

Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMAN 2 Padang

Wilda Apriliani¹, Martin Kustati², Rezki Amelia³, Gusmirawati⁴

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

e-mail: 2014010006.wildaapriliani@gmail.com, martinkustati@uinib.ac.id,
rezkiamelia1987@gmail.com, gusmirawati27@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik di SMAN 2 Padang. *Wordwall*, sebagai salah satu aplikasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *ex post facto* menggunakan SPSS 21. Peningkatan signifikan dalam hasil belajar peserta didik yang menggunakan aplikasi *Wordwall*. Berdasarkan hasil uji-t dengan SPSS versi 21 atau hasil analisis analisis diperoleh sig dalam dua sisi atau sig (2- tailed) sebesar = 0,000 maka dapat diambil kesimpulan bahwa ($0,000 < 0,05$). Berdasarkan hasil perhitungan $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $71,075 > 0,381$ artinya H_a yang mengatakan terdapat pengaruh Pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMAN 2 Padang, diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian maka terdapat pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMAN 2 Padang.

Kata Kunci: *Aplikasi Wordwall, Media Pembelajaran, Teknologi.*

Abstract

This study aims to analyse the effect of *Wordwall* application on students' learning outcomes at SMAN 2 Padang. *Wordwall*, as one of the technology-based learning applications that can increase students' involvement in the learning process. This study uses quantitative method with *ex post facto* design using SPSS 21. Significant improvement in learning outcomes of learners who use *Wordwall* application. Based on the results of the t-test with SPSS version 21 or the results of the analysis of the analysis obtained sig in two sides or sig (2- tailed) of = 0.000, it can be concluded that ($0.000 < 0.05$). Based on the results of the calculation of $T_{hitung} > T_{tabel}$, namely $71.075 > 0.381$, it means that H_a which says there is an effect of the Effect of *Wordwall* Application on Student Learning Outcomes at SMAN 2 Padang, is accepted and H_0 is rejected. Thus, there is an effect of *Wordwall* Application on Student Learning Outcomes at SMAN 2 Padang.

Keywords: *Wordwall Application, Technology-Based Learning Media.*

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Salah satu inovasi yang menarik perhatian adalah aplikasi *Wordwall*, yang dirancang untuk menciptakan media pembelajaran interaktif. Aplikasi *Word Wall* dipilih untuk membuat media kuis karena sering digunakan dalam presentasi materi pelajaran. Guru di SMA

Negeri 2 Padang sudah menggunakannya dalam proses pembelajaran hingga saat ini. Keputusan ini didasarkan pada fitur-fitur aplikasi ini yang dapat meningkatkan tampilan media pembelajaran, membuatnya lebih menarik, dan memberikan nuansa yang berbeda saat memberikan tugas kepada peserta didik.

Ini berbeda dari praktik umum guru yang sering memberikan tugas yang harus dikerjakan di buku latihan tanpa menggunakan media digital. Selain itu, fitur aplikasi *Word Wall* memuat berbagai jenis game edukatif yang dapat diatur dengan memasukkan pertanyaan-pertanyaan yang diinginkan oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan merasa senang bermain game. Game-game ini mirip dengan permainan permainan online, tetapi dengan materi yang dipelajari selama permainan (Alifa et al., 2024).

Aplikasi ini menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan aplikasi *Wordwall* di SMAN 2 Padang, diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep dan kreativitas (Siregar et al., 2023).

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan karena dapat menghibur peserta didik, yang mendorong minat mereka dalam program *digital*. Dengan bantuan internet, peserta didik yang berhasil dalam pembelajaran digital akan dapat menguasai penggunaan komputer atau mengembangkan keterampilan komputer yang diperlukan. Oleh karena itu, peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja mereka mau. Selain itu, pembelajaran menggunakan teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik dengan berbagai alat dan praktik, seperti aplikasi, konten *online*, penilaian formatif dan *online*, dan waktu dan sumber daya yang lebih baik (Suhaeni et al., 2023).

