

THE INFLUENCE OF WORDWALL MEDIA ON IMPROVING STUDENTS' LEARNING OUTCOMES AT MTSN 3 KOTA PARIAMAN

Aulia Rahmi Putri^{1*}, Ilpi Zukdi², dan Suryadi Fajri³

^{1,2,3} Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang
2014090014.auliarahmiputri@gmail.com

Articel Received: 18/08/2024; Accepted: 06/09/2024

ABSTRACT

This research is motivated by the learning process that occurs in one direction without involving students during the learning process, so that students also feel bored during the learning process. The lack of creativity of educators in using various learning media in these circumstances has an impact on low student learning outcomes. One thing that can be done to overcome this is by using Wordwall Media in Social Studies subjects. This study aims to 1). To find out the description of the Pre-test results using Wordwall Media in Social Studies learning at MTsN 3 Kota Pariaman, 2). To find out the description of the Post-test results using Wordwall Media in Social Studies learning at MTsN 3 Kota Pariaman, 3). To determine the effect of Wordwall Media on improving student learning outcomes at MTsN 3 Kota Pariaman. This type of research is a Quasi Experiment with the design used is one group pretest-posttest design. The population in this study were all students of class VIII MTsN 3 Kota Pariaman in the 2023/2024 academic year. Sampling was done using Random Sampling technique, with sample of class VIII.5. The result of the study showed that the average pre-test score of the experimental class social studies learning outcomes was 53.93 and the average post-test score of the experimental class social studies learning outcomes was 85.51. Based on the hypothesis test with SPSS version 20 or the analysis result obtained α sig in two sides or sig (2-tailed) of 0.000, it was concluded that ($0.000 < 0.05$). Therefore, it can be said that H_a is accepted, meaning that there is an Influence of Wordwall Media on Improving Student Learning Outcomes at MTsN 3 Kota Pariaman.

Keywords: Wordwall Media, Social Studies Learning, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh Proses pembelajaran yang terjadi satu arah tanpa melibatkan peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga peserta didik juga merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Kurangnya kreativitas pendidik dalam menggunakan media pembelajaran yang beragam keadaan tersebut berdampak kepada hasil belajar peserta didik yang rendah. Salah satu yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan Penggunaan Media Wordwall pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan 1). Untuk mengetahui gambaran hasil Pre-test dengan menggunakan Media Wordwall pada pembelajaran IPS di MTsN 3 Kota Pariaman, 2). Untuk mengetahui gambaran hasil Post-test dengan menggunakan Media Wordwall pada pembelajaran IPS di MTsN 3 Kota Pariaman, 3). Untuk mengetahui pengaruh Media Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di MTsN 3 Kota Pariaman. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimen dengan rancangan yang digunakan adalah one group pretest-posttest design. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh Peserta Didik kelas VIII MTsN 3 Kota Pariaman tahun ajaran 2023/2024. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik Random Sampling, dengan sampel yaitu kelas VIII.5. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai pre-test hasil belajar IPS kelas eksperimen adalah 53,93 dan rata-rata nilai post-test hasil belajar IPS kelas eksperimen adalah 85,51. Berdasarkan uji hipotesis dengan SPSS versi 20 atau hasil analisis dipeoleh α sig dalam dua sisi atau sig (2-tailed) sebesar 0,000, maka diambil kesimpulan bahwa ($0,000 < 0,05$). Oleh karena itu dapat dikatakan H_a diterima, artinya terdapat Pengaruh Media Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik di MTsN 3 Kota Pariaman.

