

WORDWALL GAMES BASED MEDIA TO IMPROVE STUDENTS ' LEARNING OUTCOMES

Arik Darajat¹, Devia Ramadani², Jamilah³

^{1, 2,3,4}Program studi pendidikan kewarganegaraan, Institut Pendidikan Indonesia Garut

E-mail: arikdarajat@institutpendidikan.ac.id, deviaramadani011@gmail.com,
jamilah@institutpendidikan.ac.id

Abstract

Low learning outcomes are a significant challenge in the educational process, often caused by factors such as a lack of innovation in the selection of learning media, which can make lessons less engaging and lead to decreased student motivation. In the digital age, using Wordwall game-based media has the potential to improve student outcomes in Civics education. However, there is a lack of empirical studies demonstrating that this approach boosts student motivation and, in turn, enhances learning outcomes. This study involved 30 participants, all 10th-grade students at SMAN 15 Garut. The research utilized a pre-experimental design with a One Group Pre-Test and Post-Test approach. The instruments used included a pre-test, post-test, and questionnaire. The results indicate that (1) the use of Wordwall game-based learning media was implemented in the class, (2) there was an improvement in student learning outcomes before (pre-test) and after (post-test) the introduction of Wordwall games-based learning media. The study also revealed that student learning outcomes showed significant improvement after the application of Wordwall games, with an average normalized gain score of 0.75, indicating a high level of improvement. (3) A significant relationship was found between the use of Wordwall game-based learning media and student learning outcomes in Civics for 10th-grade students at SMAN 15 Garut. The Sig (2-tailed) value was 0.000, which is less than 0.05, showing a significant correlation between the variables. Additionally, the calculated r value of 0.804, which exceeds the r table value of 0.361, indicates a "Very Strong Close Relationship."
Keywords: Learning Media, Wordwall Games, Learning Outcomes, Civics Education.

Abstrak

Rendahnya hasil belajar merupakan salah satu tantangan besar dalam proses pembelajaran, yang dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran yang membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan berakibat pada penurunan motivasi siswa. Di era digital saat ini, penggunaan media berbasis permainan Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Namun, belum ada penelitian empiris yang menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi hasil belajar mereka. Penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas X di SMAN 15 Garut sebagai peserta. Metode yang digunakan adalah pra-eksperimental dengan desain penelitian One Group Pre-Test and Post-Test Design. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-test, post-test, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penerapan media pembelajaran berbasis Wordwall Games di kelas dapat dilaksanakan dengan efektif, (2) terdapat peningkatan hasil belajar siswa antara pre-test dan post-test setelah penerapan media berbasis Wordwall Games. Penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pencapaian hasil belajar siswa setelah penerapan permainan Wordwall, dengan nilai rata-rata gain score ternormalisasi sebesar 0,75, yang tergolong tinggi. (3) Ditemukan hubungan yang signifikan antara penerapan media pembelajaran berbasis Wordwall Games dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas XI SMAN 15 Garut. Nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Selanjutnya, nilai r hitung untuk hubungan antara variabel X dan Y adalah 0,804, yang lebih besar dari r tabel 0,361, sehingga koefisien korelasi 0,804 termasuk dalam kategori "Hubungan Sangat Dekat Sangat Kuat."
Kata Kunci: Media Pembelajaran, Wordwall Games, Hasil Belajar, Pendidikan PKn.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai upaya strategis untuk memajukan kecerdasan bangsa merupakan dasar yang tak tergantikan untuk pembangunan nasional. Dengan memberikan akses yang luas dan berkualitas, pendidikan mampu membentuk individu yang cerdas, terampil, dan berkarakter mulia. Generasi yang terdidik dengan baik akan menjadi kekuatan pendorong untuk pembangunan di berbagai sektor, seperti ekonomi, sains, teknologi, budaya, dan sosial. Seperti yang dinyatakan dalam [1] Pendidikan dapat didefinisikan sebagai upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Hal ini bertujuan agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual, kemampuan pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, serta keterampilan yang dibutuhkan, sehingga mereka dapat memberikan manfaat bagi masyarakat, bangsa, dan negara.

Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini masih menunjukkan kemajuan yang terbatas. Berdasarkan data yang dirilis oleh situs Worldtop20.org, peringkat pendidikan Indonesia pada tahun 2023 menempati posisi ke-67 dari 209 negara di dunia. Indonesia berada di urutan yang hampir sama dengan Albania di posisi ke-66 dan Serbia di posisi ke-68. Ini menunjukkan bahwa kemajuan pendidikan di Indonesia tidak jauh berbeda dari sebelumnya; pada tahun 2022 Indonesia juga berada di peringkat ke-67 dalam bidang pendidikan. Bahkan di Asia Tenggara, Indonesia tertinggal dari Singapura, Brunei, dan Vietnam. Indonesia hanya dua posisi di atas Timor Leste, negara yang baru-baru ini merdeka.

Dalam upaya menyediakan pendidikan yang berkualitas, tenaga pengajar sering menghadapi tantangan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Penggunaan teknologi dalam Proses pembelajaran merupakan salah satu faktor kunci yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan, karena memberi kesempatan kepada pendidik untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Penggunaan teknologi dalam pendidikan juga mendorong semua pihak, termasuk Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, untuk terus mengoptimalkan pemanfaatan teknologi secara positif. Hal ini sejalan dengan peraturan [2] yang menyatakan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan kebijakan tersebut, guru diwajibkan untuk menggunakan media berbasis TIK dalam proses pembelajarannya.

Terutama dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), yang merupakan mata pelajaran krusial dalam kurikulum pendidikan, guna membentuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa dalam memahami serta mengimplementasikan nilai-nilai demokrasi, hak asasi manusia, dan peran aktif dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. [3] yang menjelaskan bahwa fungsi pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan kemampuan generasi bangsa dan membentuk karakter peradaban bangsa yang bermartabat dalam usaha mencapai tujuan Negara.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMAN 15 Garut, antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn masih rendah dan sebagian pasif dalam belajar. Terdapat masalah dengan kesulitan memahami dan mengingat materi pembelajaran, terutama materi yang harus dihafal seperti UUD 1945, serta penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik oleh pendidik yang masih belum bervariasi, terbatas pada sumber daya web berbentuk teks dan video YouTube. Dari hasil wawancara yang

dilakukan dengan pendidik PPKn kelas X, hasil pembelajaran kelas /2023 menunjukkan bahwa hanya 17% atau 70 siswa yang mendapat nilai di atas KKM, 0% siswa yang mendapatkan nilai sama dengan KKM, dan sebanyak 343 atau 83% siswa yang mendapat nilai di bawah KKM dari total 413 peserta didik. Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran siswa yang tidak tuntas lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang tuntas. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas, tenaga pengajar perlu memiliki kompetensi yang memadai. Hal ini penting agar siswa dapat memperoleh hasil belajar maksimal dengan pemahaman yang komprehensif terhadap materi pembelajaran. Menurut [4], hasil belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merujuk pada kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti aktivitas pembelajaran, yang biasanya diukur dalam bentuk angka atau nilai yang diperoleh melalui penilaian atau tes selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran yang interaktif dan menarik sangat diperlukan untuk mendorong siswa agar aktif terlibat, melakukan eksplorasi mandiri, serta berinteraksi dengan materi pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan akhirnya memperbaiki hasil belajar mereka, khususnya dalam pembelajaran Kewarganegaraan. Penggunaan media pembelajaran menjadi keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh guru, karena merupakan bagian dari kompetensi pedagogis yang sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran dan secara langsung mempengaruhi hasil belajar siswa melalui kemampuan berpikir mereka. Menurut [5], media pembelajaran adalah alat bagi guru yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pola pikir siswa untuk membangkitkan antusiasme, perhatian, dan kesediaan siswa sehingga dapat mendorong proses pembelajaran pada siswa.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Mukarramah dan Riadin Agung (2022) yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas XI SMA Muhammadiyah Kasongan*", ditemukan bahwa aplikasi Wordwall memberikan kontribusi sebesar 65,7% terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Berdasarkan analisis dan interpretasi data, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Wordwall memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah Kasongan. Sementara itu, dalam penelitian lain yang dilakukan oleh [3] dengan judul "*Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Platform Wordwall.Net untuk Siswa Kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang*", hasil penelitian menunjukkan validitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mencapai 94,7%, validitas pretest sebesar 95%, dan validitas posttest sebesar 98,5%. Hasil uji n-gain menunjukkan bahwa 18,6% siswa berada dalam kategori rendah, 33,3% dalam kategori sedang, dan 48,1% dalam kategori tinggi. Selain itu, respons terhadap daya tarik aplikasi dalam uji coba menunjukkan hasil rata-rata sebesar 90%.

