
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMK NEGERI 4 KOTA BENGKULU

B. A. Pratama^{1,a)} – D. Selviani¹⁾, Y. Fitria¹⁾

Affiliation:

1. Pendidikan Komputer-
FKIP Universitas
Dehasen Bengkulu

Corresponding Author:

bennyagung05@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui efektivitas aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas X PPLG pada mata pelajaran pemrograman dasar di SMK Negeri 4 Kota Bengkulu. Metode penelitian menggunakan kuantitatif eksperimen. Desain yang digunakan Design One Grup Pretes-Posttest. Populasi dan sample penelitian ini 27 orang siswa kelas X PPLG 1 SMK Negeri 4 Kota Bengkulu. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket berisi 25 butir soal pilihan ganda, instrument tersebut telah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Teknik analisis data yang menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil pretest dan posttest rata-rata 65,18 dan 84,07 dengan selisih peningkatan hasil belajar sebesar 18,89% , hal ini menunjukan terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian dengan pengujian paired sampel test menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ sebesar $0,000 < 0,05$ dimana t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} 11,157 > 2,056 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya adanya efektivitas penerapan aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Sehingga disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* (X) dapat meningkatkan efektivitas belajar pada mata pelajaran pemrograman kelas X PPLG 1 SMK Negeri 4 Kota Bengkulu.



Keyword: Media pembelajaran *wordwall*, hasil belajar, pemrograman dasar

Pendahuluan

Belajar merupakan inti dari suatu proses yang pelaksanaannya bukan hanya memberi ilmu saja tetapi juga menanamkan sikap perilaku dan nilai dalam diri seseorang sebagai peserta didik. Metode pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses belajar mengajar. metode pembelajaran dipilih agar bisa meningkatkan minat siswa dalam belajar. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat perlu dipertimbangkan agar metode yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman, kemampuan, berpikir, psikologis dan kondisi sosial siswa. Salah satu fungsi metode pembelajaran adalah menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memperoleh kemudahan dalam belajar.

Metode pembelajaran juga berfungsi untuk merencanakan dan melaksanakan hasil belajar pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran

yang tepat dapat mendorong tumbuhnya minat belajar siswa sehingga efektivitas dan hasil belajar siswa juga akan meningkat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat memudahkan pemahaman bagi siswa dalam memahami pelajaran, sehingga memungkinkan siswa untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. keberhasilan suatu proses pengajaran dapat diukur dari sejauh mana siswa dapat menguasai materi pelajaran yang disampaikan guru.

Menurut Nurdyansah (2019:44), media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemilihan media yang tepat oleh guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar akan mempengaruhi efektivitas dan hasil belajar siswa.

Sejalan dengan Susanto (2018), hasil belajar yaitu perubahan perubahan yang terjadi pada diri

siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Sedangkan Menurut Arikunto, (2016) adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar ini merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan dapat dipahami siswa.

Hasil belajar merupakan hasil yang maksimum yang dapat di capai seseorang setelah melakukan usaha belajar. Hasil yang baik merupakan suatu hal prestasi yang memuaskan bagi harapan siswa, orang tua siswa, dan juga guru, namun untuk memperoleh hasil belajar yang baik tidaklah mudah karena banyak faktor yang berpengaruh di dalamnya. Faktor siswa harus memegang peran penting dalam pencapaian suatu hasil belajar, karena siswa yang melakukan kegiatan belajar perlu memiliki kemandirian belajar, motivasi berprestasi yang tinggi, disiplin belajar yang baik, dan berpartisipasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Winkel dalam (Sadaria, 2021).

Berdasarkan observasi pada tanggal pada SMK Negeri 4 Kota Bengkulu masih mengalami kesulitan memahami materi yang di berikan oleh guru khususnya pada mata pelajaran pemrograman dasar sehingga mempengaruhi hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang di berikan oleh guru masih konvensional, sehingga guru harus menggunakan strategi yang berbeda dari pada sebelumnya salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran. Untuk dapat meningkatkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar bagi siswa X PPLG di SMK Negeri 4 Kota Bengkulu, guru harus dapat memanfaatkan media secara maksimal di dalam kelas. Menurut peneliti, penggunaan media pembelajaran dapat menjadi strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran di kelas.

Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui efektivitas penggunaan media aplikasi *wordwall* terhadap hasil pembelajaran pada materi pemrograman dasar kelas X PPLG 1 SMK Negeri 4 Kota Bengkulu. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media aplikasi *wordwall* pada

kegiatan pembelajaran pada materi pemrograman dasar kelas X PPLG 1 SMK Negeri 4 Kota Bengkulu.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif dengan jenis penelitian *Eksprimen* dengan metode *design one group Prettes-Posttes*. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu *Posttest* dan *Pretest* merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap dampaknya dalam kondisi yang terkendalikan. Pada penelitian ini kelas X PPLG 1 SMK Negeri 4 Kota Bengkulu, yang akan dilakukan penelitian dengan menggunakan media Aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajarannya.