Sari et al., (2021) menjelaskan bahwasanya demi mencapai suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran memerlukan partisipasi peserta didik, belajar aktif, dan komunikasi interaktif antara guru dan peserta didik. Pemahaman konsep, penguasaan materi, dan prestasi belajar adalah beberapa indikator keberhasilan pembelajaran. Penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat juga merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran sehingga peserta didik mampu memahami materi pelajaran yang diajarkan dengan lebih mudah serta dapat membawa perubahan pada hasil belajar peserta didik dalam hal pengetahuan, sikap dan keterampilan (Nurhayati, 2020). Perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil dari proses belajar disebut hasil belajar.

Menurut Widarta, (2020) hasil belajar pada dasarnya merupakan kompetensi yang mencakup unsur-unsur pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang dipraktikkan melalui tindakan dan cara berpikir. Banyak kali, penilaian hasil belajar disampaikan dalam bentuk angka atau simbol dengan kriteria yang telah ditetapkan. Sedangkan Aidah & Nurafni, (2022) berpendapat bahwa hasil belajar adalah nilai yang diperoleh peserta didik dari tes yang dilakukan setelah mereka berusaha melakukan proses pembelajaran untuk

mengetahui seberapa jauh mereka berkembang. Oleh karena itu, peserta didik seharusnya memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan KKM atau standar yang ditetapkan. Namun, beberapa peserta didik tidak dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Pada saat proses pembelajaran di ketahui penggunaan media berbasis digital pada pembelajaran khususnya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika terutama materi bangun ruang belum efektif digunakan (Manurung, 2020). Hal tersebut menyebabkan kemampuan peserta didik dalam mempelajari dan memecahkan permasalahan dalam materi bangun ruang menurun dan hasil belajar peserta didik kurang memuaskan. Hasil belajar peserta didik sangat berpengaruh pada penggunaan metode dan media yang digunakan di dalam pembelajaran, dikarenakan hasil belajar digunakan sebagai alat ukur dari sebuah penilaian pembelajaran yang telah di laksanakan. Peserta didik diharapkan mendapatkan hasil belajar yang tuntas sesuai KKM (UJANG & Aulia, 2022).

Alasan pemilihan SMA Negeri 2 Padang sebagai lokasi penelitian adalah karena ingin mengintegrasikan variasi media pembelajaran dalam proses pengajaran sejarah. Berdasarkan hal ini, peneliti tertarik untuk mengkaji penggunaan media pembelajaran yang berjudul pengaruh aplikasi *Word Wall* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Padang. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif *ex post facto*, karena dalam penelitian ini perubahan variabel bebasnya telah terjadi perlakuan sebelumnya sehingga yang akan dikaji adalah bagaimana menetapkan sebab dari akibat yang sedang diamati. Penelitian *ex post facto* merupakan salah satu jenis penelitian dimana variabel-variabel bebasnya telah terjadi perlakuan (treatment) yang dilakukan saat penelitian berlangsung. Penelitian jenis ini dilakukan untuk menganalisis apa saja yang terjadi faktor penyebab terjadinya suatu fenomena. Populasi dan Sampel (Unaradjan, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Menggunakan Tes Soal

Berdasarkan hasil tes soal yang diberikan kepada peserta didik, diperoleh skor variabel hasil belajar dari tes soal yang terdiri dari 11 pernyataan yang valid. Secara keseluruhan diperoleh skor nilai minimum 81 dan skor nilai maksimumnya 100. Rekapitulasi data hasil belajar dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Skor Nilai peserta Didik

Statistik	X (Melalui Tes Soal)
Jumlah Peserta Didik	27
Rata-Rata	87
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	81

Penyajian nilai keseluruhan peserta didik dapat dilihat dari tabel distribusi frekuensi berikut ini :

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil Belajar			
Nilai	F	X	%
81-84	12	82	44,4%
89-92	12	85	44,4%
97-100	3	98	11,2%
Total	27		100%

Berdasarkan data tabel distribusi diatas dapat disimpulkan bahwa diperoleh rata-rata 87, jadi ada 44,4% peserta didik memiliki skor angket hasil belajar dibawah rata-rata, dan 55,6% peserta didik memiliki skor angket hasil belajar diatas rata-rata. Dari distribusi frekuensi tes soal hasil belajar peserta didik dapat dilihat dalam histogram berikut ini :

