

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL BERBASIS GAME
BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA**

Asniar¹, Dilfa², Lukman Ismail³, Nasir⁴, Siti Sahirah⁵

Universitas Muhammadiyah Makassar

SMP Negeri 11 Barru

asniar2101@gmail.com¹, dilfa2109@gmail.com², lukmanismail@unismuh.ac.id³,
nasir@unismuh.ac.id⁴, sahirahsiti@gmail.com⁴

ABSTRACT

This study was conducted to investigate the influence of game-based learning wordwall learning media for students in grade VIII 3 of SMP Negeri 11 Barru on the learning outcomes of computational thinking materials. The sample of this study was 25 students. This study uses a type of quantitative research with a pre-experimental approach of one group pre-test post-test design. The data of this study was collected using a multiple-choice test that was given twice, namely before the treatment (pre-test) and after being given treatment (post-test). Therefore, based on the results of data analysis, the researcher found that there was an increase in informatics learning outcomes using Wordwall media. It is shown from the average post-test score (86%) which is more than the pre-test score (52.4%), there is an increase of 33.6%. Therefore, it can be concluded that Wordwall learning media has an influence on the learning outcomes of class VIII 3 SMP Negeri 11 Barru

Keywords: Wordwall Learning Media, Computational Thinking, Quantitative, Pre-Experiment, One Group, Pre-Test, and Post-Test

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran wordwall berbasis game based learning siswa kelas VIII 3 SMP Negeri 11 Barru terhadap hasil belajar materi berpikir komputasional. Sampel penelitian ini sebanyak 25 siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan pre-eksperimen one group *pre-test post-test design*. Data penelitian ini dikumpulkan menggunakan tes pilihan ganda yang diberikan dua kali yakni sebelum diberikannya perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*). Maka berdasarkan hasil analisis data, peneliti mengetahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar informatika menggunakan media *Wordwall*. Ditunjukkan dari nilai rata-rata *post-test* (86%) yang lebih bedar dari nilai *pre-test* (52,4%), terdapat kenaikan sebesar 33,6%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar sisiwa kelas VIII 3 SMP Negeri 11 Barru.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Wordwall, Berpikir Komputasional, Kuantitatif, Pre-Eksperimen One Group Pre-Test dan Post-Test.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya sadar untuk menciptakan warisan budaya dari satu generasi ke generasi lainnya. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai teladan bagi pembelajaran generasi sebelumnya. Selama ini pendidikan tidak mempunyai batas untuk menjelaskan secara utuh makna pendidikan, karena hakikatnya sama kompleksnya dengan sasarannya yaitu manusia. Sifatnya yang kompleks sering disebut dengan ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari pendidikan Ilmu pendidikan lebih berkaitan dengan teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah. Ilmu pendidikan dan pendidikan mempunyai keterkaitan dalam aspek praktis dan teoritis. Oleh karena itu, dalam proses kehidupan manusia, keduanya saling berkolaborasi.

Pembelajaran abad 21 menuntut adanya inovasi dalam penggunaan teknologi pendidikan yang mampu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Salah satu inovasi yang berkembang adalah integrasi teknologi dalam media pembelajaran berbasis game, seperti Wordwall. Media ini didesain dengan konsep game based learning yang bertujuan

untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar (Prensky, 2001).

Pembelajaran inovasi dengan menggunakan teknologi merupakan suatu solusi untuk menunjang proses pembelajaran serta dapat menunjang kinerja guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, pada kenyataannya masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan menghasilkan output yang memuaskan termasuk perubahan tingkah laku peserta didik.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi.

Menggunakan media pembelajaran memiliki faktor

kesesuaian terhadap materi dan teori serta faktor kemiripan terhadap gaya belajar. Berdasarkan studi awal di sekolah SMP Negeri 11 Barru mata pelajaran informatika, diketahui siswa kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, karena metode yang digunakan kurang menarik bagi peserta didik. Guru tidak menggunakan media sama sekali dalam mengajar, sedangkan untuk membuat pembelajaran menarik dan menyenangkan ada dua aspek yang menonjol yang harus diterapkan guru, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar (Sudjana & Rivai, 2002).

Definisi media pembelajaran ialah sesuatu yang dapat digunakan untuk merencanakan pengiriman pesan dari suatu sumber kelainnya sehingga mendapatkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, siswa mampu melakukan proses belajar mengajar serta bentuk nyata yang digunakan guru untuk memaparkan pesan dan dapat memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Yaumi, 2018). Ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan, namun disini peneliti menyarankan untuk menggunakan Wordwall untuk mata pelajaran informatika.

Wordwall, sebagai media pembelajaran berbasis game based learning, menawarkan berbagai format permainan interaktif seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan kata yang dapat diintegrasikan dengan materi pelajaran. Media ini tidak hanya memberikan variasi dalam metode penyampaian materi, tetapi juga melibatkan siswa dalam aktivitas belajar yang lebih dinamis (Anderson, 2010). Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran interaktif dapat mempengaruhi hasil belajar secara positif (Plass, Homer, & Kinzer, 2015). Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika.