Kata Kunci : Media Wordwall, Pembelajaran IPS, Hasil Belajar

A. PENDAHULUAN

Sejak pertama kali terjadinya revolusi industri di Inggris tahun 1784, hal ini membuat pergerakan aktivitas di seluruh dunia mau tidak mau harus menyesuaikan pada perkembangan yang terjadi. Revolusi 1.0 ditandai dengan munculnya mesin uap, revolusi 2.0 terjadi pada akhir abad ke-19 ditandai dengan munculnya mesin-mesin produksi bertenaga listrik. Pada revolusi 3.0 yakni pengoperasian manufaktur secara otomatis berbantuan teknologi komputer. Revolusi 4.0 atau yang sedang berkembang pada dewasa ini adalah diawali dengan adanya internet. Hal tersebut kemudian mampu merubah berbagai lini kegiatan yang dilakukan pada setiap bidang pekerjaan manusia dengan berbasis sistem komputer dan informasi (*cyber system*). (Hasanah dkk., 2023, hlm. 13)

Perkembangan teknologi pada revolusi industri 4.0 tak luput memberikan banyak pengaruh maupun perubahan dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi juga memberikan dampak terhadap kemampuan diri yang harus dimiliki oleh peserta didik. Diharapkan sekolah dan tenaga pendidik mampu menghadirkan pembelajaran yang dekat dengan perkembangan teknologi, karena peserta didik diharapkan nantinya saat menjadi lulusan dan berhadapan langsung dengan masyarakat, mereka mampu menjadi sumber daya manusia (SDM) yang memiliki keahlian sesuai dengan perkembangan teknologi, sehingga diperlukan inovasi dalam pendidikan. Seiring majunya teknologi hal ini diselaraskan pula dengan konsep yang ada pada dunia pendidikan. Sebelumnya konsep pembelajaran hanya berpusat pada pendidik, dimana pendidik menjadi sumber utama dalam memberikan materi. (Hasanah dkk., 2023, hlm. 13).

Pembelajaran yang direncanakan oleh pendidik dalam berbagai rangkaian kegiatan bertujuan agar peserta didik dapat mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat menciptakan pengalaman yang bermakna oleh peserta didik, saat penyampaian materi dalam kegiatan proses pembelajaran diperlukan media yang berfungsi sebagai alat transfer ilmu pengetahuan dari Pendidik ke peserta didik. Media Pembelajaran diperlukan bagi seorang Pendidik dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran karena alat peraga mempunyai peranan yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, di samping itu alat peraga dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik dalam mempelajari pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 12 Juli 2023- 30 November 2023 mengenai proses pembelajaran di kelas dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), berdasarkan hasil pengamatan di MTsN 3 Kota Pariaman permasalahan yang muncul pada pembelajaran IPS yaitu pendidik masih menggunakan media pembelajaran yang masih konvensional, hal ini disebabkan pendidik kurang memiliki pengetahuan tentang teknologi seringkali takut gagal dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, dan Pendidik tidak memiliki akses atau sarana teknologi yang memadai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kebutuhan belajar peserta didik di era perkembangan teknologi inilah yang kemudian melahirkan konsep baru pada dunia pendidikan. Adapun konsep baru ini adalah pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada peserta didik. konsep pembelajaran yang menyenangkan juga sering dikenal dengan sebutan *Student Centered Learning*(SCL). SCL adalah pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (Wulandari, 2022, hlm 2). Selain perubahan pada konsep metode pembelajaran, perkembangan teknologi juga banyak menciptakan media-media yang berbasis teknologi. Adapun fungsi dari media pembelajaran

adalah membantu pendidik untuk menyampaikan konsep-konsep yang sulit dijelaskan secara verbal (Sudjana dan Rivai 2015, hlm 1).

Namun, dengan perkembangan zaman yang begitu pesat, guru diharapkan mampu memberikan inovasi baru, dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif, salah satunya media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi serta penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, salah satunya media *Wordwall* dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di harapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media *Wordwall* adalah perangkat lunak berbasis *website* yang bekerja secara online, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis game untuk kahoot, kuis, dan lain sebagainya. Media *Wordwall* memiliki berbagai fitur-fitur berupa kuis, teka-teki silang, pilih kartu atau gambar sesuai dengan kecocokan (*match*), kecocokan jawaban yang benar (*match search*). (Pinta dkk., 2024, hlm. 128)

