



## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 BUMIAYU KABUPATEN BREBES

Elsa Durotul Faridah<sup>✉</sup>, Khoirul Anwar<sup>✉</sup>

Social Science Education Department, Faculty of Social Science, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Disubmit: Januari 2024

Direvisi: April 2024

Diterima: April 2024

*Keywords:*

Wordwall Learning Media, Learning Outcomes

### Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan penerapan penggunaan media pembelajaran *Wordwall*, dan menganalisis seberapa besar pengaruh dan efektif penggunaan media pembelajaran *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMPN 2 Bumiayu Kabupaten Brebes. Jenis penelitian yang dipergunakan yaitu kuantitatif, bermetode eksperimen semu (Quasi experiment). Populasi penelitian ini seluruh peserta didik kelas VIII, dengan Sampel Kelas VIII A (kelas eksperimen) dan Kelas VIII D (kelas kontrol). Teknik pengumpulan data berupa tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis Deskriptif Persentase, Uji Independent Sample T-Test dan Uji N-Gain Score. Berdasarkan hasil penelitian, pelaksanaan pembelajaran IPS terdiri tiga komponen yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap penilaian pembelajaran. Diperoleh nilai Pre-Test dan Post-Test di kelas eksperimen sebesar 48 dan 83, sedangkan di kelas kontrol sebesar 40 dan 49. Analisis uji t menunjukkan perbedaan rata-rata hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Analisis n-gain menunjukkan bahwa rata-rata nilai n-gain di kelas eksperimen mendapat nilai 67,98% berkriteria "cukup". Rata-rata n-gain di kelas kontrol tanpa menggunakan media mendapat nilai 14,99 % berkriteria "tidak efektif".

*Abstract*

*The purpose of this study is to describe the application of the use of Wordwall learning media, and analyze how much influence and effective the use of wordwall learning media in improving the learning outcomes of VIII grade students at SMPN 2 Bumiayu Brebes Regency. The type of research used is quantitative, with a quasi-experiment method (Quasi experiment). The population of this study was all VIII grade students, with samples of Class VIII A (experimental class) and Class VIII D (control class). Data collection techniques in the form of tests, observations, and documentation. Data analysis techniques used are Descriptive Percentage analysis, Independent Sample T-Test and N-Gain Score Test. Based on the results of the study, the implementation of social studies learning consists of three components, namely the planning stage, the implementation stage, and the learning assessment stage. The Pre-Test and Post-Test scores in the experimental class were 48 and 83, while in the control class were 40 and 49. The t-test analysis showed a difference in the average learning outcomes in the experimental class and control class with a significance value of  $0.000 < 0.05$ . The n-gain analysis showed that the average n-gain value in the experimental class scored 67.98% with the criteria "sufficient". The average n-gain in the control class without using media got a value of 14.99% with the criteria "not effective".*

© 2024 Universitas Negeri Semarang

E-ISSN 2685-4929

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:

Gedung C7 Lantai 2 FISIP Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: elsadurotulfaridah@students.unnes.ac.id,

khoirulanwar@mail.unnes.ac.id

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran yang variatif dan menarik dapat membantu peserta didik belajar lebih banyak dan lebih termotivasi, serta membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih menyeluruh. Faktor yang paling penting dalam proses pengajaran di kelas adalah media. Sebaliknya, penggunaan media pembelajaran yang kurang variasi oleh guru dapat berdampak negatif terhadap hasil belajar peserta didik.

Faktor-faktor yang memengaruhi proses belajar melibatkan berbagai elemen, dan salah satu elemen yang sangat signifikan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal adalah penggunaan media pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mempercepat efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar di lingkungan yang kondusif. Hal ini dikarenakan kemampuan media pembelajaran untuk mempercepat pemahaman peserta didik. Media pembelajaran diartikan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk memfasilitasi penyampaian pesan atau materi pembelajaran, sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Sugiyono, 2018).

