

# Efektivitas Penggunaan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Imam Tanthowi<sup>1</sup>, Mahsup<sup>1</sup>, Lola Wahyu Utami<sup>1</sup>, Nanda Salsabilah<sup>1</sup>, Nurul Iqamah<sup>1</sup>, Putri Tias Azizah Awalia<sup>1</sup>, Siti Malikhah<sup>1</sup>, Suryati<sup>2</sup>, Atina Haer<sup>2</sup>, Palahuddin<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

<sup>2</sup>SMAN 4 Mataram, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

[imamtanthowi12sept@gmail.com](mailto:imamtanthowi12sept@gmail.com)<sup>1</sup>, [supyeka@gmail.com](mailto:supyeka@gmail.com)<sup>2</sup>, [lolawahyuutami06@gmail.com](mailto:lolawahyuutami06@gmail.com)<sup>3</sup>, [nandasalsabilah05@gmail.com](mailto:nandasalsabilah05@gmail.com)<sup>4</sup>, [nuruliqamah2000@gmail.com](mailto:nuruliqamah2000@gmail.com)<sup>5</sup>, [ppg.putriawalia07@program.belajar.id](mailto:ppg.putriawalia07@program.belajar.id)<sup>6</sup>, [malikahsiti97@gmail.com](mailto:malikahsiti97@gmail.com)<sup>7</sup>, [suryati5969@gmail.com](mailto:suryati5969@gmail.com)<sup>8</sup>, [atinahaer04@gmail.com](mailto:atinahaer04@gmail.com)<sup>9</sup>, [falahuddinazain@gmail.com](mailto:falahuddinazain@gmail.com)<sup>10</sup>

## ARTICLE INFO

### Article History:

Diterima : 30-11-2023

Disetujui : 25-12-2023

### Keywords:

Efektivitas; *Wordwall*;  
Hasil belajar.

## ABSTRACT

**Abstract:** *The purpose of this study is to improve the effectiveness of Wordwall media on the learning outcomes of SMAN 4 Mataram students. The research method uses quantitative and qualitative approaches (mixed method). This type of research is classroom follow-up research with research stages consisting of planning, implementing actions, observation and reflection. Research instruments with tests, observations and questionnaires. Research data obtained from pretest and posttest in the form of percentage of each respondent's total score and average. The results showed that there was an increase in learning outcomes with the application of Wordwall media, this was evidenced by the learning outcomes on the posttest, namely the percentage of students who completed by 83% and the percentage of students who did not complete by 17%.*

**Abstrak.** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan efektivitas media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa SMAN 4 Mataram. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (*mixed method*). Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan tahapan penelitian terdiri dari Perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Instrumen penelitian dengan tes, observasi dan angket. Data penelitian yang diperoleh dari pretest dan posttest dalam bentuk persentase skor total masing-masing responden dan rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dengan penerapan media *Wordwall*, hal ini dibuktikan dengan hasil belajar pada posttest yaitu persentase siswa yang tuntas sebesar 83% dan persentase siswa yang tidak tuntas sebesar 17%.



<https://doi.org/10.31764/justek.vXiY.ZZZ>



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

## A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan di Indonesia berkembang pesat yang membawa banyak dampak dalam peradaban manusia. Menurut (Triyani, 2023), pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong semua pihak, termasuk Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) sebagai pemangku peran penting dalam pendidikan untuk terus

mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam hal positif. Pengoptimalan pemanfaatan teknologi dalam hal positif juga melibatkan pendidik untuk kemajuan teknologi dalam pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, semua pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai salah satu upaya dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan (Arrosyad et al., 2023).

Dewasa ini, kerap kali kita temukan kurangnya penguasaan terhadap teknologi bagi pendidik dan peserta didik, serta kurang memadainya sarana prasarana menjadi masalah tersendiri (Tatsa Galuh Pradani, 2022). Permasalahan tersebut mengindikasikan kurangnya realisasi terhadap keaktifan peserta didik dalam memahami suatu konsep pada proses pembelajaran. Hal ini secara tidak langsung akan mengakibatkan melemahnya kualitas pendidikan. Oleh sebab itu, sudah seharusnya pendidik dapat meningkatkan penguasaan terhadap penggunaan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan demikian, pembelajaran akan lebih bermakna.

Pembelajaran bermakna merupakan proses belajar yang diharapkan oleh peserta didik karena mereka dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, pendidik harus mampu mengembangkan nalar, kemampuan berpikir, dan konsep diri peserta didik. Pendidik juga perlu memiliki pola pikir yang positif, sehingga memunculkan solusi yang kreatif guna mengembangkan materi dan media pembelajaran secara kreatif, inovatif, dan menarik bagi peserta didik. Dengan ini, capaian pembelajaran yang dihasilkan akan tersampaikan dengan baik dan berkualitas.