B. Metode Penelitian

Peneliti melibatkan satu kelompok untuk menggunakan desain penelitian yang diberi pretest lebih dahulu sebelum adanya treatment, kemudian diberi posttest untuk mengetahui bahwa treatment ditentukan dengan membandingkan nilai pretest dan nilai posttest. Penelitian pra-eksperimen one group pretest dan posttest, tahap pertama

yang dilakukan adalah menentukan sampel yang akan digunakan sebagai sampel penelitian dan mengelompokkannya menjadi satu kelompok penelitian. Tahap selanjutnya adalah memberikan pretest untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum diberikan treatment menggunakan media wordwall. Tahap selanjutnya sampel diberikan treatment menggunakan media pembelajaran wordwall. Kemudian, tahap terakhir sampel diberikan posttest untuk mengukur hasil siswa setelah diberikan treatment media pembelajaran Wordwall hasil belajar mata pelajaran informatika.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII 3 SMP Negeri 11 Barru tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah populasi 25 Siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pretest dan posttest yang berupa butir-butir soal pilihan ganda. Pretest dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang teknologi informasi dan komunikasi sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Wordwall, sedangkan posttest dilakukan untuk tingkat hasil belajar siswa terkait

materi berpikir komputasioanl setelah diberikan perlakuan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pretest dan posttest penelitian ini dilakukan sebelum diberikan treatment dan setelah diberikan treatment sebagai hasil dari pembelajaran Wordwall. Hasil posttest menunjukkan bahwa lingkungan belajar Wordwall efektif. Dengan menggunakan fitur pretest dan posttest, siswa mengalami peningkatan 33,6% pada nilai tes pemahaman dan pengetahuan siswa melalui kegiatan pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1 Hasil Skor Pre-test

NO	NAMA	NILAI PRETEST
1	ALISYA SALSADILA	70
2	AQIL FACHRI	60
3	ARDAN AHMAD	50
4	ARIS SYAPUTRA RAMADHAN	40
5	ARYA FIRMANSYAH	40
6	ARYA RENALDI	30
7	IKBAL	30
8	ISMAIL SOFYAN	30
9	JUSNI ANRIYANI	70
10	JUSRAN	60
11	KHAERUNNISA	40
12	MAYA DAMAYANTI	70
13	MUH. FAJRIN	40
14	MUH. FIRGAN	70
15	MUHAMMAD AKSAN NUR	30
16	MUHAMMAD AL ALFATIH	20
17	MUHAMMAD FATIR	60

18	NAFILA SYAKIRAH	80
19	NUR AINUN ZHAHRA	70
20	NUR ASYISYA	70
21	NUR QALBI	60
22	NUR RAHMANIA. M	80
23	PUTRA RAMADHAN	40
24	RESKI AMELIA	60
25	RIRIKA SAPUTRI	40
	JUMLAH	1310
	RATA-RATA	52,4

Tabel 2 Hasil Skor Post-Test

NO	NAMA	NILAI PRETEST
1	ALISYA SALSADILA	90
2	AQIL FACHRI	80
3	ARDAN AHMAD	80
4	ARIS SYAPUTRA RAMADHAN	80
5	ARYA FIRMANSYAH	90
6	ARYA RENALDI	80
7	IKBAL	80
8	ISMAIL SOFYAN	80
9	JUSNI ANRIYANI	90
10	JUSRAN	80
11	KHAERUNNISA	80
12	MAYA DAMAYANTI	90
13	MUH. FAJRIN	90
14	MUH. FIRGAN	90
15	MUHAMMAD AKSAN NUR	80
16	MUHAMMAD AL ALFATIH	80
17	MUHAMMAD FATIR	90
1D8	NAFILA SYAKIRAH	100
19	NUR AINUN ZHAHRA	90
20	NUR ASYISYA	90
21	NUR QALBI	80
22	NUR RAHMANIA. M	100

23	PUTRA RAMADHAN	90
24	RESKI AMELIA	80
25	RIRIKA SAPUTRI	90
	JUMLAH	2150
	RATA-RATA	86

Berdasarkan tabel 1 dan tabel 2 terlihat bahwa perbandingan antara nilai pretest 52,4 dan posttest yaitu 86. Pengukuran awal pretest sebelum subjek diberikan perlakuan berbantuan media pembelajaran Wordwall dan pengukuran akhir posttest setelah diberikan.