Salah satu pembelajaran yang ada di sekolah adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Fokus utama mata pelajaran ini adalah pemahaman tentang kehidupan sosial, melibatkan berbagai bidang studi seperti ekonomi, geografi, sosiologi, sejarah, antropologi, ilmu politik, dan lainnya. Dalam pembelajaran IPS, tujuannya adalah mengidentifikasi masalah atau fenomena sosial dalam masyarakat (Wahida., et al 2019). Mata pelajaran IPS umumnya melibatkan materi panjang dan kompleks yang memerlukan pemahaman mendalam dari peserta didik. Karena peran penting IPS dalam perkembangan pengetahuan peserta didik, sangat diperlukan bahwa pembelajaran IPS diarahkan untuk memberikan dukungan dan peluang bagi peserta

didik untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan mereka. Konsep ini sejalan dengan pandangan Irfanto (2019) yang menyatakan bahwa guru, dalam merancang pembelajaran IPS, harus memilih media pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik serta menyediakan berbagai sumber belajar agar peserta didik dapat dengan mudah menyerap informasi dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyerap materi. Menurut Gerlach dan Ely dalam buku "Media Komunikasi Pembelajaran" karya Sanjaya (2012), media pembelajaran tidak hanya terbatas pada perangkat saja, melainkan juga melibatkan faktor-faktor lain yang memengaruhi pemahaman peserta didik. Keberadaan media pembelajaran memungkinkan guru untuk lebih efektif menyampaikan pesan dalam materi pembelajaran, sehingga memudahkan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran yang diajarkan. Sebagai salah satu elemen yang berpengaruh pada hasil belajar, guru juga perlu memiliki kompetensi dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mendukung proses belajar peserta didik dan meningkatkan tingkat keberhasilan hasil belajar mereka.

Hasil pembelajaran adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menjalani proses pengajaran di sekolah. Tindakan pengajaran guru tidak hanya berperan sebagai penyampaian materi kepada peserta didik, melainkan juga dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap kesuksesan penyampaian materi pelajaran dan mengevaluasi pencapaian pembelajaran dalam proses pengajaran. Hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang ada kaitanya dengan ingatan, kemampuan berpikir atau intelektual. Pada ranah ini hasil belajar

terdiri dari tujuh tingkatan yang sifatnya hierarkis. Ketujuh hasil belajar kognitif ini meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi dan kreativitas (Kurniawan 2019). Jadi yang dimaksud hasil belajar kognitif yakni semua yang berkaitan nalar.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMPN 2 Bumiayu, terdapat beberapa permasalahan terkait penggunaan media pembelajaran. Guru-guru di sekolah tersebut kurang melakukan variasi dan belum optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran masih dominan pada media tradisional yang terbatas, seperti menggunakan buku cetak yang hanya berisi teks dan gambar dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian awal juga tidak mendeteksi adanya penggunaan media video atau jenis media pembelajaran modern lainnya oleh guru-guru. Dampak dari kondisi ini adalah rendahnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, dan saat mereka memiliki pertanyaan, seringkali mereka enggan untuk berbicara. Tentu saja, situasi ini tidak memenuhi kebutuhan belajar peserta didik dan berpotensi memberikan dampak negatif pada hasil pembelajaran mereka.

Berdasarkan hasil observasi, masih ada banyak peserta didik yang mendapatkan nilai rendah dalam mata pelajaran IPS. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa ini disebabkan oleh banyak faktor yang memengaruhi kemampuan peserta didik dalam belajar di kelas. Ketuntasan Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di SMPN 2 Bumiayu untuk mata pelajaran IPS adalah 75. Jika peserta didik yang hasil belajarnya masih dibawah 75 maka hasil belajarnya belum mencapai maksimal.

Penyelesaian dalam berbagai permasalahan yang telah dijelaskan di atas, peneliti berupaya untuk mengimplementasikan solusi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan sebelumnya. Oleh karena itu, perlu dicari berbagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS,

salah satunya adalah dengan memberikan rangsangan yang sesuai kepada peserta didik. Salah satu pilihan yang tersedia adalah memanfaatkan media pembelajaran. Dalam konteks ini, peneliti mencari media pembelajaran yang cocok dan mampu menggalakkan partisipasi peserta didik dengan penuh semangat dan aktif.