Menurut [6], Wordwall adalah situs web berbasis browser yang menyediakan berbagai permainan edukasi menarik, yang bertujuan menjadi sumber belajar yang menyenangkan, media, dan alat penilaian bagi siswa. Manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis game Wordwall dalam pembelajaran menurut [5] mencakup: (1) menciptakan prinsip belajar sambil bermain, (2) meningkatkan minat siswa, (3) kemudahan penggunaan oleh siswa, (4) menumbuhkan rasa senang dalam belajar, (5) meningkatkan daya ingat siswa, (6) membangkitkan kreativitas siswa, dan (7) memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game Wordwall bertujuan untuk

meningkatkan akses dan interaksi siswa dengan sumber belajar, sehingga memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih aktif dan mendalam dalam memahami materi. Dalam menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan efisien, penggunaan aplikasi berbasis web Wordwall ini dapat menjadi upaya yang positif, tanpa menghilangkan esensi materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran berbasis game Wordwall terbukti dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penerapan media berbasis game Wordwall dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul "*Penerapan Media Berbasis Game Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*".

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang didefinisikan sebagai pendekatan yang berlandaskan pada filosofi positivisme. Pendekatan ini digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data menggunakan instrumen penelitian, serta melakukan analisis data kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan [7]. Metode penelitian yang digunakan adalah desain pra-eksperimen, dengan tipe satu kelompok pretest-posttest (uji awal dan uji akhir pada kelompok tunggal). Menurut [7], desain pra-eksperimen tipe satu kelompok pretest-posttest adalah suatu kegiatan penelitian yang dilakukan dengan memberikan uji awal (pretest) sebelum perlakuan diberikan, kemudian setelah perlakuan diberikan, dilanjutkan dengan memberikan uji akhir (posttest). Berikut ini adalah gambaran desain penelitian menurut [8]:

$$O_{(1)} \times O_{(2)}$$

Keterangan:

$O_{(1)}$ = Skor Pretest (sebelum diberikan perlakuan)

$O_{(2)}$ = Skor Posttest (setelah diberikan perlakuan)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X di SMA Negeri 15 Garut, yang berjumlah 415 siswa. Menurut [8], populasi didefinisikan sebagai seluruh subjek atau objek yang menjadi sasaran studi dengan karakteristik tertentu. Peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel non-probabilitas dengan metode sampel jenuh. Menurut [7], dalam teknik ini, setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel, dan sampel jenuh bertujuan untuk mendapatkan representasi yang menyeluruh dari seluruh populasi tanpa memperhatikan probabilitas elemen yang terpilih. Dengan menggunakan sampel jenuh, peneliti berharap dapat mencakup semua elemen dalam populasi sehingga hasil penelitian dapat lebih mewakili variasi dan keberagaman dalam populasi secara keseluruhan.

Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X-11 di SMAN 15 Garut, yang terdiri dari 36 peserta didik. Sampel ini dipilih untuk mewakili populasi yang lebih besar, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasi untuk keseluruhan populasi. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, yaitu observasi, tes, dan kuesioner. Untuk analisis data, peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Dokumentasi juga dilakukan

dengan mengumpulkan berbagai jenis data, termasuk data administratif sekolah dan gambar-gambar yang relevan untuk mendukung penelitian. Data mengenai tanggapan siswa terhadap penerapan media pembelajaran dikumpulkan melalui kuesioner, sementara data mengenai hasil belajar siswa diperoleh melalui tes online berbasis permainan Wordwall.

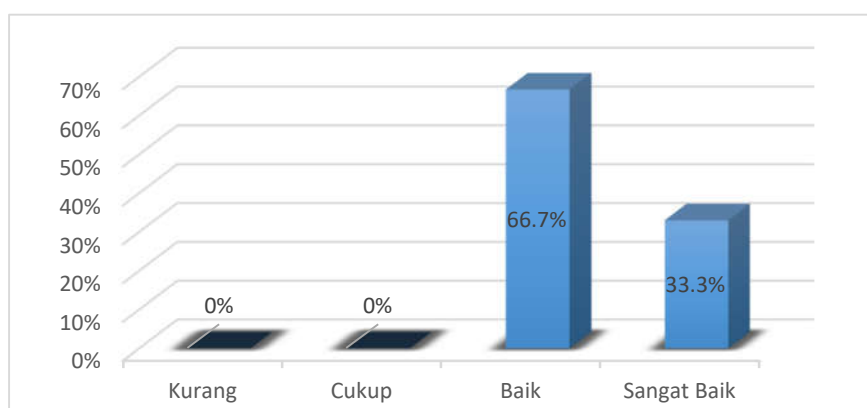
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tanggapan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Permainan Wordwall

Tanggapan peserta didik terkait media pembelajaran menunjukkan bahwa tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang diterapkan didasarkan pada kuesioner yang mencakup delapan aspek yang diteliti. Skor maksimum yang diperoleh adalah 1.800 dan skor minimum adalah 450, dengan total skor keseluruhan mencapai 1.377. Hal ini menunjukkan bahwa tanggapan peserta didik secara umum terhadap media pembelajaran tersebut adalah baik. Interpretasi singkat tanggapan peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini:

Aspect Attitude	Total Score Questionnaire	Interpretation	Percentage (%)
Media is used with the principle of learning while playing	1377	Good	76.5
Can arouse student interest			
Can be used easily by students			
Cultivate a happy feeling of trying to learn with wordwall games			
Develop memory abilities			
Developing students' creativity			
Have suitability in learning			

Untuk mengetahui tanggapan setiap peserta didik mengenai media pembelajaran yang diterapkan, yaitu media pembelajaran berbasis permainan Wordwall, perlu dilakukan perhitungan skor sebagai berikut:



Gambar 1. Rekapitulasi Tanggapan Individu Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Permainan Wordwall

Penelitian ini sejalan dengan pendapat [9] yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa lebih antusias dalam belajar dan berinteraksi dengan baik. Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh [10] yang berjudul "Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PPKn melalui Pembelajaran Discovery yang Dibantu oleh Aplikasi Permainan Wordwall." Penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran discovery yang dibantu oleh aplikasi permainan Wordwall dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Peningkatan aktivitas siswa ditunjukkan oleh peningkatan indikator aktivitas dari 61,92% pada siklus I menjadi 74,31% pada siklus II, atau peningkatan sebesar 12,39%. Aktivitas individu meningkat dari 9 siswa yang mendapatkan skor kategori tinggi pada siklus I (25%) menjadi 17 siswa (47,22%) pada siklus II, atau peningkatan sebesar 22,22%.