Penelitian yang dilakukan oleh Wiwik Wiji Astuti, dkk tahun 2023, dengan judul "Efektivitas Aplikasi *Wordwall* pada Hasil Belajar IPS Peserta Didik", dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa Penggunaan Media *Wordwall*, efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar Peserta Didik dan memberikan dorongan motivasi kepada Peserta Didik dalam pembelajaran IPS, yang akan membantu untuk meningkatkan hasil belajar. (Astuti dkk., 2023, hlm. 23–28)

Oleh karena itu, perlu diuji cobakan juga Media *Wordwall* ini selama proses pembelajaran di MTsN 3 Kota Pariaman untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena Media *Wordwall* ini belum pernah digunakan di MTsN 3 Kota Pariaman. Untuk itu, penulis ingin mengetahui sejauh mana Pengaruh Media *wordwall* terhadap hasil belajar Peserta Didik, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media *Wordwall* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik di MTsN 3 Kota Pariaman"

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen* dengan desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. *One grub pretest-posttest design* merupakan sebuah desain penelitian dimana partisipan akan diberikan pretest sebelum diberikan *treatment*/perlakuan dan *posttest* sesudah menerima perlakuan/posttest (Wada dkk., 2024, hlm. 89).

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh Peserta Didik kelas VIII MTsN 3 Kota Pariaman tahun ajaran 2023/2024, yang memiliki jumlah peserta didik sebanyak 158. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Random Sampling*. Teknik *Random Sampling* adalah pengambilan sampel secara random, dimana semua individu dalam populasi baik secara sendiri-sendiri atau bersama-sama diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel. (Riyanto & Hatmawan, 2020, hlm. 12). Cara yang digunakan yaitu dengan cara undian, cara ini dilakukan sebagaimana melakukan undian, yaitu dengan melakukan pendataan terhadap semua populasi kemudian populasi yang sudah didata ditulis dalam sebuah kertas kecil dan ditaruh dalam satu tempat, lalu untuk kebutuhan sampel diambil satu persatu secara acak. (Riyanto & Hatmawan, 2020, hlm. 16). Dalam penelitian ini yang menjadi sampel yaitu seluruh kelas VIII.5 yang ada di MTS N 3 Kota Pariaman terdiri dari 30 orang peserta didik.

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa tes. Tes ini berupa *pre-test* dan *post-test*, *Pre-test* dilaksanakan diawal sebelum diberikan tindakan untuk melihat kemampuan peserta didik. *Post-test* dilakukan setelah

pembelajaran dilakukan menggunakan media *Wordwall*. Instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini berupa tes objektif pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur aspek *kognitif* (dengan Taksonomi Bloom). Sebelum tes diberikan kepada kelas sampel, tes diuji cobakan dulu diluar kelas sampel yakni kelas VIII. 6. Tujuan uji coba tes adalah untuk melakukan analisis butir soal agar didapat butir soal yang baik ditinjau dari validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya beda. Data akan di analisis menggunakan uji Statistik yaitu menggunakan *Paired samples t-test*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media *Wordwall* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik di MTsN 3 Kota Pariaman. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di MTsN 3 Kota Pariaman, yang mana hanya menggunakan satu kelas eksperimen tanpa kelas kontrol dikarenakan penelitian ini berfokus untuk mengungkapkan seberapa besar Pengaruh Media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPS di kelas eksperimen tersebut. Adapun kelas yang terpilih menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII 5, yang berjumlah 30 peserta didik. Data hasil IPS Peserta Didik diperoleh dari sebelum diberikan perlakuan (*Pre-test*) dan sesudah diberikan perlakuan dengan berupa soal pilihan ganda (*Post-test*). Jadi yang menjadi perbandingan untuk mengetahui pengaruh, penggunaan Media *Wordwall* ini dilihat dari hasil *pre-test* dan hasil *post-test* dengan pokok pembahasan yang sama yaitu Pendistribusian Kembali (Redistribusi) Pendapatan Nasional, dengan soal tes sebanyak 23 butir soal.