Peneliti mengharapkan bahwa dengan menggunakan platform *Wordwall* ini, pembelajaran dapat menjadi lebih dinamis dan penuh inovasi, sehingga peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang unggul. *Wordwall* adalah suatu sistem pembelajaran online yang memungkinkan guru dan instruktur untuk menciptakan beragam permainan dan kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara interaktif. Tujuan utama dari Media *Wordwall* adalah untuk memfasilitasi pembelajaran interaktif yang dapat diakses fleksibel tanpa adanya pembatasan lokasi dan waktu. Media ini dapat diakses melalui perangkat teknologi yang terhubung ke internet, seperti komputer, smartphone, dan perangkat sejenisnya. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall* bisa diikuti oleh peserta didik secara mandiri atau diarahkan oleh guru secara bergantian di dalam kelas.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik yaitu jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2018) metode eksperimen adalah cara penelitian yang diterapkan untuk mengidentifikasi dampak dari suatu tindakan khusus pada elemen lain dalam lingkungan yang dapat diatur. Dengan demikian penelitian dengan eksperimen merupakan penelitian yang dilaksanakan dengan mengadakan manipulasi terhadap obyek penelitian serta adanya kontrol. Teknik sampling yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Menurut Arikunto (2013) purposive sampling merupakan metode pengambilan sampel yang tidak didasarkan pada random, tetapi dilakukan berdasarkan

pertimbangan yang difokuskan pada tujuan khusus. Teknik pengumpulan data berupa tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis Deskriptif Persentase, Uji Independent Sample T-Test dan Uji N-Gain Score.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Proses Pembelajaran IPS**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan, penerapan media pembelajaran *Wordwall* pada kelas eksperimen VIII A meliputi kegiatan perencanaan pembelajaran IPS, pelaksanaan pembelajaran IPS dan penilaian pembelajaran IPS ketiganya dapat dijelaskan sebagai berikut.

#### **4.2.1.1 Perencanaan Pembelajaran IPS**

Ketercapaian hasil pembelajaran IPS dalam pelaksanaannya dapat berhasil dengan baik diantaranya melalui Perencanaan pembelajaran tertulis yang terstruktur dan sesuai acuan yang ada. Penjabaran dari hasil penelitian di perencanaan pembelajaran IPS telah memperoleh perangkat pembelajaran berupa ATP (Alur Tujuan Pembelajaran), Modul dan media pembelajaran *Wordwall*. Perangkat pembelajaran peneliti tersebut dapat jelaskan sebagai berikut :

##### **1) ATP (Alur Tujuan Pembelajaran)**

Perangkat pembelajaran yang disiapkan pertama yaitu ATP (Alur Tujuan Pembelajaran). ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) yaitu urutan atau langkah-langkah yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran, ni mencakup proses perencanaan, implementasi dalam suatu program pembelajaran, Alur tujuan pembelajaran melibatkan langkah-langkah seperti pengidentifikasi tujuan pembelajaran, perencanaan strategi pembelajaran yang sesuai, pengorganisasian materi, pelaksanaan pembelajaran, serta evaluasi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

##### **2) Modul Pembelajaran**

Perangkat pembelajaran kedua yang disiapkan yaitu Modul pembelajaran pada kelas eksperimen (VIII A) dan kelas kontrol (VIII D).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui jika modul tersebut telah memuat beberapa bagian komponen penyusunan modul sesuai ketentuan pada standar proses, maka dapat dianggap bahwa proses penyusunan tersebut telah mengikuti pedoman atau aturan tertentu yang ditetapkan dalam standar proses tersebut. Ini bisa mencakup langkah-langkah tertentu, format, struktur, atau elemen-elemen khusus yang diperlukan sesuai dengan standar proses yang diikuti. Berikut adalah beberapa alasan mengapa modul pembelajaran sangat penting :

##### **a. Struktur pembelajaran**

Modul menyediakan struktur yang terorganisir untuk pembelajaran. Membantu menyusun informasi dengan cara yang logis dan sistematis, memudahkan peserta didik untuk memahami dan menguasai materi

##### **b. Pembelajaran mandiri**

Modul memungkinkan pembelajaran mandiri. Dengan modul, peserta didik dapat belajar sendiri tanpa harus selalu mengandalkan guru.

