

PERBANDINGAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL DAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI JARINGAN KOMPUTER

Ainul Al Munawarah¹, Ramaulvi Muhammad Akhyar²
^{1,2} Pendidikan Komputer, FKIP, Universitas Mulawarman,
¹ainulalmun@gmail.com , ²ramaulvi@fkip.ac.id

ABSTRACT

The use of digital learning media is one of the options in improving the quality of learning in informatics subjects. This study aims to compare student learning outcomes after using Wordwall and Quizizz interactive media on computer network materials. This study applies a quantitative approach with experimental methods and repeated measurement designs. The research sample amounted to 43 students of classes VIII A and VIII B SMPN 6 Loa Janan who were selected using saturated sampling techniques (total sampling). All students received learning using both media in turn, then the learning results were analyzed using the Wilcoxon Signed-Rank Test with the help of SPSS software version 27 because the data was not distributed normally. The results showed that the average learning outcome using Wordwall media was 83.53, while using Quizizz media was 80.56. The results of the Wilcoxon Signed-Rank Test obtained an Asymp. Sig. (2-tailed) is 0.036(<0.05), so there is a significant difference between the use of Wordwall and Quizizz media on student learning outcomes. The effect size calculation obtained a value of 0.319 which is in the medium category. Based on the comparison of average scores, Wordwall media produces higher learning outcomes than Quizizz media on computer network materials.

Keywords: Wordwall, Quizizz, Interactive Media, Learning Outcomes, Computer Networking

ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu pilihan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Informatika. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media interaktif *Wordwall* dan *Quizizz* pada materi Jaringan Komputer. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain pengukuran berulang. Sampel penelitian berjumlah 43 siswa kelas VIII A dan VIII B SMPN 6 Loa Janan yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh (total sampling). Seluruh siswa memperoleh pembelajaran menggunakan kedua media secara bergantian, kemudian hasil belajar dianalisis menggunakan *Wilcoxon Signed-Rank Test* dengan berbantuan perangkat lunak SPSS versi 27 karena data tidak berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar menggunakan media *Wordwall* sebesar 83,53, sedangkan menggunakan media *Quizizz* sebesar 80,56. Hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* memperoleh

nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,036(<0,05), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media *Wordwall* dan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Perhitungan *effect size* memperoleh nilai 0,319 yang termasuk kategori sedang. Berdasarkan perbandingan nilai rata-rata, media *Wordwall* menghasilkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan media *Quizizz* pada materi Jaringan Komputer.

Kata Kunci: *Wordwall*, *Quizizz*, Media Interaktif, Hasil Belajar, Jaringan Komputer

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses yang memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan cara mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap siswa. Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, proses belajar mengajar semakin diharuskan menggunakan media pembelajaran yang inovatif agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, interaktif, serta berpusat pada kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga bertindak sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah, sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar (Mukarramah & Riadin, 2022; Tanthowi dkk., 2023; Irawati dkk., 2021; Mulyana dkk., 2023).

Perkembangan media pembelajaran digital menawarkan berbagai pilihan bagi para guru untuk menyelenggarakan proses belajar mengajar yang lebih menarik dan efektif. Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa terlibat secara aktif dengan melibatkan berbagai aktivitas seperti visualisasi, permainan pendidikan, serta evaluasi yang didukung oleh teknologi. Penggunaan media digital yang tepat telah terbukti mampu meningkatkan partisipasi dalam belajar, meningkatkan motivasi belajar, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran digital yang sering digunakan salah satunya adalah media berbasis gamifikasi, yaitu metode pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan guna meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dua media pembelajaran yang sering digunakan adalah *Wordwall* dan *Quizizz*.

Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dapat dipergunakan sebagai sarana evaluasi maupun latihan sehingga mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran (Fikriansyah & Layyinnati, 2021; Nafian dkk., 2024; Ummah dkk., 2024). *Wordwall* menawarkan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif yang bisa disesuaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Quizizz merupakan platform pembelajaran yang berbasis permainan yang mampu mengoptimalkan motivasi belajar, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik (Aditiyawarman dkk., 2022; Halimat & Zulheddi, 2023; Al Mawaddah dkk., 2021). *Quizizz* menawarkan bentuk evaluasi berupa kuis yang dilengkapi dengan fitur umpan balik langsung, peringkat, serta kompetisi antar peserta didik. Perbedaan karakteristik kedua media tersebut kemungkinan besar akan memengaruhi pengalaman belajar dan hasil belajar yang dicapai (Supriadi dkk., 2021; Hartutik & Aprilia, 2024)