Kualitas pendidikan di Indonesia salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan media. Penggunaan media menjadi unsur penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat ahli (Putri & Hamimah, 2023) yang menyatakan pengembangan media dalam proses pembelajaran ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi. Hal ini dimaksudkan agar proses pembelajaran terus berjalan sesuai kebutuhan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif perlu dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Ningsih & Putra, 2022).

Media pembelajaran ialah alat peraga yang dapat menjadi alat bantuan bagi pendidik agar dapat mengutarakan bahan ajar, memperbanyak kreativitas peserta didik, dan menambahkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (Kajian et al., 2023) bahwa media menambah motivasi belajar peserta didik. Peserta didik didorong untuk menulis, berbicara, dan mendapatkan lebih banyak rangsangan. Seperti yang kita ketahui, banyak permasalahan yang dialami oleh peserta didik. Salah satunya karena minat dan motivasi pada diri peserta didik rendah sehingga akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar. Oleh sebab itu, perlu adanya inovasi yang dilakukan guru dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga masalah dan kesulitan yang dialami saat ini dapat segera diatasi (Yelvita, 2022).

Hasil dari observasi yang telah dilaksanakan di SMAN 4 Mataram, ditemukan permasalahan berupa penurunan minat belajar peserta didik. Hal ini disebabkan oleh pengaruh penggunaan media pembelajaran oleh pendidik. Media cetak seperti LKPD dan power point tanpa variasi sudah sering kali digunakan saat kegiatan pembelajaran

berlangsung oleh para pendidik. Hal seperti inilah yang membuat peserta didik merasa bosan selama pembelajaran. Perasaan bosan tersebut membuat peserta didik tidak berminat untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, sehingga mereka tidak mendengarkan pendidik saat menjelaskan materi pembelajaran. Permasalahan tersebut disebabkan oleh kurangnya pemahaman pendidik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Dalam pelaksanaannya, pendidik masih kurang dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis IT, sehingga pendidik tetap beralih pada media cetak (buku atau LKPD) dan Power Point saja. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran masih monoton dan membosankan bagi peserta didik.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pendidik di SMAN 4 Mataram masih kurang dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik minat peserta didik. Dalam hal ini, kehadiran media tentu memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar karena dalam proses tersebut terdapat ketidakjelasan bahan ajar yang digunakan oleh pendidik (Shofiya Launin et al., 2022). Selaras dengan beberapa uraian tersebut, maka seorang pendidik harus terus berkreasi dan berinovasi dalam mengajar melalui penggunaan media pembelajaran untuk memudahkan dalam penyampaian materi. Selain itu, dengan membuat inovasi baru diharapkan ada penggunaan media yang berbeda dari biasanya untuk menunjang minat belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memilih untuk menggunakan media pembelajaran berbasis website berupa Wordwall. Game Wordwall menurut (Kajian et al., 2023) ialah aplikasi browser yang inovatif sebagai sumber belajar, media, dan alat untuk evaluasi yang menarik dan menyenangkan untuk peserta didik. Media Wordwall merupakan salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi (Hartaningsih, 2022). Wordwall adalah salah satu platform berbasis website yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan dengan menghadirkan berbagai variasi template seperti kuis, menjodohkan, anagram, acak kata, mengelompokkan, pencarian kata, dan berbagai template lainnya (Arrosyad et al., 2023).

Penelitian ini didukung dengan penelitian (Yuliasuti Puspitasari et al., 2022) menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dengan diterapkannya penggunaan media pembelajaran simulasi game Wordwall. Penelitian ini didukung pula oleh penelitian (Sulvina et al., 2023) Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Faktor pendukung penggunaan media ini, yaitu tampilannya menarik, memiliki banyak variasi model, serta penggunaannya mudah dan relatif murah. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Tatsa Galuh Pradani, 2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perubahan sikap yang terjadi pada siswa setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media Wordwall. Perubahan tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa serta kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator, antara lain yaitu: (a) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara daring (online) dibuktikan dengan pengisian absen, (b) Keaktifan peserta didik saat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, (c) Bertanya terhadap materi yang belum dipahami.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Kajian et al., 2023) menunjukkan respon yang sangat baik terhadap motivasi belajar ketika menggunakan media Wordwall. Berdasarkan penelitian tersebut, media Wordwall berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Penelitian yang dilakukan oleh (Wafiqni & Putri, 2021) menunjukkan hal yang sama, bahwa respon peserta didik dalam penggunaan media Wordwall pada kegiatan penutup pembelajaran daring matematika materi bilangan cacah sudah sangat efektif dan hasil ulangan yang dilakukan oleh peserta didik sudah dinyatakan efektif. Penelitian yang dilakukan oleh (Minarta & Pamungkas, 2022) juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah perlakuan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Wordwall (X) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan (Y).