##### **3) Media Pembelajaran *Wordwall***

Wujud nyata dari adanya pengaruh besar tindak belajar pada peserta didik dikarenakan terdapat salah satu komponen pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran yang efektif dan memiliki keterkaitan erat dalam hal mencapai tujuan pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran *wordwall* dalam penelitian ini dalam pengambilan media wodwall dan dipilih serta disusun oleh peneliti, kemudian telah sesuai dengan materi IPS Kelas VIII.

Pemilihan *Wordwall* sebagai media pembelajaran memiliki keuntungan :

- a. Interaktif dan Menarik: *Wordwall* menyediakan berbagai jenis aktivitas interaktif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan adanya elemen permainan dan tantangan, peserta didik lebih cenderung terlibat dalam pembelajaran.
- b. Kreativitas dalam Pembelajaran : *Wordwall* memberikan kesempatan bagi guru untuk

- menjadi lebih kreatif dalam menyusun materi pembelajaran.
- c. Kolaborasi : *Wordwall* mendukung kolaborasi antara guru dan peserta didik. Guru dapat dengan mudah berbagi materi pembelajaran, dan peserta didik dapat berinteraksi.

Berdasarkan hal tersebut, dapat dipastikan bahwa pemilihan dan penyusunan media pembelajaran *Wordwall* memenuhi kriteria-kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik sebagaimana diuraikan oleh Ramli (2012:13-14). *Wordwall* menjadi pilihan yang tepat karena memenuhi beberapa aspek kriteria tersebut. Pertama, *Wordwall* memberikan kemudahan dalam memperoleh media, karena dapat dibuat oleh guru tanpa biaya yang mahal dan dapat dicari sendiri oleh peserta didik.

Selain itu, penggunaan *Wordwall* juga sederhana dan praktis dalam keterampilan guru, memungkinkan guru untuk dengan mudah mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran. Kemudian, *Wordwall* dipilih dengan memperhatikan ketepatan media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan taraf berpikir kemampuan peserta didik, dan relevan dengan perkembangan zaman. *Wordwall* juga mampu membangkitkan daya tarik serta penasaran peserta didik melalui desain interaktifnya.

Pentingnya nilai dan manfaat yang diharapkan tidak hanya terletak pada media itu sendiri, melainkan pada dampak penggunaan media pembelajaran tersebut oleh guru dalam interaksi belajar peserta didik dengan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, *Wordwall* bukan hanya menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal dan merangsang interaksi yang positif antara guru dan peserta didik dalam konteks pembelajaran yang relevan dengan tuntutan zaman.

#### 4.2.1.2 Pelaksanaan Pembelajaran IPS

Setelah perangkat pembelajaran yaitu Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Modul serta sudah siap untuk digunakan. Kemudian setelah berkonsultasi tentang media pembelajaran *Wordwall* dan dapat dipakai, tahap selanjutnya

yaitu merealisasikan perencanaan pembelajaran ke dalam pelaksanaan pembelajaran IPS. Guna mendapatkan ketercapaian dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran IPS perlu memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

##### 1) Aktivitas Belajar Peserta Didik

Salah satu manfaat yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan proses belajar mengajar adalah kemampuannya untuk mendorong aktivitas pembelajaran yang efektif, di mana peserta didik menjadi bersemangat dan aktif dalam rangkaian kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan informasi yang tertera di atas, dapat dinyatakan bahwa aktivitas belajar peserta didik menunjukkan kualitas yang baik. Selama proses pembelajaran, para peserta didik mengamati materi dengan penuh perhatian. Selanjutnya, ketika materi disajikan dalam bentuk media *Wordwall* peserta didik tampak berperan aktif dalam merespons, memberikan tanggapan, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok serta interaksi di depan kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran.