1. Hasil *Pre-test*

Untuk mendapatkan gambaran *pre-test* pada kelas eksperimen yaitu kelas VIII.5 di MTsN 3 Kota Pariaman. Langkah awal untuk mengklasifikasikan nilai hasil belajar *pre-test* adalah dicari nilai tertinggi dan nilai terendah yang diperoleh dari hasil belajar *pre-test* tersebut. Kemudian untuk menetapkan skala interval dengan mengurangi nilai tertinggi dan nilai terendah, hasil pengurangan ditambah satu, selanjutnya hasil yang diperoleh dibagi empat yaitu sebagai jalur skala yang dibutuhkan. Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis hasil belajar *Pre-test* kelas sampel yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Interval} &= \frac{(\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}) + 1}{4} \\ &= \frac{(78 - 39) + 1}{4} \\ &= 10 \end{aligned}$$

Untuk mengetahui distribusi frekuensi hasil *pre-test* kelas sampel bisa dilihat pada **tabel 1** Sedangkan untuk mendapatkan jumlah presentase dilakukan dengan cara membagi frekuensi yang sedang dicari dengan frekuensi atau banyaknya individu dikali seratus.

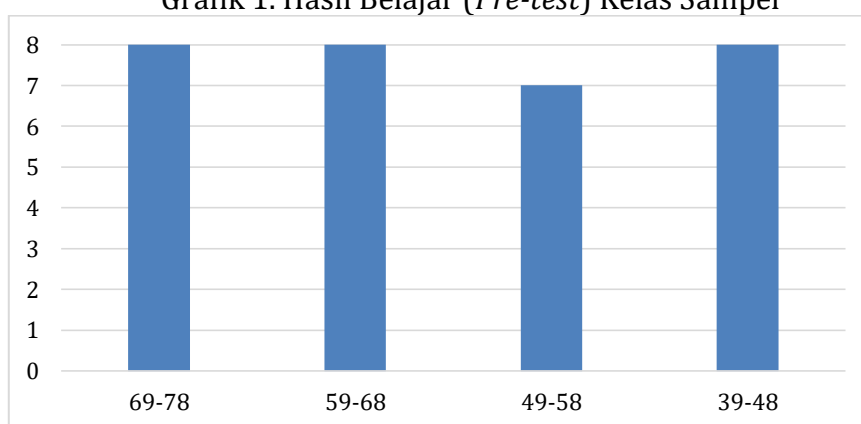
Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar *Pre-test*

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Sangat Tinggi	69-78		25,8%
Tinggi	59-68		25,8%
Rendah	49-58		22,58%
Sangat Rendah	39-48		25,8%
Jumlah			100%

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel diatas diperoleh subjek yang terdiri atas kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Jumlah peserta didik yang memiliki kategori hasil *pre-test* sangat tinggi yaitu 8 orang ditaraf 25,8%, di kategori tinggi berjumlah 8 orang ditaraf 25,8%, kategori rendah berjumlah 7 orang dengan taraf 22,58%, sedangkan dalam kategori sangat rendah berjumlah 8 orang di taraf 25,8% Bila dilakukan penjumlahan nilai, maka didapat mean sebesar 58,93. Hasil ini jika di klasifikasikan dengan hasil *pre-test* kelas sampel pada mata pelajaran IPS kelas VIII.5 di MTsN 3 Kota Pariaman, rata-rata tinggi yaitu berkisar pada interval 59-68.

Untuk lebih mudah membandingkan distribusi frekuensi tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini

Grafik 1. Hasil Belajar (*Pre-test*) Kelas Sampel



2. Hasil *Post-Test*

Untuk mendapatkan gambaran *Post-test* pada kelas sampel yaitu kelas VIII.5 di MTsN 3 Kota Pariaman. Langkah awal untuk mengklasifikasikan nilai hasil belajar *pre-test* adalah dicari nilai tertinggi dan nilai terendah yang diperoleh dari hasil belajar *pre-test* tersebut. Kemudian untuk menetapkan skala interval dengan mengurangi nilai tertinggi dan nilai terendah, hasil pengurangan ditambah satu, selanjutnya hasil yang diperoleh dibagi empat yaitu sebagai jalur skala yang dibutuhkan. Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis hasil belajar *Post-test* kelas eksperimen yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Interval} &= \frac{(\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}) + 1}{4} \\
 &= \frac{(100 - 69) + 1}{4} \\
 &= 8
 \end{aligned}$$