Selanjutnya, hasil penelitian (Oktaviani et al., 2023) juga menunjukkan bahwa : (1) Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa. (2) Terdapat Perbedaan Efektivitas penggunaan media pembelajaran, (3) Persentase rata-rata menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran mistar pintar pada hasil pembelajaran siswa kelas rendah. Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti didukung pula oleh penelitian (Surahmawan et al., 2021). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata penggunaan media pembelajaran Wordwall layak digunakan dalam pembelajaran dimana persentase tingkat pemahaman siswa sebesar 85%. Sehingga media pembelajaran tersebut efektif untuk melatih kemampuan berfikir kreatif siswa dalam memahami materi sistem pernapasan manusia

Penelitian yang dilakukan oleh (Putri & Hamimah, 2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa multimedia interaktif Wordwall menggunakan model PBL pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan oleh (Umami et al., 2023) dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran matematika sangat berpengaruh untuk membangkitkan minat dan motivasi peserta didik dan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas media Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik kelas X.7 SMAN 4 Mataram.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (*mixed method*). *Mixed method*. yaitu penggabungan antara metode kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menelusuri dan mendapatkan gambaran secara jelas terkait fenomena yang terlihat selama proses pembelajaran. Dalam hal ini, fenomena tersebut berkaitan dengan situasi kelas dan tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran (Utami & Mulyani, 2019). Penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan teknik pengumpulan sampel yang pada umumnya dilakukan secara acak (Murtadho, 2021).

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan yang implementasinya dapat dilihat, dirasakan, dan dihayati kemudian muncul pertanyaan apakah praktik-praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan memiliki efektifitas yang tinggi (Hartaningsih, 2022).

Penelitian ini dilakukan di SMAN 4 Mataram pada bulan November pada pembelajaran semester ganjil tahun 2023/2024. Rancangan desain PTK yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model PTK Kemmis dan Mc.Taggart yang dalam alur penelitiannya meliputi: (1) Perencanaan; (2) Melaksanakan tindakan; (3) Melaksanakan pengamatan; (4) Mengadakan refleksi (Zulfah, 2023). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes, observasi dan kuesioner. Instrumen observasi digunakan selama proses pembelajaran berlangsung, Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pretest dan posttest. Selanjutnya, untuk melengkapi data yang diperoleh dari pretest dan posttest, peneliti memberikan kuesioner kepada peserta didik.

Teknik analisis data dalam dari *pretest* dan *posttest* pada kelas X.7 dideskripsikan dalam bentuk presentase skor total masing-masing responden dan presentase rata-rata *pretest* dan *posttest*. Perhitungan *N-gain* skor menggunakan *N-gain* ternormalisasi. Menurut Meltzer dalam (Utami & Mulyani, 2019) rumus untuk mencari skor *N-Gain* ternormalisasi adalah sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor total} - \text{skor pretest}}$$

**Tabel 1.** Kategori *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Selanjutnya, untuk mengetahui nilai rata-rata kuesioner tentang efektivitas pembelajaran media Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik pada materi “Bhineka Tunggal Ika” digunakan rumus sebagai berikut.

$$MX = \frac{\sum x}{n}$$

MX = mean (rata-rata)  
 X = jumlah total  
 N = jumlah sampel

**Tabel 2.** Kategori Respon Peserta Didik

Skor Peserta Didik	Kategori
61 - 80	Sangat setuju
41 - 60	Setuju
21 - 40	Tidak Setuju
20	Sangat Tidak Setuju

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan I siklus yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan peneliti melakukan persiapan mengenai pelaksanaan pembelajaran Integrasi model pembelajaran InSTAD pada materi Undang-undang NRI 1945. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini yaitu menentukan materi yang diajarkan, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yaitu modul ajar, menyusun media pembelajaran yaitu Wordwall, membuat alat evaluasi berupa *pretest* dan *posttest*, menyusun kuesioner dan membuat instrumen penilaian berupa lembar observasi.