##### 2) Pemanfaatan Media Pembelajaran *Wordwall*

Dalam pemanfaatan media pembelajaran menggunakan *Wordwall*, media tersebut hanya berfungsi sebagai alat bantu maupun perantara bagi guru untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Berdasarkan data hasil penilaian dari guru pembimbing selaku observer pemanfaatan media pembelajaran *Wordwall*, didapatkan bahwa tingkat pemanfaatan media pembelajaran tersebut terlaksana dengan kriteria "Sangat Baik" pada pembelajaran IPS di kelas eksperimen VII A, dalam penggunaan media pembelajaran bisa mendapatkan sangat baik dikarenakan media pembelajaran *Wordwall* telah digunakan sesuai tujuan pembelajaran, kemudian mampu digunakan dalam membuat suasana kelas yang menyenangkan dan tidak tegang, selanjutnya dapat digunakan dan dikaitkan pada materi, sesuai alokasi waktu dalam pembelajaran, mampu ditonton di smartphone, kemudian

mampu diakses dimana saja, serta mendukung kegiatan belajar individu maupun kelompok.

### 3) Respon Peserta Didik

Kunci sukses dalam proses pembelajaran dapat dilihat oleh guru dari tingkat respon atau interaksi yang diperoleh dari peserta didik terhadap materi pembelajaran tersebut. Jika respon dari peserta didik terhadap pembelajaran tersebut kurang positif atau menunjukkan ketidakminatan serta kebosanan, maka pembelajaran tersebut dapat dianggap tidak memiliki dampak atau efektivitas yang signifikan. Solusi yang dapat diambil untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan minat peserta didik. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran dapat bervariasi tergantung pada berbagai faktor. Berikut beberapa respon positif yang muncul karena adanya tanggapan yang baik dari peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Wordwall*. Media ini dianggap menarik oleh peserta didik dalam konteks pembelajaran IPS. Dampak positif dari penggunaan media ini membuat variasi dalam proses pembelajaran semakin meningkat. Peserta didik merasa lebih mudah memahami materi, suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif, dan beban dalam menyelesaikan tugas pun tidak terasa berat. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih santai dan dinamis, serta lebih menyenangkan secara keseluruhan. Peserta didik terlihat termotivasi dalam menjawab pertanyaan dan partisipasi dalam diskusi, Peserta didik juga cenderung aktif dalam proses belajar.

### 4) Penilaian Pembelajaran

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dikumpulkan oleh peneliti, penilaian terhadap proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Kelas Eksperimen VIII A dilaksanakan dengan memanfaatkan tes awal (Pre-Test) dan tes akhir (Post-Test). Setelah menganalisis persentase deskriptif dari nilai-nilai Pre-Test dan Post-Test, ditemukan bahwa persentase nilai Pre-Test adalah 48%, sedangkan persentase nilai Post-Test mencapai 83%. Dalam klasifikasi penilaian, nilai Pre-Test dikategorikan

sebagai "Rendah", sementara nilai Post-Test masuk dalam kategori "Sangat Tinggi". Di sisi lain, di Kelas Kontrol VIII D, nilai rata-rata untuk Pre-Test dan Post-Test adalah 40% dan 49%. Penilaian ini mengindikasikan bahwa nilai Pre-Test berada dalam kategori "Rendah", sementara nilai Post-Test berada pada kategori "Sedang". Dengan demikian, temuan ini menunjukkan bahwa prestasi belajar peserta didik di Kelas Eksperimen VIII A yang menerima pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan dengan peserta didik di Kelas Kontrol VIII D yang hanya menerima pembelajaran IPS tanpa penggunaan media *Wordwall*.

Teori kognitif memiliki peran sentral dalam memahami proses belajar manusia, khususnya dalam konteks pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar. Teori ini menekankan pentingnya kognisi atau proses berpikir dalam pembentukan pengetahuan dan pemahaman. Dalam penelitian media *wordwall* terhadap hasil belajar, indikator kognitif dapat merujuk pada sejauh mana media dapat memfasilitasi proses kognitif peserta didik, seperti pemrosesan informasi, pemecahan masalah, dan penyimpanan ingatan.

Penelitian mengenai hubungan antara teori kognitif dan media dalam konteks pendidikan seringkali memfokuskan pada bagaimana desain media dapat memengaruhi kualitas pemahaman peserta didik. Misalnya, penelitian dapat mengevaluasi sejauh mana media interaktif dapat merangsang kognisi peserta didik melalui penggunaan simulasi atau aktivitas yang memerlukan pemecahan masalah. Selain itu, indikator kognitif juga mencakup kemampuan peserta didik untuk mentransfer pengetahuan yang diperoleh dari media *wordwall* ke situasi dunia nyata.

Dengan menghubungkan teori kognitif dengan penelitian media *wordwall* terhadap hasil belajar, peneliti dapat mendapatkan wawasan lebih dalam tentang mekanisme kognitif yang terlibat dalam proses pembelajaran melalui media. Hal ini dapat membantu pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan

berfokus pada penggunaan media sebagai alat bantu yang mendukung perkembangan kognitif peserta didik, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka.

#### **Hasil Belajar Peserta Didik melalui Media Pembelajaran *Wordwall* Pembelajaran IPS.**

Hasil Belajar adalah hasil dari serangkaian kegiatan yang melibatkan peningkatan pengetahuan, pemahaman, dan sikap dalam menghadapi permasalahan yang diajarkan oleh guru selama proses pembelajaran. Hal ini akan dicapai oleh peserta didik ketika mereka mengikuti pembelajaran dengan tujuan tertentu, sehingga mereka akan mengalami perubahan dalam perilaku sesuai dengan yang diharapkan (Rizaldy, 2019:24). Hasil pembelajaran yang peneliti teliti dalam penelitian ini berkaitan dengan pencapaian pembelajaran dalam ranah kognitif, hal tersebutlah yang menyebabkan dalam pengambilan data hasil belajar menggunakan instrumen tes berupa instrumen Pre-Test dan Post-Test dengan pelaksanaan di Kelas Eksperimen VIII A menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dan Kelas Kontrol VIII D tidak menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Kemudian dengan hasil berupa terdapat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang lebih baik pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Peningkatan itu sebesar 48% dari Pre-Test kemudian berubah 83% pada Post-Test dengan kriteria "Rendah" dan "Sangat Tinggi" pada kelas eksperimen VIII A dan pada kelas kontrol VIII D peningkatan tergolong rendah dari sebesar 40% menjadi 49% dengan kriteria "Rendah" dan "Sedang".

Kemudian pada Nilai Pre-Test dan Post-Test yang telah diolah, selanjutnya dilakukan pengujian uji normalitas guna mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau mengalami anomali/tidak normal. hasil perhitungan uji normalitas data tersebut, dalam prosesnya menggunakan rumus Chi-kuadrat atau teknik statistik Kolmogrov Smirnov dengan diperoleh nilai signifikansi pada data Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen VIII A sebesar 0,119 dan  $0,104 < 0,05$  maka data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan pada data Pre-Test dan Post-Test kelas kontrol VIII D bernilai 0,099 dan 0,200

$< 0,05$  maka juga termasuk berdistribusi normal, Dari hal tersebut dapat diartikan jika data Pre-Test dan Post-Test pada 2 kelas itu bersifat dapat mewakili. Selanjutnya berdasarkan pada hasil uji homogenitas nilai Post-Test kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,431  $> 0,05$ , maka dapat diartikan varian data tersebut bersifat homogen/sama. Kemudian selanjutnya setelah dilakukan analisis uji perbedaan rata-rata dengan rumus Independent Sample T Test, didapatkan nilai signifikansi (2-tailed) pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol sebesar 0,000  $< 0,05$ .