Berdasarkan hasil pengamatan di SMPN 6 Loa Janan, pembelajaran

mata pelajaran Informatika telah menggunakan berbagai alat teknologi sebagai bantuan dalam proses belajar mengajar. Namun, penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi, seperti *Wordwall* dan *Quizizz*, masih belum dilaksanakan secara maksimal. Kondisi tersebut diduga menjadi salah satu faktor yang berkaitan dengan belum optimalnya hasil belajar peserta didik, di mana nilai rata-rata awal mata pelajaran Informatika untuk kelas VIII masih sebesar 72, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah adalah 75. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif agar dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan pencapaian belajar yang lebih baik. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang interaktif mampu menciptakan keahlian belajar yang lebih bermakna sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengikuti

proses pembelajaran tersebut (Pratasik & Ahyar, 2022).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media atau model pembelajaran yang beragam dapat mempengaruhi tingkat capaian hasil belajar secara berbeda. Harahap dkk (2025) menemukan bahwa penggunaan simulator *Packet Tracer* memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan GNS3 dalam proses pembelajaran Jaringan Komputer. Rusyda dkk (2024) juga mencatat adanya perbedaan dalam hasil belajar antara model *Discovery Learning* dan *Snowball Throwing*, di mana model *Snowball Throwing* menunjukkan hasil yang lebih unggul. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Iklima dkk (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dan *Quizizz* tidak memberikan perbedaan yang berarti terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran menulis resensi. Perbedaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kualitas suatu media pembelajaran sangat bergantung pada sifat materi, keadaan peserta didik, serta lingkungan belajar yang ada.

Meskipun telah banyak penelitian yang dilakukan terkait

Wordwall dan *Quizizz*, penelitian yang secara khusus membandingkan penggunaan media *Wordwall* dan *Quizizz* pada mata pelajaran Informatika materi Jaringan Komputer menggunakan desain pengukuran berulang masih sangat terbatas. Dalam desain ini, setiap peserta didik menerima semua perlakuan yang sama, sehingga perbandingan dilakukan pada subjek yang identik dan variasi karakteristik antar individu dapat ditekan sedemikian rupa. Pendekatan ini cocok digunakan ketika semua peserta mengikuti lebih dari satu kondisi perlakuan secara bergantian. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa kelas VIII setelah menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dan *Quizizz* pada materi Jaringan Komputer di SMPN 6 Loa Janan, serta menentukan media pembelajaran yang memberikan hasil belajar lebih baik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan cara eksperimen dan desain pengukuran yang dilakukan berulang kali. Dalam desain ini, setiap peserta didik

menerima semua perlakuan penelitian, sehingga setiap siswa menjadi pembanding untuk dirinya sendiri. Pembelajaran dilakukan bertahap, yaitu pada pertemuan pertama menggunakan media *Wordwall*, kemudian dilanjutkan di awal pertemuan kedua. Selanjutnya, media *Quizizz* mulai digunakan pada pertemuan kedua sebagai tahap peralihan, dan kemudian dilanjutkan pada pertemuan ketiga. Urutan penerapan tersebut disesuaikan dengan jadwal pelajaran di sekolah dan batasan waktu penelitian.

Untuk menjaga agar pelaksanaan penelitian berjalan dengan kondisi yang sama, seluruh proses pembelajaran dilakukan oleh guru yang sama, menggunakan materi Jaringan Komputer, tujuan pembelajaran, alokasi waktu, dan instrumen evaluasi yang sama. Kesamaan kondisi tersebut diupayakan agar perbedaan hasil belajar yang diperoleh siswa lebih dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran daripada faktor lain di luar perlakuan. Urutan penggunaan media ditetapkan terlebih dahulu, yaitu *Wordwall* digunakan pada pertemuan pertama dan awal pertemuan kedua, kemudian

dilanjutkan dengan *Quizizz* pada akhir pertemuan kedua dan pertemuan ketiga sesuai dengan jadwal pembelajaran di sekolah.