Dalam hal ini, penerapan media pembelajaran berbasis permainan Wordwall dianggap mampu memberikan suasana yang lebih menyenangkan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Hal ini dapat dilihat dari sikap siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi positif berupa tanggapan siswa terhadap penerapan media pembelajaran berbasis permainan Wordwall yang belum pernah diterapkan sebelumnya.

b. Peningkatan Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Games

Untuk mengetahui adanya perbedaan hasil peningkatan pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis wordwall games sehingga hasil posttest dan pretest dihitung menandai perolehan tersebut. Setelah data lengkap, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pemrosesan gain ternormalisasi berdasarkan langkah-langkah pemrosesan gain ternormalisasi yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Dari hasil perhitungan analisis Gain diperoleh perhitungan skor rata-rata dan standar deviasi gain ternormalisasi seperti pada Tabel 3. dibawah ini :

Lots of Data	Smallest Gain Score	Biggest Gain Score	Average Normalized Gain	Standard Deviation
30	0.5	1.00	0.75	5.96

Note : ideal score 1.00

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh analisis gain ternormalisasi yaitu rata-rata skor hitung sebesar 0,75 dan standar deviasi sebesar 5,96. Berikut ini akan diuraikan rekapitulasi hasil peningkatan kualitas interpretasi Pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran peserta didik secara utuh dan individual setelah mendapatkan media pembelajaran berbasis permainan wordwall. Seperti pada Tabel 4.

Class	Average Normalized Gain Score	Interpretation
X-11	0.75	Tall

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa rata-rata skor gain yang dinormalisasi adalah 0,75 pada rentang $0,70 \leq g \leq 1,00$ dengan interpretasi tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil peningkatan kualitas mendidik peserta didik setelah penerapan media

pembelajaran berbasis wordwall games tergolong tinggi. Adapun Persentase hasil peningkatan kualitas interpretasi peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis wordwall games dengan interpretasi rendah sebesar 0%, interpretasi sedang 33%, dan interpretasi tinggi sebesar 67%. Seperti terlihat pada gambar 2.

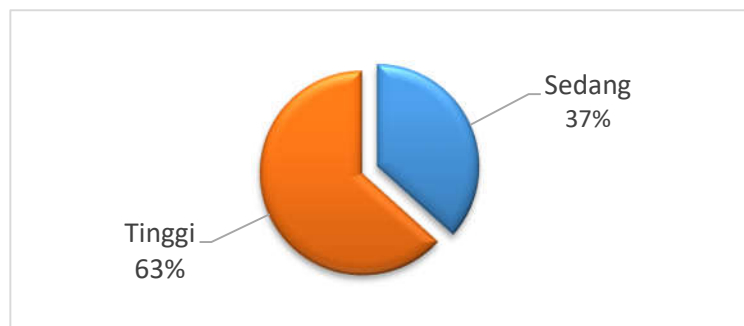


Figure 2 . Recapitulation Enhancement Results Study Participant Educate

Hal ini sejalan dengan penelitian [11] dengan demikian penerapan media pembelajaran berbasis wordwall games Untuk meningkatkan hasil peserta didik dalam pembelajaran PPKn dinyatakan berhasil. Hasil Penelitian ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan [12] hasil perhitungan menggunakan Effect Size diperoleh hasil peserta belajar mendidik adalah 1,9 (79,4%) sehingga kriteria besar Effect Size tergolong tinggi pembelajaran menggunakan media wordwall di kelas eksperimen memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar peserta didik.

c. Koneksi Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Games Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