Untuk mengetahui distribusi frekuensi hasil *pre-test* kelas eksperimen bisa dilihat pada **tabel 1** Sedangkan untuk mendapatkan jumlah presentase dilakukan dengan cara membagi frekuensi yang sedang dicari dengan frekuensi atau banyaknya individu dikali seratus.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar *Pre-test*

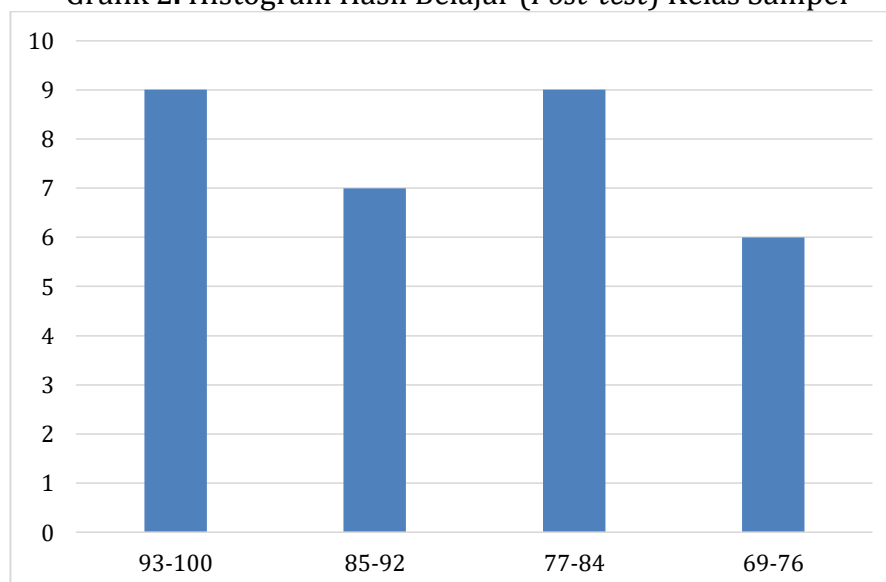
Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Sangat Tinggi	93-100	9	29,03%
Tinggi	85-92	7	22,58%
Rendah	77-84	9	29,03%

ngat Rendah	-76	,35%
Jumlah		0%

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel diatas diperoleh subjek yang terdiri atas kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Jumlah peserta didik yang memiliki kategori hasil *pre-test* sangat tinggi yaitu 9 orang ditaraf 29,03%, di kategori tinggi berjumlah 7 orang ditaraf 22,58%, kategori rendah berjumlah 9 orang dengan taraf 29,03%, sedangkan dalam kategori sangat rendah berjumlah 6 orang di taraf 19,35% Bila dilakukan penjumlahan nilai, maka didapat mean sebesar 85,51. Hasil ini jika di klasifikasikan dengan hasil *post-test* kelas eksperimen pada mata pelajaran IPS kelas VIII.5 di MTsN 3 Kota Pariaman, rata-rata tinggi yaitu berkisar pada interval 85-92.

Untuk lebih mudah membandingkan distribusi frekuensi tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini

Grafik 2. Histogram Hasil Belajar (*Post-test*) Kelas Sampel



3. Pengaruh Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta didik

Berdasarkan hasil deskripsi dan analisis data pengamatan selama penelitian perbedaan ini disebabkan karena adanya perbedaan perlakuan yang diberikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Wordwall*, yang dapat terlihat pada tabel 3. Nilai rata-rata hasil belajar siswa kedua kelas baik *pre-test* maupun *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Ringkasan Rata-rata Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