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 6 Loa Janan, Kabupaten Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur. Subjek penelitian terdiri dari 43 siswa kelas VIII, yaitu 21 siswa dari kelas VIII-A dan 22 siswa dari kelas VIII-B. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel penuh sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar pada materi Jaringan Komputer. Penyusunan instrumen diawali dengan membuat kisi-kisi soal berdasarkan capaian pembelajaran dan indikator materi yang akan dicapai. Selanjutnya disusun 20 butir soal pilihan ganda yang mencakup materi jaringan lokal dan internet, perangkat jaringan, media transmisi, serta layanan Jaringan Komputer. Dari keseluruhan soal tersebut dipilih lima butir soal yang mewakili indikator pembelajaran untuk digunakan sebagai tes pada media *Wordwall* dan *Quizizz*. Lima butir soal yang sama digunakan pada kedua media agar hasil belajar yang diperoleh dapat

dibandingkan secara lebih objektif. Selanjutnya, kualitas instrumen dianalisis melalui uji validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment dan uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan bantuan IBM SPSS Statistics.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Wordwall* dan *Quizizz*. Proses pembelajaran dilaksanakan secara berkelompok, tetapi setiap siswa mengerjakan kuis secara mandiri menggunakan perangkat masing-masing sehingga diperoleh nilai individu. Penelitian dilaksanakan selama tiga kali pertemuan. Setelah setiap perlakuan selesai, siswa mengerjakan tes hasil belajar menggunakan lima butir soal yang sama. Nilai yang diperoleh setelah menggunakan media *Wordwall* dan *Quizizz* kemudian dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar antara kedua media pembelajaran tersebut.

Data tersebut dianalisis menggunakan metode statistik

deskriptif agar mendapatkan nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, serta standar deviasi. Selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk menentukan jenis hipotesis yang sesuai. Karena data tidak distribusi normal ($p < 0,05$), uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* pada tingkat signifikansi 0,05. Seluruh proses analisis dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 27.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Statistik Deskriptif

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dan *Quizizz*. Hasil analisis deskriptif disajikan pada tabel 1.

Tabel 1 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Media	N	Mean	SD	SE
<i>Wordwall</i>	43	83,53	5,73	0,87
<i>Quizizz</i>	43	80,56	6,56	1,00

Keterangan:

SD : Standard Deviation

SE : Standard Error Mean

Berdasarkan tabel 1, hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Wordwall* sebesar 83,53, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Quizizz* sebesar 80,56. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* menghasilkan rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan media *Quizizz*. Selain itu, standar deviasi hasil belajar pada media *Wordwall* sebesar 5,73, sedangkan pada media *Quizizz* sebesar 6,56. Nilai tersebut menunjukkan bahwa sebaran hasil belajar siswa pada kedua media relatif homogen dan tidak menunjukkan variasi yang terlalu tinggi.

Tabel 2 Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Variabel	Statistic	Df	Sig.
<i>Wordwall</i>	0,935	43	0,17
<i>Quizizz</i>	0,928	43	0,10

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji shapiro-wilk untuk mengetahui apakah data hasil belajar berdistribusi normal. Berdasarkan tabel 2, nilai signifikansi hasil belajar menggunakan media *Wordwall* sebesar 0,017, sedangkan nilai signifikansi hasil belajar menggunakan media *Quizizz* sebesar

0,010. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan *Wilcoxon Signed-Rank Test* sebagai uji statistik nonparametrik.

Tabel 3 Uji Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank Test

Variabel	Z	Asymp. Sig. (2-Tailed)
Nilai <i>Wordwall</i> – Nilai <i>Quizizz</i>	-2,092	0,036

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed-Rank Test* karena data tidak memenuhi asumsi normalitas. Berdasarkan tabel 3, diperoleh nilai $Z = -2,092$ dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,036. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dan *Quizizz* pada mata pelajaran Informatika kelas VIII di SMPN 6 Loa Janan. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, media pembelajaran *Wordwall* menghasilkan rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan media *Quizizz*.

Tabel 4 Hasil Perhitungan Effect Size

Parameter	Nilai
Nilai Z	-2,092
Jumlah sampel (N)	43
Effect Size	0.319
Kategori	Sedang

Untuk mengetahui besarnya pengaruh perbedaan hasil belajar antara penggunaan media *Wordwall* dan *Quizizz*, dilakukan perhitungan *effect size* berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* menggunakan rumus $\{r = \frac{|z|}{\sqrt{N}}\}$. Berdasarkan nilai Z sebesar -2,092 dan jumlah sampel sebanyak 43 siswa diperoleh nilai *effect size* sebesar 0,319. Nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang, sehingga menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar antara penggunaan media *Wordwall* dan *Quizizz* memberikan pengaruh pada tingkat sedang.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan dalam tingkat hasil belajar siswa yang menggunakan dua media pembelajaran, yaitu *Wordwall* dan *Quizizz*, terutama pada materi Jaringan Komputer. Hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* yang menunjukkan nilai Asymp. Sig., (2-tailed) 0,036, bahwa ada perbedaan yang signifikan

antara kedua media pembelajaran. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar menggunakan *Wordwall* lebih tinggi dibandingkan *Quizizz*. Meskipun dalam berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Quizizz* efektif digunakan dalam pembelajaran, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada pembelajaran Informatika materi jaringan computer, *Wordwall* menghasilkan rata-rata hasil belajar yang lebih baik. Perbedaan itu kemungkinan besar disebabkan oleh sifat media, Mata Pelajaran, serta situasi belajar yang berbeda.

