
PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI BERBASIS WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMK 7 KOTA BENGKULU

S. A. Sartika¹⁾ – Mesterjon²⁾, Asnawati³⁾

Affiliation:

Universitas
Dehasen
Bengkulu Prodi Pendidikan
Komputer

Corresponding Author:
seftiaries172@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan media pembelajaran gamifikasi berbasis Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Informatika. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat belajar siswa terhadap metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton. Media Wordwall sebagai salah satu bentuk gamifikasi dipilih karena mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pretest-posttest. Teknik pengumpulan data meliputi angket, observasi, dan dokumentasi. Instrumen angket diberikan sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengukur perubahan minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada minat belajar siswa setelah penggunaan media Wordwall. Dengan demikian, media pembelajaran gamifikasi berbasis Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika.



Keyword: Media Pembelajaran, Minat Belajar Siswa

Pendahuluan

Belajar merupakan suatu aktivitas yang disengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu itu. (Regina Ade Darman 2020). Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman, dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan tidak dianggap hasil belajar; seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang (Syarifah Ainun Harahap, Fadhil Hardiansyah, Syarifah Ainy Rambe, Dinny Rahmayanty, Husrin Konadi, Umi Fitria, Wilfredo Dolor Mendoza, Priangga Pratama Putra Haryanto, 2023).

Pembelajaran adalah proses dimana seseorang belajar atau mengadakan perubahan pada tingkah laku mereka melalui interaksi

dengan lingkungan mereka (Sepling Paling, Rita Sari, Resikiani Mas Bakar, Putu Cory Candra Yhani, Suraya Mukadar, Lucy Lidiawati, Novi Indah, 2024).

Dalam proses kegiatan belajar mengajar perlu adanya penggunaan media dalam pendidikan dan pengajaran sangat dibutuhkan karena hal tersebut akan lebih mempermudah penyampaian pengetahuan kepada peserta didik, sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan antara komunikasi pendidik dengan peserta didik. Sehingga proses belajar mengajar dapat terarah dan terpimpin karena indra siswa terfokus pada media yang digunakan oleh pendidik.

Melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu pada hari Selasa 8 Oktober 2024, ditemukan fakta bahwa kegiatan pembelajaran masih dilaksanakan dengan menggunakan metode

pembelajaran konvensional. Padahal, jika dilihat dari fungsi media sendiri, media memiliki peranan yang cukup penting dalam proses pembelajaran. Diantaranya adalah media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah guru, media juga mempermudah siswa dalam menerima informasi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang vital dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran berkaitan langsung dengan proses penerima informasi pembelajaran dari guru kepada siswa, yang secara tidak langsung berkaitan dengan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah yang berbentuk gamifikasi sehingga peserta didik tidak jenuh dan bosan di ruang belajar.

Media pembelajaran seharusnya menjadi pilar utama dalam mempermudah seorang pendidik untuk menyampaikan informasi (materi) pembelajaran pada siswa dengan mudah dan kreatif. Pada sekolah tertentu khususnya di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu peran media pembelajaran berbasis Gamifikasi tidak diikuti sertakan dalam membantu memberikan informasi pembelajaran (materi) khususnya dunia pendidikan. Padahal dalam pandangan peneliti, peran media pembelajaran berbasis Gamifikasi sangat penting dan tingkat kebermanfaatannya sangatlah tinggi dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Pada zaman yang serba modern ini, seorang pendidik harus mempunyai keahlian dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis Gamifikasi untuk menciptakan hal baru dalam suasana pembelajaran sehingga dapat membentuk minat serta hasil belajar siswa.

Minat belajar dalam penelitian ini berada pada kategori sangat tinggi. Minat belajar tersebut diukur menggunakan empat indikator yang dijadikan ukuran yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Sementara hasil belajar dalam penelitian ini berada pada kategori sedang. Hasil belajar siswa tersebut diukur berdasarkan hasil ujian akhir semester ganjil. Minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Dengan demikian adanya peningkatan minat belajar maka akan diikuti oleh peningkatan hasil

belajar. Artinya semakin baik minat belajar siswa, maka berdampak kepada hasil belajar siswa yang semakin baik.

Minat belajar dapat dipengaruhi oleh faktor aktivitas belajar siswa itu sendiri dan performansi guru dalam proses pembelajaran. Faktor yang bersumber dari performansi guru sebagai contoh adalah keterampilan guru dalam memilih media yang sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

Guru sebagai fasilitator dan motivator dapat melakukan perubahan dan perbaikan proses pembelajaran kelas X pada mata pelajaran informatika di SMK Negeri 7 kota Bengkulu. Mengacu pada pembelajaran fenomena yang telah disebutkan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pemanfaatan media pembelajaran gamifikasi berbasis wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X pada mata pelajaran informatika di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan variasi media pembelajaran yang memudahkan guru dalam proses pembelajaran di kelas. Dari uraian tersebut, maka peneliti ingin membahasnya lebih lanjut dalam proposal yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Wordwall Terhadap Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Informatika di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu”.