Pada kegiatan tindakan siklus ini, muatan pelajaran yang diajarkan adalah mengenai materi Undang-undang NRI 1945 dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dalam Modul Ajar. Kegiatan pertama yang dilakukan yaitu memberikan *pretest* kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan awal peserta didik pada materi Undang-undang NRI 1945. Berikutnya, peneliti memberikan stimulus dengan menjelaskan materi singkat kepada peserta didik serta menjelaskan mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran Integrasi InSTAD. Selanjutnya, peneliti membentuk kelompok menjadi 7 kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 5 peserta didik. Lalu, peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan media Wordwall. Berikutnya, peneliti juga melakukan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar dari penerapan integrasi model pembelajaran InSTAD. Setelah dilakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, diperoleh data yang memuat angka mengenai nilai yang diperoleh peserta didik. Hasil analisis deskriptif kuantitatif menunjukkan nilai rata-rata kelas yang diperoleh peserta didik dari mengerjakan *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 3.** Data Hasil Belajar *Pretest*

Aspek yang Diminati	Siklus	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	84	100
Nilai Terendah	33	66
Nilai Rata-rata		
Peserta didik yang belum mencapai KKM	83%	16,6%
Peserta didik yang sudah mencapai KKM	16,6%	83%

Pada hasil *pretest* diketahui bahwa presentase nilai perolehan peserta didik yang mendapat nilai tidak tuntas sebesar 83%, sedangkan peserta didik yang mendapat nilai tuntas sebesar 16,6%, dengan pencapaian nilai tersebut dapat diketahui bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai. Selanjutnya diberikan tahap *treatment* (perlakuan) pada sampel yaitu pembelajaran dengan menggunakan media Wordwall, dimana media Wordwall ini diharapkan dapat membantu peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran. Diharapkan pula peserta didik akan lebih aktif berinteraksi dengan pendidik pada saat pembelajaran berlangsung, peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar, dan peserta didik lebih mengerti pentingnya teknologi dalam dunia pendidikan. Dengan adanya teknologi diharapkan peserta didik tidak akan mengalami kejenuhan pada saat belajar. Serta pendidik untuk dapat berinovasi dalam pengembangan media pembelajaran.

Dari hasil *posttest* setelah pembelajaran menggunakan media Wordwall, menjadi panduan dalam mengukur keefektifan pembelajaran. Penggunaan media Wordwall

dapat dilihat keefektifitasannya dari hasil pengerjaan soal oleh peserta didik menunjukkan hasil yang baik. Pada hasil *posttest* diketahui bahwa persentase nilai perolehan peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas sebesar 83%, sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai tidak tuntas sebesar 16,6%, dengan pencapaian nilai tersebut dapat diketahui bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai.

Setelah *pretest* dan *posttest* dilakukan, peneliti membagikan lembar kuesioner kepada sampel yang merupakan peserta didik kelas X.7 SMAN 4 Mataram, peneliti mendapatkan hasil pengisian lembar kuesioner peserta didik dimana kategori Sangat Setuju sebesar 29,12% dengan nilai akumulasi sebesar 208, Setuju sebesar 45,64%. Dengan nilai akumulasi sebesar 326, Tidak Setuju sebesar 2,24% dengan nilai akumulasi sebesar 16, dan Sangat Tidak Setuju sebesar 0,1% dengan nilai akumulasi sebesar 1.

Berdasarkan hasil kegiatan pengamatan, diperoleh bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah dapat terlaksana dengan baik. Hal ini dikarenakan peserta didik sudah mengenal penerapan Integrasi model pembelajaran InSTAD serta terdapat perubahan yang terjadi pada peserta didik yaitu peserta didik terlihat lebih aktif dalam pembelajaran dan suasana belajar lebih kondusif.

Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan Integrasi model pembelajaran InSTAD pada penelitian tindakan kelas berjalan dengan baik dan juga mampu melaksanakan perbaikan dari kendala yang ditemukan pada pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil *posttest* mengalami peningkatan dari *pretest* dan jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM lebih banyak daripada saat *pretest* diberikan. Berdasarkan paparan hasil pelaksanaan penerapan Integrasi model pembelajaran InSTAD dengan menunjukkan bahwa tindakan penerapan media pembelajaran Wordwall pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan serta peserta didik menjadi lebih aktif. Pembahasan hasil penelitian ini difokuskan pada perolehan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik berdasarkan pada alat evaluasi yang telah dikerjakan dan juga pengamatan yang dilakukan dengan baik. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari *pretest* ke *posttest* dengan muatan materi yang sama. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar peserta didik.