Adapun desain penelitiannya sebagai berikut:

Gambar 2.2 Desain Penelitian

$O_1 \ X \ O_2$

Keterangan :

O_1 : Tes awal sebelum diberikan perlakuan
(*Pretest*)

X : Perlakuan yang diberikan (*Treatment*)

O_2 : Tes akhir setelah diberikan perlakuan
(*Posttest*)

Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan dibahas mengenai data dari penelitian yang telah diperoleh oleh peneliti ketika di lapangan. Data yang akan dijelaskan yaitu tentang *kuesioner* media aplikasi *wordwall* dan data hasil belajar siswa kelas X PPLG 1 dengan materi profesi dan kewirausahaan. Adapun data-data tersebut sebagai berikut:

1. Analisis data tentang penggunaan aplikasi *wordwall*.

Berdasarkan *kuesioner* yang telah peneliti sebarakan pada responden yang sebanyak 27 orang di kelas X PPLG 1 pada tanggal 15 februari 2023, maka penulis memasukan angka ketentuannya sebagai berikut:

- Jawaban SS diberi skor 4
- Jawaban S diberi skor 3
- Jawaban KS diberi skor 2
- Jawaban STS diberi skor 1

Hasil dari angket yang telah dikumpulkan ditabulasikan kedalam bentuk tabel dan kan dipaparkan hasil jawaban siswa. Maka untuk mengetahui data tentang seberapa efektif

penggunaan media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa PPG 1, penulis menggunakan angket yang disebarakan kepada objek yang menjasi sampel penelitian sebanyak 27 siswa.

Dari hasil angket responden siswa dari 20 pertanyaan dengan indikator sangat setuju 41,1%, setuju 26,1%, kurang setuju 2,4% dan sangat tidak setuju 0,3%. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil persentase *kuesioner* respon siswa menyatakan setuju dengan penggunaan aplikasi *wordwall* sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada saat *pretest* diperoleh rata-rata kelas sebesar 65,18, dengan kategori cukup sebanyak 17 siswa atau 89,9% dan kategori baik sebanyak 10 siswa atau 37%. Sedangkan untuk *posttest* diperoleh rata-rata kelas 84,07, dengan ketegori cukup 4 siswa atau 14,8%, kategori baik 5 siswa atau 18,5% dan kategori baik sekali 18 siswa atau 66,6%. Berdasarkan persentase tersebut bahwa tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan materi pemrograman dan setelah menggunakan media aplikasi *wordwall* tergolong baik sekali.

Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disajikan data-data penelitian sebagai berikut:

Perhitungan uji validitas yang telah dilakukan oleh peneliti pada soal *pretest* dan *posttest* jumlah yang diperoleh 21 butir soal pilihan ganda yang valid dan terdapat 4 butir soal yang tidak valid 1 butir soal terlalu mudah dari 25 butir soal pilihan ganda yang di uji coba. Instrumen tersebut diuji validasi dengan kriteria penerimaan butir soal sebagai berikut: jika r hitung $>$ r tabel maka butir soal dinyatakan valid, sedangkan jika r hitung $<$ r tabel maka butir soal tidak valid atau di revisi.

Tabel 1 Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach'Alpa	N of Items
.869	21

Perhitungan uji reliabilitas menggunakan berbantu aplikasi SPSS 21 dengan rumus *alpha cronbsc'h* jika nilai *alpha cronbsc'h* $>$ 0,60 maka butir pertanyaan reliabel. Dari hasil uji reliabilitas diperoleh nilai *cronbach'alpa* sebesar

0,869 yang artinya $0,869 > 0,60$ maka dapat diarikan reliabel.

Tabel 2 Hasil Mean, Median, Minimum, Maximum

Variabel	Pretest	Posttest
Mean	65,19	84,07
Median	65,00	85,00
Minimum	50	60
Maximum	80	100

Senjutnya dilakukan uji analisis statistik deskriptif *pretest posttest*, untuk melihat mean rata-rata dari hasil belajar, median untuk melihat nilai tengah dari hasil belajar *pretest posttest*, minimum untuk melihat nilai terendah dari *pretest posttes* dan maximum untuk melihat nilai tertinggi *pretest posttest*. Sehingga di peroleh nilai mean *pretest* 65,29, median 65,00, minimum 50, dan maximum 80, dan untuk nilai mean *posttest* 84,07, median 85,00, minimum 60 dan maximum 100.

Tabel 3 Hasil Tes Of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.194	27	.010	.934	27	.086
Posttest	.192	27	.012	.992	27	.045

Uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Teknik yang digunakan menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan kriteria pengujian 5% atau 0,05, jika nilai sig $>$ 0,05 maka data berdistribusi normal, dan jika $<$ 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* di peroleh nilai sig pada *pretest* 0,086 dan *posttest* 0,045, yang artinya 0,086 dan 0,045 $>$ 0,05 yang berarti data berdistribusi normal.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.834	1	52	.056

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah sebuah model test homogen atau tidak. uji homogen dilkakukan menggunakan SPSS 21 dengan ketentuan nilai jika nilai sig $>$ 0,05 maka data dinyatakan homogen dan jika nilai sig $<$ 0,05 maka dinyatakan tidak homogen. Dari hasil uji homogenitas diperoleh nilai sig 0,056 yang artinya 0,056 $>$ 0,05 maka data dinyatakan homogen.

