konsep belajar Sejarah pada siswa kelas X SMK Madinatul Ulum memiliki efektifitas yang tinggi atau berpengaruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 22(1). <file:///C:/Users/hp/Downloads/5665-13343-3-PB.pdf>
- Ayunityas, S., dkk. (2025). Penerapan Media Wordwall Pada Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 1 Tuntang. Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan, 6(3). <https://www.jurnal.al-matani.com/index.php/jkip/article/view/1435>
- Bangsawan, A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan (Game Based Learning) Pada Jam Terakhir Untuk Meningkatkan Motivasi

- Dan Partisipasi Siswa. Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer, 8(1), 14–16.
<https://doi.org/https://doi.org/10.59562/mediatik.vi.5956>
- Dewi, I. K., & Muhibbin, A. (2024). Implementasi Desain Pembelajaran IPS yang Inovatif Melalui Aplikasi Digital Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, [https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.2024809\(04\).566–580](https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.2024809(04).566–580)
- Fatimah dan Sari, Y.I. (2025). Merekonstruksi Pembelajaran Ips: Media Interaktif, Gaya Belajar Siswa, Dan Kreativitas Guru Dalam Menumbuhkan Pemahaman Kontekstual. Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, 4(2). <https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/dsjpips/article/view/17921>
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. Prosiding Seminar Nasional: Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan. <file:///C:/Users/hp/Downloads/admin,+Journal+manager,+11+5631-10316-1-SM.pdf>
- Hasnida, S.S., dkk. (2024). Tranformasi Pendidikan Di Era Digital. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI), 2(1). <file:///C:/Users/hp/Downloads/iwamamahendro,+JUBPI+VOL+2+NOMOR+1+Februari+2024+HAL+110-116.pdf>
- Kusnadi, E., dkk. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 12(2). <file:///C:/Users/hp/Downloads/manjurdimensi,+12+Edi+Kusnadi,+Syifa+Aulia+Azzahra+pp323-339.pdf>
- Laureen Maria Marbun, R., Mustofa Meihan, A., Kunci, K., Sejarah, P., Edukasi, G., & Motivasi Belajar, D. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah dengan Menggunakan Media Game Edukasi Berbasis Wordwall Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 4 Kota Jambi. Jurnal Pendidikan Tambusai, 9(1), 314–315. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.26097>
- Lestariningsih, W. A. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Sejarah Dengan menggunakan media Pembelajaran Interaktif “Wordwall” di Kelas X TE 2. Jurnal Penelitian Dan Inovasi Pendidikan Sejarah, 13(7), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/hp.v13i01.6822>

- Nabilah, N.P., dkk. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2). <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/1062>
- Pamungkas, Z.S., dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2). <file:///C:/Users/hp/Downloads/wardani,+Journal+manager,+1.+Zhenith+Ok.pdf>
- Pangarungan, N. (2026). Berpikir Sejarah dalam Pembelajaran Sejarah: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 1(1). <https://jerkin.org/index.php/jerkin/article/download/6149/4849>
- Putri, D.J., dkk. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kecamatan Larangan Tangerang. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2). <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/26/224>
- Rahmadhani, E., Sri Maharani, E., Yuliana, Y., & Nofan Zulfahmi, M. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Ditinjau dari Kompetensi Guru. *Cendikia Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(5), <https://doi.org/https://doi.org/10.572349/cendikia.v1i5.629171-175>.
- Reswan, Y., & Aprialdi, A. (2026). Pemanfaatan WordWall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital di SDN 75 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 05(01), <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jollt.v12i4.12020127-134>
- Saidillah, A. (2018). Kesulitan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2). <https://pdfs.semanticscholar.org/1e3f/8dbcf6f2b81d92ad56975828babd62ce478c.pdf>
- Sutrisno, R. D. (2025). Peran Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 5(3), 192–206. <https://jurnalp4i.com/index.php/teacher%0APERAN5>
- Syifa, F., & Mochamad, T. (2020). Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Ditinjau Dari Minat Belajar. *Jurnal Kependidikan*, 4(2), 256–268. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jk.v4i2.24418>