Selain menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, hasil perhitungan *effect size* sebesar 0,319 termasuk dalam kategori sedang. Nilai tersebut menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar antara penggunaan media *Wordwall* dan *Quizizz* tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki pengaruh yang cukup berarti dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *Wordwall* memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan *Quizizz*, meskipun besarnya pengaruh berada pada tingkat sedang.

Hasil tersebut diduga dipengaruhi oleh karakteristik Wordwall yang menerapkan pembelajaran berbasis permainan melalui berbagai aktivitas interaktif. Selama proses pembelajaran, siswa dapat berlatih mengerjakan soal, memperoleh umpan balik secara langsung, serta memperkuat pemahaman melalui berbagai bentuk permainan edukatif. Kondisi tersebut diduga membuat siswa lebih aktif, lebih fokus selama pembelajaran, dan lebih termotivasi sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar yang diperoleh. Perbedaan hasil belajar tersebut juga diduga dipengaruhi oleh karakteristik aktivitas pada masing-masing media pembelajaran. Selama menggunakan Wordwall, siswa tidak hanya menjawab soal, tetapi juga terlibat dalam berbagai aktivitas permainan edukatif yang memberikan kesempatan untuk berlatih secara berulang dan memperoleh umpan balik secara langsung. Aktivitas tersebut diduga membantu siswa mempertahankan perhatian dan memahami materi dengan lebih baik. Sebaliknya, pada penggunaan Quizizz, aktivitas pembelajaran lebih berfokus pada penyelesaian kuis secara individu dengan batas waktu

tertentu sehingga siswa cenderung lebih memperhatikan kecepatan dalam menjawab soal. Perbedaan karakteristik aktivitas pada kedua media tersebut diduga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi perbedaan hasil belajar dalam penelitian ini. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Hasan, Milawati, Darodjat, Khairani, & Tahrim, 2021) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk membantu penyampaian materi dan memudahkan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran secara efektif. Selain itu, (Mukarramah & Riadin, 2022) menyatakan bahwa penggunaan Wordwall dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menarik sehingga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Hasil tersebut kemungkinan besar dipengaruhi oleh ciri khas *Wordwall* yang menyediakan pembelajaran berbasis gamifikasi melalui berbagai aktivitas interaktif. Selama proses belajar, siswa diberikan kesempatan untuk berlatih mengerjakan soal, menerima umpan balik langsung, serta memperkuat pemahaman melalui berbagai jenis permainan edukatif. Kondisi tersebut

diduga mendorong siswa untuk lebih terlibat, memusatkan perhatian selama proses pembelajaran, dan memiliki semangat belajar yang lebih tinggi, sehingga berdampak positif pada pencapaian hasil belajar. Temuan ini sejalan pendapat Hasan et al. (2021) bahwa media berfungsi sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian materi dan membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran secara efektif. Selain itu, Mukarramah & Riadin (2022) juga menyatakan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menarik, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nabilla, Hidayat, & Mubarak (2025), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan hasil belajar karena mampu membuat siswa lebih aktif, lebih antusias, serta lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Aditiyawardman et al. (2022) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan *Quizizz* sebagai media evaluasi

mampu mendorong partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Selain itu, Halimat & Zulheddi (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis digital dapat memperkuat motivasi belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Media digital membantu siswa memahami materi dengan cara penyajian yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Novitasari, Harisma, & Ameliawati (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif tidak hanya membantu hasil belajar siswa, tetapi juga meningkatkan tingkat keterlibatan mereka, meningkatkan rasa percaya diri, serta mendorong pendekatan pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik. Media interaktif juga membantu memvisualisasikan materi sehingga mudah dipahami dan proses belajar menjadi lebih bermakna. Temuan kedua penelitian ini memperkuat hasil yang telah diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih

bermakna, sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Namun, hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Iklima et al. (2023), yang mengatakan bahwa penggunaan *Wordwall* dan *Quizizz* tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan tersebut kemungkinan besar dipengaruhi oleh perbedaan dalam Mata Pelajaran, sifat siswa, materi yang diajarkan, alat yang digunakan, serta struktur penelitian yang diterapkan. Penelitian yang dilakukan oleh Iklima et al. (2023) berfokus pada pembelajaran menulis resensi, sedangkan penelitian ini dilaksanakan dalam mata pelajaran Informatika dengan materi Jaringan Komputer. Penelitian ini menggunakan desain pengukuran berulang, sehingga setiap siswa menerima kedua perlakuan sehingga setiap peserta didik berperan sebagai control bagi dirinya sendiri. Desain tersebut membantu meminimalkan dampak perbedaan kemampuan antar individu, sehingga perbandingan kedua media dapat dilakukan dengan lebih objektif.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan berbasis teknologi, khususnya dalam bidang pelajaran Informatika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menjadi solusi alternatif bagi para guru dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Pratasik & Ahyar (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam Mata pelajaran Informatika dapat berperan dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian ini, media *Wordwall* dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Informatika, khususnya materi Jaringan Komputer. Penggunaan media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga berpotensi mendukung pencapaian hasil belajar siswa yang lebih baik dibandingkan penggunaan *Quizizz* pada konteks penelitian ini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa terdapat

perbedaan hasil belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dan *Quizizz* pada mata pelajaran Informatika materi Jaringan Komputer di kelas VIII SMPN 6 Loa Janan. Hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,036 ($<0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua media. Berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar, *Wordwall* memberikan hasil yang lebih tinggi dibandingkan *Quizizz*.

Berdasarkan temuan tersebut, guru dapat mempertimbangkan penggunaan *Wordwall* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada materi Jaringan Komputer. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih besar, menggunakan materi yang berbeda, atau membandingkan media pembelajaran digital lainnya untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*,

7(1), 24–36.
doi:10.46491/jp.v7i1.840

Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116.
doi:10.31004/basicedu.v5i5.1288

Fikriansyah, M., & Layyinnati, I. '. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran*.

Halimat, L., & Zulheddi. (2023). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Pembelajaran Bahasa Arab di MAN 1 Mandailling Natal. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 7(2), 3792–3799.

Harahap, S. D., Nasution, H. N., Zainy, A., Pendidikan, F., Ilmu, M., Alam, P., ... Indonesia, R. (2025). PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SOFTWARE JARINGAN GNS3 DAN PACKET TRACER SMK NEGERI 1 MARANCAR. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 8(1), 189–197.
doi:https://doi.org/10.31539/intecom.v8i1.12722

- Hartutik, H., & Aprilia, R. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525–1540. Retrieved from <https://ssed.or.id/contents/article/view/564>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*.
- Iklima, Rahayu, R., & Harliyana, I. (2023). Perbandingan Penggunaan Wordwall Dengan Quizizz Terhadap Hasil Menulis Resensi Kelas IX di SMA Negeri 1 Bireuen. *Kande : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 229–237.
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. doi:10.29303/jpm.v16i1.2202
- Mukarramah, M., & Riadin, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas XI SMA Muhammadiyah Kasongan. *Neraca: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(1), 53–61. doi:10.33084/neraca.v8i1.4365
- Mulyana, E., Dahlena, A., Tetep, Rohman, S. N., Widyanti, T., Suherman, A., ... Rostiani, A. (2023). Efektifitas Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Indonesia)*, 10(1), 1–9. Retrieved from <https://doi.org/10.21831/jipsindo>.
- Nabilla, E. R., Hidayat, A., & Mubarak, A. (2025). Analisis Penggunaan Media Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VB SDN Serang 03. *Jurnal Edukasi*, 17(02), 855–868.
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 01(04), 747–750.
- Novitasari, Harisma, D., & Ameliawati. (2025). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Mata Pelajaran Matematika Bangun Datar Dengan Pemanfaatan Media Interaktif Polypad. *Jurnal Edukasi*, 17(02), 919–934.
- Pratasik, S., & Ahyar, B. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata pelajaran Informatika MTS. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(3), 359–373. doi:10.53682/edutik.v2i3.5282
- Rusyda, M. T., Zulkifli, L., & Merta, I. W. (2024). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Discovery

Learning dengan Model Pembelajaran Kooperatif. *Journal of Education, Science, Geology, and Geophysics (GeoScienceEd Journal)*, 5(4), 901–907.

Supriadi, N.-, Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. doi:10.36279/apsmi.v5i1.101

Tanthowi, I., Wahyu Utami, L., Salsabilah, N., Iqamah, N., Tias Azizah Awalia, P., Malikah, S., & Haer, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, 6(4), 563–571. doi:https://doi.org/10.31764/justek.v6i4.20467

Ummah, F., Fajriyah, K., & Estiyani. (2024). Penerapan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV B SDN Pandeanlamper 03. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 8).