Tabel 5 hasil uji-t

Pair	Mean	Std. Dev	Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
			Std. Error Mean	Lower	Upper				
1	19,074	8,884	1,710	-22,588	-15,560	11,157	26	.000	

Uji hipotesis penelitian menggunakan uji-t *Paired Sample T-test* dengan berbantuan SPSS 21 untuk melihat apakah ada variabel independen secara individual berpengaruh terhadap variabel dependen. Untuk menghitung hipotesis digunakan derajat kebebasan pada taraf signifikansi = 0,05 dengan kretiarria yaitu :

H_0 : Diduga tidak ada efektif penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* pada mata pelajaran pemrograman dasar tidak efektif terhadap hasil belajar siswa kelas X PPLG SMK Negeri 4 Kota Bengkulu.

H_a : Diduga adanya efektif penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* pada mata pelajaran pemrograman dasar terhadap hasil belajar siswa kelas X PPLG SMK Negeri 4 Kota Bengkulu.

Berdasarkan tabel 5 dari uji-t diperoleh nilai sig sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya adanya efektivitas penggunaan aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas X PPLG pada mata pelajaran pemrograman dasar SMK Negeri 4 Kota Bengkulu.

Kesimpulan

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *wordwall* sebagai media pembelajaran efektif mempengaruhi hasil belajar siswa. Aplikasi *wordwall* ini dapat guru gunakan ketika melakukan proses belajar agar siswa mampu memahami materi yang diajarkan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil uji hipotesis nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa sig (2-tailed) bernilai $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya adanya efektif penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* pada mata pelajaran pemrograman terhadap hasil belajar siswa kelas X PPLG 1 SMK Negeri 4 Kota Bengkulu. Serta membandingkan t hitung dengan

t tabel diperoleh t hitung $11,157 > t$ tabel 2,056, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya adanya efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran pemrograman dasar terhadap hasil belajar siswa kelas X PPLG 1 SMK Negeri 4 Kota Bengkulu.

Daftar Pustaka

- Apriani, A. (2016). Hubungan Minat Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) pada Pembelajaran Matematika Pokok Bhaasan Keliling dan Luas Layang-Layang di Kelas VII-D SMP Negeri. *Skripsi*, 229.
- Arikonto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Reneka Cipta.
- B. Uno Hamzah, (2012). Teori Motivasi Pengukurannya. Jakarta: *Bumi Askara*, 106(4).
- Fauqannuri, I. R. (2022). *Penerapan Media Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Panji Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022*.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696.
- Hajar, I. (2022). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Sistem Boarding School Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Hidayatullah Bengkulu”. *Skripsi*, 10, 1–48.
- Hamzah, U. . (2012). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: *Bumi Aksara*, 16(4), 110.
- Handayani, K. I. S. T. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar*. 8(4), 1020–1028.
- Hasibuan, I. (2015). Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar Di Kelas VII Smp Negeri 1 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Peluang*, 4(1), 5–11.
- Lazim, H. A. (2018). *Meningkatkan Keaktifan*

- dan Hasil Belajar IPS Materi Pengertian Ruang Dan Interaksi Antar Ruang dengan Metode Time Token pada Siswa Kelas VII.A SMPN 3 Praya Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017. 66(1), 37–39.
- 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.
- Nadjurodin, A. (2015). MODUL DIKLAT BERJENJANG Jenjang Sekolah : UMUM Materi Diklat : Kependidikan. *Journal Academia Accelerating the World's Research*, 1, 1–29.
- Nurdyansah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press.
- Nuriadin, A. P. L. I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. 6(4), 6884–6892.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 3(1), 171.
- Optapia, R. L. (2022). Efektivitas metode pembelajaran demonstrasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas x pada mata pelajaran keterampilan komputer dan. *Skripsi*, 1–56.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333.
- Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di Min 2 Kota Tangerang Selatan.
- Rohani. (2019). Diklat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Rohman, T. (2019). Efektivitas Sistem Informasi. *Psikologi Perkembangan*, October 2013, 1–224.
- Rosalina, I. (2019). Konsep Dasar Efektivitas. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Rosyad, H. (2015). Efektivitas Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang.
- Sadaria. (2021). Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Materi Khutbah Dan Da'wah Melalui Metode Simulasi Kelas XI.MIPA 3 SMA Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2019/20. *JURNAL PENDIDIKAN DAN PROFESI PENDIDIK Universitas PGRI Semarang*, 7(1).
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460.
- Sugiyono. (2019). Prof, Dr. Sugiyono Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In *Bandung Alf* (p. 143).
- Warista, Bambang. (2008) *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: Renika.
- Wahyu Siti Juliana, Fida Rahmantika Hadi, D. M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV. 729–734.
- Winarno, F, G. (2008). *Ilmu Pangan dan Gizi*. 14. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama