

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Syahdan Dewantoro, Prihatin Sulistyowati, Suwito

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang
syahdandewan70@gmail.com

Abstract: This research aims to analyze the effect of using wordwall game learning media on student learning outcomes. This research is experimental research using a one group pretest-posttest design method. This research was conducted at SD Negeri 2 Tawangrejeni. The subjects in this research were class IV students, totaling 13 students. The research instrument is a learning outcomes test (pretest-posttest) consisting of 10 questions. The hypothesis test used is the Paired Sample T-test. To test the hypothesis used is the Paired Sample T-test. The results of this research show that the Paired Sample T-test, the results obtained are sig.2 tailed of $0.000 < 0.05$, so H_0 is rejected. So it can be concluded that the learning outcomes after being given treatment are higher than the learning outcomes before being given treatment.

Keywords: wordwall games, learning outcomes

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *game wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan metode *one group desain pretest-posttest*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Tawangrejeni. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV, yang berjumlah 13 siswa. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar (*pretest-posttest*) berjumlah 10 soal. Uji hipotesis yang digunakan yaitu *Paired Sample T-test*. Untuk menguji hipotesis yang digunakan yaitu uji *Paired Sample T-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa uji *Paired Sample T-test*, hasil yang didapat yaitu sig.2 tailed sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar setelah diberikan perlakuan lebih tinggi dari pada hasil belajar sebelum diberi perlakuan.

Kata kunci: *game wordwall*, hasil belajar

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini perkembangan teknologi di era Industri 4.0 seperti sekarang ini sangat mempengaruhi dunia pendidikan. Pendidikan di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Kurikulum 2013 atau sering disebut dengan K13 menekankan pada pendidikan karakter, hal tersebut akan menjadi fondasi untuk tingkat selanjutnya (Mulyasa, 2014). Kurikulum 2013 atau K13 merupakan perkembangan atau pembaharuan dari kurikulum sebelumnya yaitu KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan), Kurikulum 2013 ini menggunakan pembelajaran tematik (Tema). Kurikulum Merdeka yaitu Merdeka Belajar, artinya siswa bisa mendalami minat dan bakatnya masing-masing. Anak tidak dipaksa untuk mempelajari suatu hal yang tidak disukai sehingga akan memberikan otonomi dan kemerdekaan bagi siswa serta sekolah. Kurikulum merdeka dirancang untuk

membantu pemulihan krisis pembelajaran yang terjadi akibat adanya pandemi *covid-19*, kurikulum merdeka belajar harus senantiasa disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat dan berdampak pada berbagai aspek kehidupan.

Penggunaan teknologi dan kebutuhan kompetensi di era sekarang ini, menjadi salah satu dasar dikembangkannya kurikulum merdeka (Marisa, 2021), pembelajaran yang dilakukan secara daring sebelumnya yang membuat siswa kurang dipantau oleh gurudalam proses belajar, yang berdampak pada menurunnya motivasi, minat dan hasil belajar siswa dalam belajar. Perubahan kurikulum K13 ke Kurikulum merdeka inilah menjadikan tantangan bagi guru, yang dimana guru harus bisa memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran agar bisa menarik dan juga memperbaiki minat siswa untuk belajar, agar menghasilkan nilai yang baik bagi siswa. Salah satu cara untuk memperbaiki minat belajar siswa dan hasil belajar siswa adalah dengan memberikan perkembangan belajar yang menarik.

Era perkembangan teknologi banyak yang bisa dimanfaatkan agar belajar bisa menarik, salah satu contoh yaitu dengan media pembelajaran. Menurut (Kustiawan, 2020) media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan gurudalam menyampaikan informasi kepada siswa sehingga siswa dapat memiliki ketertarikan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan bisa berupa *game* edukasi. (Restiana, 2017) mengemukakan bahwa *game* edukasi adalah permainan yang memiliki tujuan untuk mendorong minat dan motivasi belajar siswa dan membantu dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga tidak sekadar sebagai sarana hiburan. *Game* edukasi adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk siswa supaya tidak bosan, memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam proses pembelajaran dan juga menambah minat belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran selain buku teks atau modul cetak mampu membantusiswa dalam pencarian informasi secara mandiri serta berpengaruh terhadap hasil belajar. Media yang cocok digunakan sebagai media pembelajaran yakni *wordwall* yang dapat memberikan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik dengan banyaknya metode pembelajaran serta *template* yang digunakan sehingga pembelajaran menjadi lebih asyik.

Sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Miranti (2021) hasil menunjukkan uji peringkat bertanda *wilcoxon* pada tingkat signifikansi 0,05 diperoleh $T_{hitung} < T_{tabel}$ yaitu $8 < 34$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Klaten Kecamatan Gadingrejo pada tahun ajaran 2020/2021.