1. Uji normalitas

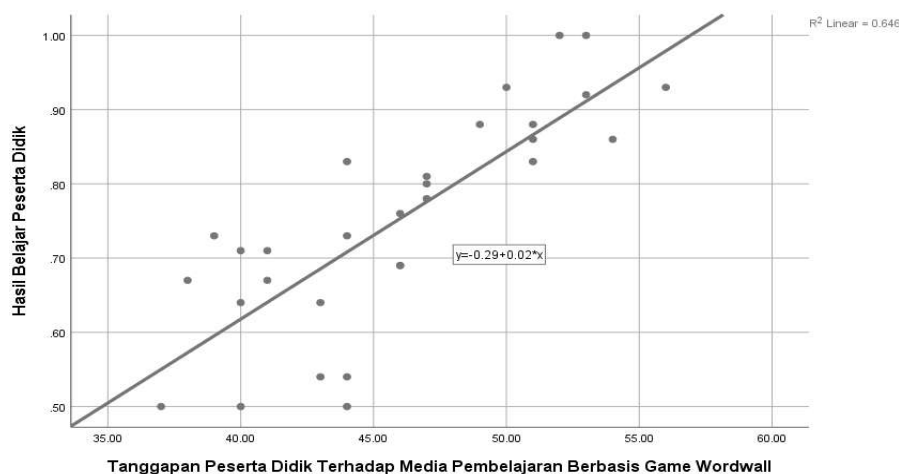
Pengolahan data pretest dan posttest merupakan uji kesamaan kemampuan matematis peserta didik. Uji normalitas dilakukan Untuk mengevaluasi distribusi data pada suatu kelompok data atau variabel. apakah sebaran datanya terdistribusi normal atau Tidak. Uji normalitas data yang digunakan adalah uji Lilliefors karena data yang dikumpulkan berupa data diskrit. Tes perhitungan hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.2 dibawah ini:

Table 5. Normality Test Results of Normalized Gain Data		
Lmax	Table	Information
0.143	0.361	Normally distributed

Berdasarkan perhitungan pada Tabel 5 diperoleh L max sebesar 0,145 dan L tabel dengan derajat kekinian 5% sebesar 0,143. Karena nilai $L_{max} = 0,21 > L_{tabel} = 0,361$ maka dapat disimpulkan bahwa data pretest tidak berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas data gain ternormalisasi dan hasil keduanya tidak berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji Pearson untuk mengukur adakah pengaruh penerapan media pembelajaran terhadap hasil didik peserta belajar. Sebelum melakukan perhitungan, peneliti terlebih dahulu merumuskan hipotesis nol dan hipotesis alternatif, yaitu:

H_0 : Tidak ada hubungan penerapan media berbasis wordwall games dalam pembelajaran PPKn terhadap hasil belajar peserta .

H1 : Ada hubungan penerapan media wordwall game dalam pembelajaran PPKn terhadap hasil mendidik peserta didik .



Gambar 3. Hasil Tes Momen Produk Pearson

Berdasarkan hasil yang terlihat pada Gambar 6, diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) antara respons peserta didik terhadap media pembelajaran (X) dan hasil belajar yang diukur dengan nilai N-Gain (Y) adalah 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dan Y. Selanjutnya, nilai r hitung diperoleh, yang menunjukkan bahwa hubungan antara variabel X dan Y adalah 0,804, yang lebih besar dari r tabel 0,361. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara respons peserta didik terhadap media pembelajaran dengan hasil belajar mereka. Karena nilai r hitung menunjukkan korelasi positif, ini berarti bahwa semakin positif respons peserta didik terhadap media pembelajaran, semakin baik pula hasil belajar yang mereka capai. Dengan kata lain, peningkatan respon peserta didik terhadap media pembelajaran akan diikuti oleh peningkatan hasil belajar mereka.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat hubungan penerapan media berbasis wordwall games dalam pembelajaran PPKn terhadap hasil didik peserta belajar. Sehingga penelitian ini sejalan dengan penelitian Maghfiroh (2018) Penelitian ini menghasilkan penggunaan media wordwall dalam pembelajaran matematika terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika. Serta penelitian serupa yang dilakukan peneliti bahwa ada aplikasi koneksi media berbasis wordwall games Untuk meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh [13] bahwa penggunaan media aplikasi wordwall dalam pembelajaran PPKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia pada kelas XI Perhotelan 1 SMK Negeri 1 Rancabali . Dengan hasil penelitian yaitu; Pada siklus 1 persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 63% dan termasuk dalam kategori tinggi. Sedangkan pada siklus 2 terjadi peningkatan persentase ketuntasan belajar menjadi 92% dan termasuk dalam kategori sangat tinggi. Oleh karena itu penggunaan media berbasis permainan wordwall dalam proses pembelajaran mempunyai potensi yang besar untuk meningkatkan

hasil belajar [14]. Media ini menyajikan pendekatan interaktif yang dapat merangsang partisipasi siswa secara lebih optimal. Melalui penggabungan elemen permainan, tantangan, dan interaksi visual. Media pembelajaran ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, memperkuat retensi informasi, dan memicu minat terhadap materi pelajaran [15].

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media pembelajaran berbasis wordwall games dinilai mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas X di SMAN 15 Garut. Hal ini dibuktikan dari hasil pengolahan data sebagai berikut:

1. Siswa kelas X11 memberikan respon yang baik terhadap penerapan media pembelajaran berbasis permainan Wordwall.
2. Peningkatan hasil belajar siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan media pembelajaran berbasis wordwall games relatif tinggi.
3. Hubungan antara penerapan media pembelajaran berbasis wordwall games terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di Kelas X11 SMAN 15 Garut tergolong sangat kuat." Penerapan media pembelajaran termasuk media berbasis permainan dinding dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan suasana baru yang lebih efektif dan inovatif bagi siswa. Jika pembelajaran berjalan efektif maka proses pembelajaran juga akan mempengaruhi hasil belajar.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto , S. " Procedure Study Something Approach Practice , VI revised Ed . " Jakarta : Rineka Create . 2010.
- [2] D. and Z. Rusmansyah, *Children's Active Learning Media* . Bandung: CV. Study Friends, 2019.
- [3] D. Isnaeni, N., & Hildayah, "Learning Media in Forming Student Learning Interactions," *Syntax Transformation Journal*, 1(5), 148-156 , 2022.
- [4] D. Puspitarini, "Increasing Civic Education Activity and Learning Outcomes through Discovery Learning Assisted by the Wordwall Games Application," *Ideguru: Journal of Teacher Scientific Work*, 8(3), 388-396. , 2023.
- [5] Khairinal . " Preparing thesis , thesis & dissertation proposals . " Jambi: Salim Media Indonesia Jambi. 2016.
- [6] L. Fadhillah, "Use of the Wordwall Application to Improve Learning Outcomes on Legal and Judicial System Material in Indonesia," *Pijar Journal of Education and Learning Research*, 2(1), 22-28 , 2022.
- [7] MS Akbar, HF, & Hadi, "The Effect of Using Wordwall Learning Media on Students' Interests and Learning Outcomes," *Community Development Journal: Journal of Community Service*, 4(2), 1653-1660 , 2023.
- [8] Maghfiroh. K., *Use of WordWall Media to Improve Mathematics Learning Outcomes for Class IV MI Roudlotul Huda Students*. 2018.

- [9] Mukarramah , and Agung Riadin . " Influence Use Application Wordwall Regarding Learning Outcomes Economics for Class XI SMA Muhammadiyah Kasongan : The Effect of Using the Wordwall Application on Economic Learning Outcomes for Class
- [10]Nurgiyantoro , B. " Assessment Literature Based Learning Competence . " Yogyakarta: BPFfe . 2010.
- [11]S. Burhanuddin. Syafaruddin, *Teacher, Let's Write Classroom Action Research* . Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2019.
- [12] Sugiyono . " Method Study Quantitative , Qualitative , and R&D." Bandung: ALFABETA. 2019 .
- [13]Sundayana , Rostina . " Statistics Educational Research . " Bandung: ALFABETA. 2020.
- [14]Y. Khairunisa, "Utilization of the Maze Chase-Wordwall Online Gamification Feature as a Digital Learning Media for Statistics and Probability Courses," *Journal of Media, Language, Communication Studies and Applications*, 2 No. 143-144 , 2021.
- [15]T. Tetep and Y. Arista, "Students' Perception towards Kahoot Learning Media and Its Influence towards Students' Motivation in Learning Social Studies and Civic Education amid Pandemic in SMKN 9 Garut," vol. 4, no. 1, p. 99, 2022, doi: 10.20527/iis.v4i1.5537.