Selanjutnya tingkat pengaruh dan keefektifan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat dianalisis dengan menggunakan uji N-gain score. Pada hasil perhitungan uji N-gain score nilai Pre-Test dan Post-Test kelas eksperimen VIII A dan kelas kontrol VIII D memperlihatkan bahwa, rata-rata nilai N-gain score pada kelas eksperimen yang diberlakukan dengan media *Wordwall* mendapatkan nilai 67.98% dengan kriteria "Sedang". sedangkan, rata-rata N-gain kelas kontrol yang diberlakukan pembelajaran IPS tidak menggunakan media mendapat nilai 14.99% termasuk dalam kriteria "Rendah". Berdasarkan hal tersebut dapat dianalisis jika penggunaan media pembelajaran *Wordwall* lebih pengaruh dan efektif dibandingkan tidak menggunakan media, dan sesuai dengan pernyataan menurut (Khairunnisa, 2021) yang menyatakan jika penerapan gamifikasi online dengan *Wordwall* memiliki hasil cukup efektif dalam peningkatan penyerapan materi pembelajaran. Pemanfaatan game interaktif pembelajaran dapat menggabungkan aspek-aspek kognitif, sosial, dan pembelajaran dalam pengalaman bermain, bagaimana dapat meningkatkan pemahaman dan pemecahan masalah.

Alasan memakai teori teori behavioristik, menekankan pada pengamatan perilaku yang dapat diukur dan diobservasi sebagai respons terhadap stimulus tertentu. Dalam konteks penelitian media *wordwall* terhadap hasil belajar, teori ini dapat dihubungkan melalui konsep

penguatan (reinforcement) yang menjadi landasan utama behaviorisme. Penguatan positif atau negatif dapat memengaruhi pembentukan dan penguatan perilaku tertentu dalam konteks pembelajaran melalui media.

Penelitian media *wordwall* terhadap hasil belajar mencakup penggunaan teknologi, materi ajar berbasis media, dan metode pembelajaran yang melibatkan penggunaan media. Dalam perspektif behavioristik, media dapat menjadi stimulus yang memberikan penguatan terhadap respon-respon yang diinginkan dalam pembelajaran. Contohnya, penggunaan umpan balik positif melalui media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Selain itu, teori behavioristik juga menyoroti peran pengulangan (repetition) dan pembiasaan (habituation) dalam pembentukan perilaku. Dalam penelitian media, pengulangan informasi melalui media *wordwall* dapat memperkuat pengingatan dan penguasaan materi oleh peserta didik. Dengan demikian, keterkaitan antara teori behavioristik dan penelitian media *wordwall* terhadap hasil belajar dapat dilihat melalui peran sebagai berikut:

#### Pengaruh Stimulus:

Presentasi Informasi: Media *Wordwall* dapat menyajikan stimulus dalam bentuk visual, auditif, atau gabungan keduanya. Pembelajar menerima stimulus dari media ini sebagai informasi yang harus diproses.

Peran Instruktur: Instruktur atau pembimbing juga dapat menjadi stimulus melalui penggunaan media. Instruktur dapat menggunakan media untuk memberikan arahan, contoh, atau penguatan yang mendukung pembelajaran.

#### Proses Pembelajaran:

Asosiasi: Teori behavioristik menekankan pada pembentukan asosiasi antara stimulus dan respons. Media *wordwall* dapat membantu membangun asosiasi ini dengan menyajikan informasi secara terstruktur dan berulang-ulang.

Penguatan: Penggunaan media untuk memberikan penguatan positif atau umpan balik yang langsung terhadap respons yang benar dapat memperkuat koneksi antara stimulus dan respons, meningkatkan retensi informasi.

#### Desain Media:

Ketepatan Stimulus: Desain media harus memastikan ketepatan penyajian stimulus agar pesan atau informasi yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas oleh pembelajar.

Interaktivitas: Media interaktif dapat meningkatkan pengalaman belajar dan merangsang respons aktif dari pembelajar, yang sesuai dengan prinsip-prinsip behavioristik.

#### Kondisi Pembelajaran

Konteks Pembelajaran: Stimulus yang disajikan melalui media sebaiknya relevan dengan konteks pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan transfer pengetahuan dari media ke situasi nyata.

Waktu Pembelajaran: Teori behavioristik menekankan pentingnya waktu dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dapat membantu mengoptimalkan waktu pembelajaran dengan menyajikan informasi secara efisien.

#### Pengukuran Hasil Belajar:

einforcement: Hasil belajar yang positif dimana hal ini bias dilihat melalui hasil pretest dan posttest pembelajaran didapatkan nilai rata-rata Pre-Test dan Post-Test di kelas eksperimen VIII A senilai 48 dan 84.

## SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil olah data penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan antara lain :

1. Berdasarkan penerapan media pembelajaran *wordwall* meliputi 3 bagian (perencanaan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran). Pada pemanfaatan media pembelajaran *Wordwall* mendapatkan nilai 85,71% termasuk kriteria "sangat baik". Selanjutnya pada bagian penilaian pembelajaran didapatkan nilai rata-rata Pre-Test dan Post-Test di kelas eksperimen VIII A senilai 48 dan 84, sedangkan kelas kontrol VIII D nilai rata-rata Pre-Test dan Post-Test senilai 40 dan 49.
2. Berdasarkan hasil belajar peserta didik melalui media *Wordwall* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen VIII A dan kelas kontrol VIII D, dengan tingkat signifikansi yang sangat rendah ( $0,000 < 0,05$ ). Rata-rata nilai hasil

belajar peserta didik di kelas eksperimen lebih tinggi (83) dibandingkan dengan kelas kontrol (49). Analisis N-gain score juga mengindikasikan dampak positif dan efektif dari penggunaan media *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar, dengan rata-rata skor N-gain sebesar 67,98%, termasuk dalam kategori cukup efektif. Hasil ini mengonfirmasi bahwa penggunaan media pembelajaran ini lebih efektif daripada tidak menggunakannya. Dari perspektif teori behavioristik, penguatan positif melalui media interaktif seperti *Wordwall* dapat memengaruhi pembentukan dan penguatan perilaku peserta didik dalam pembelajaran, sejalan dengan konsep penguatan (reinforcement) yang menjadi landasan utama behaviorisme.

Saran yang peneliti ajukan dari hasil analisis data penelitian dan pemaparan pada pembahasan ini yaitu bagi guru disarankan mengeksplorasi dan meningkatkan fungsiionalitas media pembelajaran *Wordwall* berdasarkan temuan penelitian ini. Guru dapat fokus pada pengembangan fitur-fitur baru atau peningkatan yang dapat lebih efektif mendukung pembelajaran interaktif di kelas.

#### DAFTAR PUSTAKA.

- Arikunto, S. (2013a). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013b). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aros, S. K., & Gibbons, D. E. (2018). Exploring Communication Media Options in an Inter-organizational Disaster Response Coordination Network Using Agent-based Simulation. *European Journal of Operational Research*, 269(2), 451–465. <https://doi.org/10.1016/j.ejor.2018.02.013>
- Asim, H. M., Vaz, A., Ahmed, A., & Sadiq, S. (2021). A Review on Outcome Based Education and Factors That Impact Student Learning Outcomes in Tertiary Education System. *International Education Studies*, 14(2), 1–11. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1284790>
- Irfanto. (2019). Strategi Penggunaan Media Pembelajaran pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan IPS*, 10(1), 23–30.
- Khairunisa, Y. (2021). Utilization of the Maze Chase *Wordwall* Online Gamification Feature as a Digital Learning Medium for Statistics and Probability Subject. *MEDIASI Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47.
- Moleong, L. (2010). Metode Penelitian. Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. (2012). Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyosari, P. (2013). Metode Penelitian dan Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.