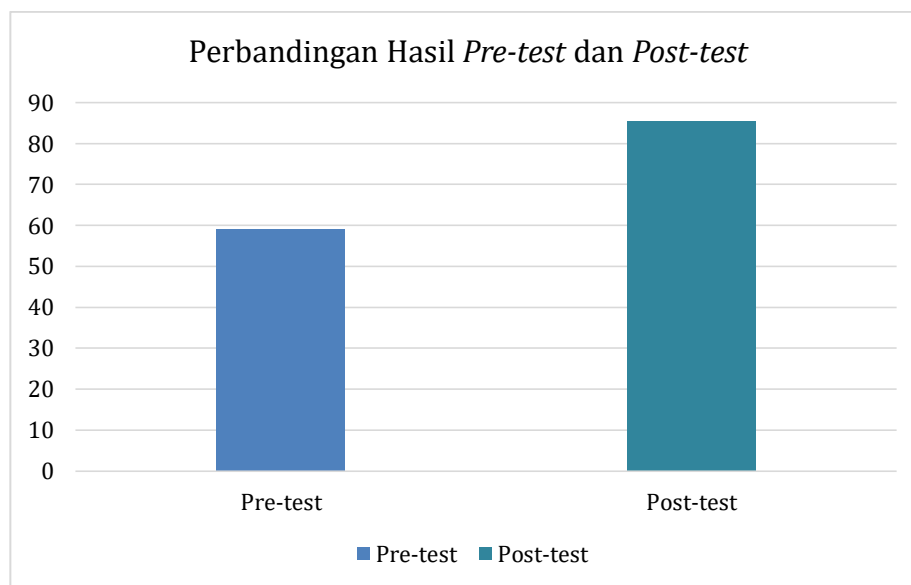
Keterangan	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah Nilai	1827	2651
Rata-rata	58,93	85,51

Berdasarkan table 3, terlihat peningkatan nilai peserta didik, dapat dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata *post-test*. Pada nilai *pre-test* diperoleh rata-rata 58,93, dengan nilai terendah 39 dan nilai tertinggi 78. Sedangkan pada nilai *post-test* diperoleh rata-rata 85,51 dengan nilai terendah 69 dan nilai tertinggi 100. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS sesudah penggunaan Media *Wordwall* lebih baik dari pada hasil belajar sebelum

penggunaan Media *Wordwall*.

Untuk lebih mudah membandingkan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini

Grafik 3. Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* kelas Sampel



Untuk melihat kesimpulan tentang data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen yaitu kelas VIII.5 dilakukan analisis statistik. Hal ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat atau tidak terdapat pengaruh dari penggunaan Media *Wordwall*. Uji hipotesis dengan menggunakan *paired sample t-test*, dilakukan dengan *SPSS versi 20*. Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian adalah:

H_a : Terdapat Pengaruh Media *Wordwall* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik di MTS N 3 Kota Pariaman.

H_0 : Tidak terdapat Pengaruh Media *Wordwall* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik di MTS N 3 Kota Pariaman.

Kriteria pengambilan keputusan pada uji hipotesis yaitu jika nilai Sig < 0,05 maka H_a diterima H_0 ditolak, namun jika nilai Sig > 0,05 maka H_0 diterima H_a ditolak. Adapun hasil uji-t dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 6. Hasil Analisis

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest								
	-	-26,581	10,039	1,803	-30,263	-22,898	-14,742	30	,000
	Posttest								

Berdasarkan hasil analisis uji T yang didapat pada software SPSS versi 20 maka diperoleh Sig. (2-tailed) < 0,05 yaitu 0,000 < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik di MTsN 3 Kota Pariaman. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Media *Wordwall* terdapat pengaruh terhadap hasil belajar Peserta Didik kelas VIII di MTsN 3 Kota Pariaman.