Dari uraian tersebut, maka peneliti ingin membahasnya lebih lanjut dalam proposal yang berjudul “Pemanfaatan Merdia Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Informatika di SMK 7 Kota Bengkulu”

Metode Penelitian

Dalam Penelitian ini, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode penelitian ini adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah Sugiyono (dalam Rozi 2021:45).

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Penelitian

kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada pengukuran dan analisis data dengan tujuan untuk menguji teori dan memperoleh data yang dapat digunakan untuk merumuskan kebijakan atau keputusan. Pada penelitian ini menggunakan satu kelas Dimana kelas X Perhotelan 2 menggunakan metode pembelajaran resitasi. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X PH SMKN 7 Kota Bengkulu berjumlah 36.

Teknik pengumpulan data yaitu angket, observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji homogenitas v , normalitas dan uji t (hipotesis).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Table 1. Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama Siswa	Skor Pretest	Skor Posttest
1	Riski	50	85
	Aldiano		
2	Fajar	30	80
	Reykiansyah		
3	Septia	55	90
	Ramadani		
4	Bagus Ariff	30	70
5	M Andira	45	75
	Saputra		
6	M Arel	45	80
	Putra		
7	Faridha	40	70
8	Denis	55	75
9	Ahmadi	50	80
	Ramadhan	45	90
10	Septa		
	Nugraha		
11	Melien	55	85
	Ramadhani		
12	Lora Anjeli	45	75
13	Jericho	35	70
	Herlin P		
14	Hansaras	55	80
	Rahmadani		
15	Agustina	60	85
	Hanum N		
16	Ramizah	50	90
	Alya Aziz		
17	Bayu	50	90

	Samudra		
18	Sandra	65	70
19	Sevtian	30	70
	rehan Andre	55	70
20	Saputra		
21	Olivia	45	85
	Emiliyani		
22	Chayia julia Putri	30	75
23	Jefri Ansyah	50	80
24	Ramiah Alya	30	90
	Alya		
25	Chantika	65	80
	Laura		
26	Siswa 26	30	50
27	Siswa 27	35	55
28	Siswa 28	45	60
29	Siswa 29	50	85
30	Siswa 30	55	90
31	Siswa 31	60	100
32	Siswa 32	40	75
33	Siswa 33	55	95
Total		1165	1990
Rata-Rata		46	79

Berdasarkan tabel diatas tentang nilai hasil pretes dan posttest kelas X Perhotelan 2 maka diperoleh nilai pretest dari 25 siswa yang mana nilai KKM 75 dan masih sangat banyak siswa yang belum tuntas KKM dengan nilai rata-rata 46 yang artinya siswa masih banyak yang belum memahami materi yang disampaikan lewat pembelajaran konvensional, sedangkan hasil dari posstest dengan nilai rata-rata 79 yang artinya sudah banyak yang memahami materi yang disampaikan melalui pembelajaran berbasis wordwall.

A. Uji Normalitas

Uji Normalitas data yang berdistribusi normal ditentukan dengan kesesuaian data pengamatan. Pengujian normalitas ini berbantuan dengan SPSS 27 Menggunakan uji Shapiro Wilk diatas tingkat kepercayaan 5% atau $>0,05$ maka berdistribusi normal, sedangkan nilai signifikansi $<0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Berikut hasil pengujian normalitas yang didapatkan:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest1	.096	25	.200 [*]	.987	25	.982
Posttest1	.080	25	.200 [*]	.989	25	.992

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Setelah mendapatkan hasil pengujian normalitas kelas X Perhotelan 2. Menggunakan Kolmogorov-Smirnov, Shapiro Wilk, maka diperoleh nilai sig Pretest kelas X Perhotelan 2 0,982, sehingga $0,982 > 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa data pretest berdistribusi normal. Nilai Sig Posttest kelas X Perhotelan 2 0,982 sehingga $0,982 > 0,005$ hal ini menunjukkan bahwa data posttest berdistribusi normal.

B. Uji t

Uji ini untuk melihat apakah ada variable independen secara individu berpengaruh variable dependen. Pada pengujian ini peneliti menggunakan SPSS 27, adapun kriteria dalam pengujian parsial (uji t) jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak dan jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berikut ini hasil pengujian Independent Samples Test.

Diketahui hasil nilai sig (2-tailed) pada kelas X Perhotelan 2 sebesar 0,001 maka dinyatakan lebih kecil dari 0,05 dan secara statistik dapat ditulis $0,001 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya diduga dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran gamifikasi berbasis wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu.