Untuk mengetahui nilai rata-rata kuesioner tentang efektivitas pembelajaran berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Undang-undang Dasar NRI 1945 adalah sebagai berikut:

$$MX = \frac{\sum x}{n} = \frac{541}{13} = 45$$

MX = mean (rata-rata)  
X = jumlah total  
N = jumlah sampel

**Tabel 4.** Kategori Respon Peserta Didik

Skor Peserta Didik	Kategori
61 - 80	Sangat setuju
41 - 60	Setuju
21 - 40	Tidak Setuju
20	Sangat Tidak Setuju

Dari perhitungan hasil terhadap 14 butir pernyataan yang berkaitan dengan efektivitas pembelajaran simulasi berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik pada Undang-undang NRI 1945 termasuk dalam kategori “efektif”. Hal ini

dapat dilihat dari hasil yang menyatakan bahwa nilai rata-rata angket 44,9 berada pada kategori efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan secara keseluruhan dari hasil belajar peserta didik dan pengisian kuesioner peserta didik bahwa pembelajaran simulasi berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Undang-undang NRI 1945 dapat menjawab hipotesis sebelumnya, yaitu ada efektivitas pembelajaran simulasi berbantuan Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Undang-undang NRI 1945.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, diperoleh persentase nilai tuntas sebesar 83% dan persentase nilai tidak tuntas sebesar 16,6%, sehingga dapat diambil simpulan bahwa ada efektivitas pembelajaran simulasi berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Undang-undang NRI 1945 di SMAN 4 Mataram. Saran dari penelitian ini agar guru hendaknya berusaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan, agar pembelajaran dapat optimal dan bagi sekolah hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Mataram dan SMAN 4 Mataram yang sudah memberikan dukungan sehingga penelitian ini dapat selesai tepat waktu. Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu penelitian ini.

#### **REFERENSI**

- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., Balqis, M., Muhammadiyah, U., & Belitung, B. (2023). Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1, 414-423.
- Cahyo, K. N., Martini, & Riana, E. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan pada PT Brainmatics Cipta Informatika. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 1(1), 45-53. <http://ejurnal.seminar-id.com/index.php/josh/article/view/44>
- Hartaningsih, D. (2022). Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Media Wordwall Siswa Kelas VII MTs. *GUPPI KRESNOMULYO. ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 2(3), 303-312. <https://doi.org/10.51878/action.v2i3.1443>
- Kajian, J., Indonesia, P., Pelajaran, M., & Pancasila, P. (2023). *Pelita : Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada*. 3(2), 42-51.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, VI(Vol 6 No 2), 189-199. <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- Murtadho, M. S. (2021). Analisis Kompensasi, Kesehatan, Dan Keselamatan Kerja Terhadap Kepuasan Kerja Karyawan Cv Nsr Ac Mobil Sidoarjo. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952., 2013-2015.
- Ningsih, S. R., & Putra, H. K. (2022). Pembelajaran Penerapan Aplikasi Wordwall pada Mata Pelajaran Simkomdig untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19 Tamansiswa Sukoharjo selama Pembelajaran Jarak Jauh , salah satunya adalah karena k.

- Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 1–8.
- Oktaviani, P. S., Hadiana, O., Heriyana, T., Nurhayati, T., & Cirebon, U. M. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Dan*. 9(2), 125–136.
- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>
- Sulvina, A., Pranata Sinaga, E., Gaol, D. L., Ivanna, J., Tamba, R., Pancasila, P., & Kewarganegaraan, D. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa/i SMP Negeri 17 Medan. *Journal of Teaching and Science Education (JOTASE)*, 1(2), 59. <https://ejournal.fordagipi.or.id/index.php/JOTASE>
- Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. *Pisces*, 1(1), 95–105.
- Tatsa Galuh Pradani. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>
- Triyani, R. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40–49.
- Ummi, A., Dewi, A. S., Rahmawati, A., & Wahidayani, S. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Matematika*. 3, 264–272.
- Utami, T., & Mulyani. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair and Share (TPS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas VII pada Materi Segitiga di MTs Negeri Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Hipotenusa*, 1(1), 33–39. <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/6377/>
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83. <https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375>
- Yelvita, F. S. (2022). Motivasi Belajar Siswa dan Pemanfaatan Media Word Wall: Kajian Teori. *Intelegensia*, 7(8.5.2017), 2003–2005.
- Yuliastuti Puspitasari, D., Haryanto, H., & Sofyan, S. (2022). Efektivitas Pembelajaran Simulasi Berbantuan Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Atletik. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 1103–1109. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1348>
- Zulfah, N. (2023). *Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. 1, 1–11.