Media *gamewordwall* ini juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dari *gamewordwall* yaitu fitur yang bervariasi, akses yang mudah dijangkau, penggunaan bisa dilaptop maupun *smartphone*, terdapat papan skor diakhir pengerjaan dan hasil pengerjaan siswa otomatis terkirim ke guru. Sedangkan kekurangan dari media *game wordwall* yaitu membutuhkan koneksi internet yang bagus atau baik, berbayar bila membuat dengan fitur yang lebih lengkap. Menurut (Renoningtyas, 2021) *Wordwall* merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi gurudan siswa. Dengan diterapkannya media *gamewordwal* ini, diharapkan mampu menjadi media dalam penyampaian informasi *multiproduk* yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan yaitu *Pre-Eksperimental*. Penelitian menggunakan desain *OneGroup pretest Posttest*. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Tawangrejeni, dengan subjek penelitian siswa kelas IV yang berjumlah 13 siswa.

Media pembelajaran *gamewordwall* yang dibuat berfokus pada materi keragaman budaya. Sebelum perlakuan siswa diberikan *pretest* dan setelah perlakuan siswa diberikan *posttest* yang berjumlah 10 soal.



Gambar 1. Skema Desain Eksperimen *OneGroup Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2013)

Keterangan:

X = *Treatment*/perlakuan, yakni pembelajaran materi keragaman budaya dengan menggunakan media *gamewordwall*.

O1 = *Pretest* (pengukuran hasil belajar kognitif sebelum pembelajaran dengan media *gamewordwall*)

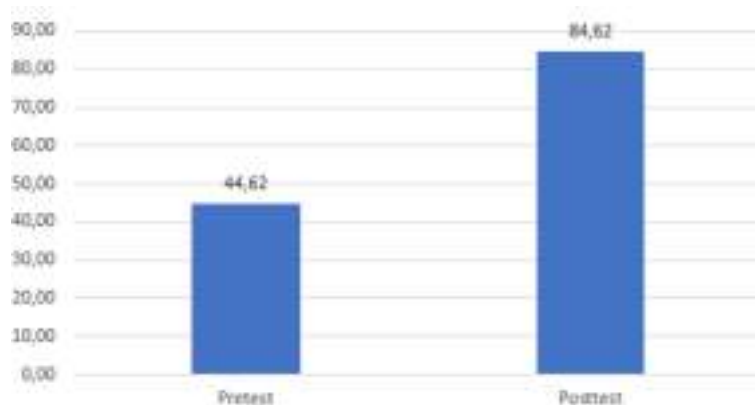
O2= *Posttest* (Pengukuran hasil belajar kognitif sesudah pembelajaran dengan media *game wordwall*)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan *pretest* dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, yang kemudian dilanjutkan pembelajaran menggunakan media *gamewordwall*. Setelah perlakuan diterapkan maka akan dilakukan *posttest* untuk mengetahui kemampuan hasil akhir siswa.

Adapun perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa sebagai

berikut:



Gambar 2. Nilai rata-rata:*pretest* dan *posttest*

Gambar 2 menunjukkan skor peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *gamewordwall* yang mana terdapat perbedaan. Adapun untuk rata-rata nilai *pretest* sebelum menggunakan media *gamewordwall* sebesar 44,62. Serta untuk rata rata nilai *posttest* setelah menggunakan media *gamewordwall* sebesar 84,62.

Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum perlakuan dengan rata-rata nilai sesudah perlakuan. Pada tabel t diperoleh t hitung negatif yaitu -13,352 artinya rata-rata sebelum perlakuan lebih rendah dari pada rata-rata sesudah perlakuan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan melalui penggunaan media *gamewordwall*. Maka, penggunaan media *gamewordwall* dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 2 Tawangrejeni.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil uji hipotesis dengan uji *paired samplet-test* diperoleh tingkat signifikansi 0,000 kurang dari taraf signifikan (α) = 0,05, maka H_0 ditolak. Artinya adanya signifikan perbedaan antara rata-rata nilai sebelum perlakuan dengan rata-rata nilai sesudah perlakuan. Untuk t hitung diperoleh negatif yaitu -13,352 dengan arti bahwa rata-rata sebelum perlakuan lebih rendah dari pada rata-rata sesudah perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *gamewordwall* pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya untuk siswa kelas IV di SD Negeri 2 Tawangrejeni dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Dewi, nur & irianti. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Fisika Vascak PPhysics Animation untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Alat Optik Kelas XI SMA Negeri 3 Bangko Pusako. *Journal on Education*, 05(02).
- Kustiawan, U. (2020). Pengembangan Media Belajar Model-Model Boneka Dari Bahan Kain Flanel Berdasarkan Tema Kegiatan untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2).
- Marisa, M. (2021). *Inovasi kurikulum "Merdeka Belajar" di era society 5.0*. 4, 66–78. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/santhe/article/view/1317>
- Miranti. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMEEDUKASI BERBASIS WORDWALL.NET TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 1 KLATEN KECAMATAN GADINGREJO. *Skripsi*.
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Remaja Rusdakarya.
- Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Restiana. (2017). Pengembangan Software Aplikasi Game Edukasi Monopoli Sebagai Penunjang Pembelajaran Biologi Pada Peserta Didik Kelas Xi Sma Yp Unila Bandar Lampung. *Skripsi*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.