Diketahui hasil nilai sig (2-tailed) pada kelas X Perhotelan 3 sebesar 0,001 maka dinyatakan lebih kecil dari 0,05 dan secara statistik dapat ditulis $0,001 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya diduga dengan adanya penerapan media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata

pelajaran Informatika di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu.

Adapun cara lain untuk menguji hipotesis selain menggunakan perbandingan signifikan atau nilai probabilitas 0,05 adalah dengan cara membandingkan hasil nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka diperoleh t_{hitung} 22,684 dan t_{tabel} 1,711. Cara mencari nilai t_{tabel} dengan melihat tabel statistik dengan jumlah Siswa 25 dikurang 1 mengikuti rumus jumlah sampel (n) dikurang 1 atau n-1, maka 25-1 adalah 24. Nilai tabel yang dilihat ditabel statistik 24 adalah 1,711. Maka bisa dilihat $22,684 > 1,711$, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dan ada perbedaan signifikan dengan begitu pemanfaatan media pembelajaran gamifikasi berbasis wordwall dalam minat belajar siswa.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa penerapan media pembelajaran gamifikasi berbasis Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas X. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan pada setiap aspek minat belajar siswa setelah diterapkannya media Wordwall, yang meliputi aspek ketertarikan terhadap minat belajar, perhatian selama pembelajaran, partisipasi aktif, dan keinginan tahanan lebih besar.

Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 25 Februari 2025 sampai dengan 25 Maret 2025 yang melibatkan seluruh kelas X Perhotelan 2 mata pelajaran informatika, SMK Negeri 7 Kota Bengkulu yang berlokasi di Jl. Kuala Lempuing No. 10, Lempuing, Kec. Ratu Agung, Kota Bengkulu.

Pada proses penelitian yang pertama kali peneliti menerapkan metode ceramah atau konvensional dilakukan yaitu dengan memberikan soal pertanyaan pretest sebanyak 20 soal yang dibagikan pada siswa kelas X Perhotelan 2, setelah mengerjakan soal pretest maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 46. Yang kedua peneliti menerapkan media wordwall pembelajaran dengan memberikan pertanyaan posttest sebanyak 20 soal yang dibagikan kepada siswa kelas X Perhotelan 2, setelah mengerjakan soal posttest maka diperoleh nilai rata-rata 79.

Kesimpulan

Pemanfaatan media pembelajaran gamifikasi berbasis wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X. melalui fitur interaktif seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif lainnya, siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Media ini mampu mengubah suasana belajar yang monoton menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif secara sehat, yang mendorong siswa untuk lebih terlibat dan termotivasi dalam proses belajar. Selain itu, wordwall memberikan variasi metode pengajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi dan karakteristik siswa.

Daftar Pustaka

- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468. Institut Pendidikan Tapanuli Selatan
- Hadidi, H., & Setiawan, B. (2021). Penerapan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Sites Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *JPiMat*, 3(2), 436-874. Sintang, Indonesia: Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, STKIP Persada Khatulistiwa.
- Hasnaa, S. A., & Sahronih, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PERISKOP: Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan*, 3(1).
- Islanda, E., & Darmawan, D. (2023). Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknodik*, 27(1), 51-62.
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, P., & Nuriyah, S. (2022). Jenis, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106-113.
- Jihad, Asep & Haris, Abdul, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta : Multi pressindo, 2013), 1.
- Lamaka, R. A. Y., Zakaria, P., & Isa, D. R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Website Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Segiempat dan Segitiga. *MAJAMATH: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 87-95.
- Maulidyah, N., & Nasir, N. (2024). Pengaruh Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 3 Maros. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(1), 34-43.
- Mukti, W. M., Puspita, Y. B., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Materi Listrik Statis. *Webinar Pendidikan Fisika 2020*, 5(1), 51–59. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkipepro/article/view/21703/9143%0Ahttps://sites.google.com/view/fisikakuyess>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Suci, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Terhadap Minat Belajar Ipa Siswa Kelas V SDN 14 Palembang (Doctoral Dissertation, Universitas PGRI Palembang).
- Sugiyono. (2019). Prof. Dr. Sugiyono Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In Bandung Alf (p. 143).
- Sugiyono, Metode Penelitian Bisnis, (Bandung, Alfabeta 2007 : H.329) Sumantri Moh. Syarifi, Strategi Pembelajaran (Kota Depok:PT Rajagrafindo, 2015), 2.
- Wulandari, A. W., Hakim, L., & Sulistyowati, R. (2022). Pengaruh multimedia interaktif berbasis google sites pada materi usaha dan energi untuk peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 3(2), 83-88.
-