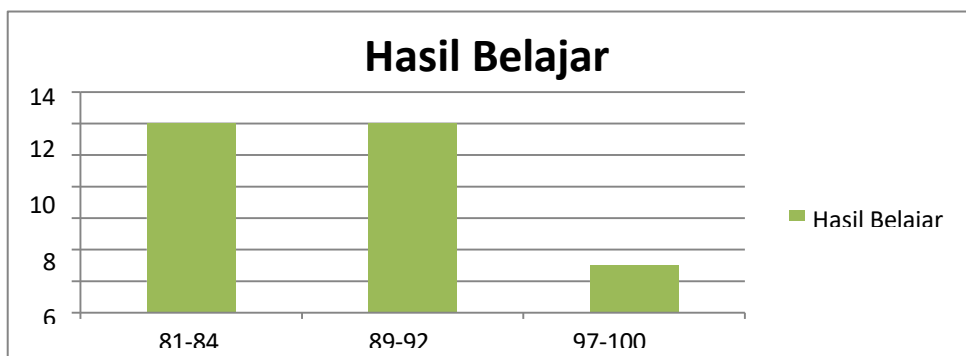


Diagram 1. Diagram Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil Uji Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t dengan SPSS versi 21 dan juga menggunakan korelasi sederhana.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Padang.

H_a : Terdapat pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Padang.

Uji T

Berdasarkan data yang peneliti temui di lapangan dengan menguji apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *WordWall* atau tidak dengan menggunakan SPSS 21.

Tabel 3. Uji T Terhadap hasil belajar
One-Sample Test

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Aplikasi <i>Wordwall</i>	71,075	26	,000	9,741	9,46	10,02
	69,235	26	,000	87,556	84,96	90,16

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai $T_{hitung} = 71,075$ sig (2-tailed) = 0.000 dan *Convidence interval difference Lower WordWaal* sebesar 9,46 dan hasil belajar 84,96 dan Upper *WordWaal* 10,02 dan hasil belajar sebesar 90,16. Dengan demikian maka $T_{hitung} (71,075) > T_{tabel} (0,381)$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t, apabila sig > 0,05 dan $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak dan jika sig < 0,05 dan $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan uji-t dengan SPSS versi 21 atau hasil analisis analisis diperoleh sig dalam dua sisi atau sig (2-tailed) sebesar = 0,000 maka dapat diambil kesimpulan bahwa (0,000 < 0,05). Hal ini berarti H_0 yang berbunyi tidak terdapat pengaruh *WordWaal* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Padang ditolak dan H_a yang berbunyi terdapat pengaruh *WordWaal* terhadap hasil belajar peserta didik pada di SMA Negeri 2 Padang.

$T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $71,075 > 0,381$ artinya H_a yang mengatakan terdapat pengaruh *WordWaal* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Padang, diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh *WordWaal* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Padang.

Korelasi Sederhana

Untuk menguji dan membuktikan secara statistik hubungan antara Aplikasi *Wordwall* dengan hasil belajar digunakan analisis korelasi *product moment* dengan bantuan program SPSS versi 21. Analisis korelasi *product moment* digunakan untuk mengetahui korelasi antara satu variabel bebas dan satu variabel terikat dengan kategori data ordinal. Hasil uji korelasi yang menggunakan analisis *korelasi product moment*.

Tabel 4. Korelasi Sederhana
Correlations

		Metode PQ4R	Hasil Belajar
Aplikasi <i>Wordwall</i>	Pearson Correlation	1	,846**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	27	27
Hasil Belajar	Pearson Correlation	,846**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	27	27

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel di atas menunjukkan bahwa antara Hasil Belajar dengan *WordWaal* terdapat korelasi (r) sebesar 0,846 dengan signifikansi 0,000. Hal tersebut berarti bahwa ada korelasi positif antara hasil belajar dengan *WordWaal*, dan korelasi tersebut signifikan karena $p < 0,005$ (0,000 < 0,05).

Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai jenis permainan edukatif, seperti kuis, *crossword*, dan kartu acak. Aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, baik dalam konteks daring maupun

tatap muka (Dotutinggi, 2023). Penggunaan *Wordwall* terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan *Wordwall* bersama dengan media interaktif seperti *Wordwall* juga menghasilkan kontribusi tambahan. Peserta didik menunjukkan minat yang lebih besar dalam pelajaran dan berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan belajar. Peserta didik memiliki interaksi positif satu sama lain dan dengan guru melalui aplikasi ini.

Hal ini menyebabkan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan, yang menghasilkan pemahaman yang lebih baik tentang materi. Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, peserta didik yang menggunakan *Wordwall* melaporkan bahwa pengalaman belajar mereka lebih positif dan menarik. Studi ini menunjukkan bahwa peserta didik SMAN 2 Padang meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*. Aplikasi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi pelajaran, tetapi juga meningkatkan semangat mereka dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. *Wordwall* dapat menjadi alat yang bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan karena kemampuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menentukan potensi penggunaan ini dalam berbagai bidang dan tingkat pendidikan

KESIMPULAN

Pengaruh aplikasi *WordWaal* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Padang dapat disimpulkan bahwa nilai $T_{hitung} = 71,075$ sig (2-tailed) = 0.000 dan *Convidence interval difference Lower WordWaal* sebesar 9,46 dan hasil belajar 84,96 dan Upper *WordWaal* 10,02 dan hasil belajar sebesar 90,16. Dengan demikian maka $T_{hitung} (71,075) > T_{tabel} (0,381)$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t, apabila sig > 0,05 dan $T_{hitung} < T_{hitung}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak dan jika sig < 0,05 dan $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan uji-t dengan SPSS versi 21 atau hasil analisis analisis diperoleh sig dalam dua sisi atau sig (2-tailed) sebesar = 0,000 maka dapat diambil kesimpulan bahwa (0,000 < 0,05). Hal ini berarti H_0 yang berbunyi tidak terdapat pengaruh *WordWaal* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Padang ditolak dan H_a yang berbunyi terdapat pengaruh *WordWaal* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Padang.

$T_{hitung} > T_{hitung}$ yaitu $71,075 > 0,381$ artinya H_a yang mengatakan terdapat pengaruh *WordWaal* terhadap hasil belajar peserta didik SMA Negeri 2 Kota Padang, diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh *WordWaal* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Padang.

DAFTAR PUSTAKA

Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis penggunaan aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran ipa kelas iv di sdn ciracas 05 pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2). <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Pionir/article/view/14133>

Alifa, R., Amsal, M. F., & Anugrah, S. (2024). Efektivitas Model Games Based

Learning Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMPN 4 Sutera. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 4913–4920.

- Jannah, L. M. (2019). *Metode penelitian kuantitatif*. <https://scholar.ui.ac.id/en/publications/metode-penelitian-kuantitatif>
- Kautsar, A., & Suharyat, Y. (2022). Pelaksanaan Metode Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (Stad) Pada Pembelajaran Pai Peserta didik Kelas X Dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Tambun Utara. *Sejahtera: Jurnal Inspirasi Mengabdi Untuk Negeri*, 1(4), 41–53.
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145–150.
- 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.
- Siregar, I. A., Situmorang, E., & Saragih, M. (2023). Pengaruh model pembelajaran inkuiri berbantuan media *Wordwall* terhadap kemampuan menulis argumentasi oleh peserta didik kelas x sma negeri 2 siborongborong tahun ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 65–73.
- Suhaeni, A., Bustan, B., & Sudirman, I. (2023). Media Kuis Aplikasi Word Wall dalam meningkatkan Hasil Belajar Murid pada Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 7 Makassar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 767–775.
- Triwiyanto, T. (2022). *Manajemen kurikulum dan pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Ujang, R., & Aulia, R. (2022). Pemanfaatan *Wordwall* Sebagai Media Peningkatan Pemahaman Materi Pembangunan Ekonomi Pada Peserta didik Kelas Xi Sma Negeri 2 Padalarang. *Maslahah: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 63–71.