Tabel 3 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviat ion	Std. Error Mean
Pa ir 1	Prete st	52,40 00	2 5	17,860 57	3,572 11
	Postt est	86,00 00	2 5	5,4549 7	1,290 99

Pada tabel 3 Paired Samples Statistics merupakan deskripsi statistik dari dua data yaitu pretest dan posttest didapatkan nilai mean pretest adalah 52,4000 dan nilai mean posttest adalah 86,0000 dengan jumlah siswa 25 orang dan ditemukan nilai std. Deviation untuk pre tes adalah 17,86057 dan nilai posttest adalah 5,45497. Adapun nilai std.error mean untuk pretest adalah 3,57211 dan posttest yaitu 1,29099.

Gambar 1 *Paired Samples Correlations*

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	25	,629	,001

Pada Gambar 1 *paired samples correlations*, tabel ini menunjukkan ada atau tidak adanya hubungan antara pretest dan posttest. Jika significance kurang dari 0,05 maka ada hubungan karena significance disini adalah kurang dari 0.05 yaitu 0,001.

Gambar 2 *Paired Samples Test*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair 1	Pretest - Posttest	-33.60000	14.68559	2.93712	-39.66192	-27.53808	-11.440	24	.000

Selanjutnya tabel 5 Paired Samples Test yang dimana nilai significancenya adalah 0,001 kurang dari 0,05 maka hasilnya terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh Media Pembelajaran Wordwall berbasis game based learning pada mata pelajaran informatika terhadap hasil

belajar siswa kelas VIII 3 SMP Negeri 11 Barru. Dari hasil penelitian yang dilakukan, kami menemukan ada berbagai faktor yang dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa pada saat menjawab soal soal yang telah diberikan yakni dengan melakukan pretest dan posttest. Setelah menghitung rata-rata hasil prestes, diketahui bahwa hasilnya adalah 52,4% dan rata-rata nilai posttest adalah 86% dan nilai siswa meningkat sebesar 33,6%.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor terpenting dalam dunia pendidikan. Pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya Mardhi ahdan akbar,(2018). Menurut Tobamba, dkk (2019) media adalah alat yang dipergunakan oleh seorang guru untuk kegiatan belajarnya. Selain itu menurut Audia, dkk (2021) Media pembelajaran yaitu alat untuk mempercepat menyampaikan materi dalam pembelajaran.

Media Wordwall yakni media yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa. Media Wordwall adalah sekelompok kata

yang ditampilkan di dinding, papan buletin, papan tulis, atau papan tulis di kelas. Kata-kata itu dicetak dalam huruf besar sehingga mudah terlihat dari semua tempat duduk siswa. Kata-kata ini dirujuk terus-menerus oleh guru dan siswa selama berbagai kegiatan. Pada Proses pembelajaran dengan menggunakan media ini, lebih dititik beratkan pada pemahaman anak secara penuh terhadap kosakata yang diberikan melalui media Wordwall. Dan makna dibuat se jelas mungkin melalui penjelasan dari guru dengan media Wordwall. Ini juga menggambarkan alat untuk pengajaran kosakata yang dapat membantu guru memilih kosakata untuk dinding kata pada kelas yang akan dipelajari.

Menurut Wagstaff (1999: 5) wordwall adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat, Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya secara aktif. Media word wall ini dapat melihat perkembangan kemampuan siswa. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan

siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya.

Wordwall adalah *platform* pembelajaran interaktif yang memiliki sejumlah keunggulan sebagai media pembelajaran. Salah satu keunggulannya adalah kemampuannya untuk membuat aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan beragam template permainan, seperti kuis, pencocokan, dan roda acak, Wordwall memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan cara yang menarik bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, Wordwall mudah digunakan dan dapat diakses secara online, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dari berbagai perangkat tanpa harus menginstal aplikasi khusus. Pengguna juga dapat menyesuaikan konten permainan sesuai kebutuhan, sehingga lebih relevan dengan tujuan pembelajaran. Fleksibilitas Wordwall dalam menyediakan berbagai tipe aktivitas serta kemudahan penggunaannya membuatnya menjadi alat yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran di era digital.

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan maka dapat diketahui media pembelajaran Wordwall berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran informatika dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VIII 3 SMP Negeri 11 Barru. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa melalui kegiatan pretest dan posttest, dimana siswa mendapatkan skor rata-rata 52.4% tanpa perlakuan untuk dan siswa mendapatkan skor 86% setelah perlakuan. Sehingga terdapat kenaikan siswa sebesar 33,6%..

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Word Wall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835.
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653-1660.
- Hadis. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching dan Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Siswa MTs Muhammadiyah Kalosi Kab. Enrekang. *Jurnal Kependidikan Media*, 1 (1):39.
- K Kasman, Nurindah. (2021). Implementasi media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. *Akademia: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 1-12.
- Najib, M., & Rahmadi, F. (2021). Penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 97-110.
- Setiawan, A., & Wijayanti, S. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 12(1), 45-55.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wagstaff, Janiel M. 1999. *Teaching Reading and Writing With Word Walls*. U.S.A: Schol-astic inc.