Penggunaan media pada aktivitas belajar dan mengajar adalah suatu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Penggunaan media yang kreatif serta inovatif akan mengakibatkan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena dapat menarik dan perhatian peserta didik pada saat pembelajaran, dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Suasana kelas yang menyenangkan akan menaikkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan Media *Wordwall* yang digunakan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik selama mempelajari materi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik, sehingga peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan memahami materi yang diajarkan, dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Penggunaan media *Wordwall* memiliki berbagai manfaat, manfaat bagi pendidik yaitu semakin baiknya kompetensi pendidik dalam pemakaian media pembelajaran yang praktis dan menarik dengan jangkauan yang cukup mudah untuk dipakai pendidik dalam kegiatan pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sedangkan manfaat penggunaan Media *Wordwall* bagi Peserta didik yaitu saat proses pembelajaran di kelas peserta didik lebih aktif, senang, tidak jenuh, dan mudah dalam memahami pembelajaran yang telah disampaikan

Dari pemaparan diatas diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Media *Wordwall* terdapat pengaruh dan peningkatan terhadap hasil belajar Peserta Didik kelas VIII di MTsN 3 Kota Pariaman.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan batasan masalah pada penelitian tentang "Pengaruh Media *Wordwall* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Di MTsN 3 Kota Pariaman" terlihat bahwa penggunaan Media pembelajaran *Wordwall* bisa memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran media *Wordwall* menjadi media yang menunjang proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, menciptakan suasana belajar yang kondusif dan aktif sehingga membuat konsentrasi peserta didik terjaga dan suasana kelas fokus. Hal ini akan membuat peserta didik fokus dan bisa memahami materi pembelajaran dengan bagus dan akan tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik, tentunya hal ini berdampak positif pada hasil belajar peserta didik yang akan meningkat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Setelah dilakukan uji hipotesis atau uji t versi 20 terbukti bahwa penggunaan Media *Wordwall* terdapat pengaruh yang signifikansi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan SPSS versi 20 atau hasil analisis dipeoleh α sig dalam dua sisi atau sig (2-tailed) sebesar 0,000, maka dapat diambil kesimpulan bahwa $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti H_a diterima, bahwa terdapat Pengaruh Media *Wordwall* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik di MTsN 3 Kota Pariaman

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan Media *Wordwall* terdapat pengaruhnya dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS kelas VIII di MTsN 3 Kota Pariaman

E. DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, W. W., Yahya, M., Mustansir, M., Santrianti, I., & Syamsinar, S. (2023). Efektivitas Aplikasi Wordwall Pada Hasil Belajar IPS Siswa. *Edunaturalia: Jurnal Biologi Dan Kependidikan Biologi*, 4(1), 23-28. <https://doi.org/10.26418/Edunaturalia.V4i1.63442>
- Christiyanti, A., Dkk. (2023). *Special Book For Media Tutorial Ict-Based Learning*. Stiletto Book.
- Hasanah, B. A., Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Sejarah Di Sma Negeri 5 Pontianak. *Jurnal Pendidikan*, 24(1), Article 1. <https://doi.org/10.52850/Jpn.V24i1.7602>
- Jamaluddin Shiddiq. (T.T.). *View Of Inovasi Pemanfaatan Word-Wall Sebagai Media Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab*. Diambil 15 Januari 2024, Dari <https://ejournal.unkafa.ac.id/index.php/jalie-unkafa/article/view/337/pdf>
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Iv Mi Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.15294/jpk.V4i1.13742>
- Mirdanda, A. (2018). *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya Dengan Hasil Belajar*. Yudha English Gallery.
- Palupi, A. T., Sismulyasih, N., Wasilah, Z., & Farikah, F. N. (2023). *Metode Dan Media Inovatif Jadikan Siswa Luar Biasa Terampil Dalam Berbahasa*. Cahya Ghani Recovery.
- Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, L. (2024). Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran Pai Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Di Smpn 3 Kecamatan Guguk. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.59059/Tarim.V5i1.983>
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Deepublish.
- Sudijono A.(2016). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sudijono A.(2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono, 2013, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta)
- Wada, F. H., Pertiwi, A., Hasiolan, M. I. S., Lestari, S., Sudipa, I. G. I., Patalatu, J. S., Boari, Y., Ferdinan, F., Puspitaningrum, J., Ifadah, E., & Rahman, A. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Widodo, M. B. P., Aula, A. F. Y., Riswanti, M. L., & Rozi, A. F. (2023). *Society 5.0 Pembelajaran IPS*. Cahya Ghani Recovery.