



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik

Baiyeni Amalia Hasanah^{1✉}, Andang Firmansyah², Haris Firmansyah³

Universitas Tanjungpura, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : baiyeniamalia@gmail.com¹, andangfirmansyah@untan.ac.id², harisfirmansyah@untan.ac.id³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah guna mengetahui penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap minat belajar sejarah. Adapun yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 5 Pontianak. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan model penelitian quasi experimental berupa posttest-only design with nonequivalent group. Data penelitian diperoleh melalui angket/kuesioner, observasi serta dokumentasi. Analisis dari perolehan data penelitian menggunakan uji regresi linear sederhana dan uji *T-Test independent*. Hasil penelitian berdasarkan perhitungan persentase didapati minat belajar sejarah peserta didik menggunakan media pembelajaran *Wordwall* adalah 93%, sedangkan pada kelas kontrol peserta didik yang tidak diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* menunjukkan minat belajar yang lebih rendah pada proses pembelajaran sejarah yakni 65%. Pada uji hipotesis menggunakan *T-Test independent* diperoleh nilai signifikansi (sig.2 tailed) $0.000 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a dapat diterima. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh terhadap minat belajar sejarah peserta didik di SMAN 5 Pontianak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Minat Belajar, *Wordwall*.

Abstract

The purpose of this research is to find out the use of Wordwall learning media on interest in learning history. The population in this study were students in class XI MIPA SMAN 5 Pontianak. The research method used is quantitative with quasi-experimental research model in the form of a posttest-only design with nonequivalent group. The research data were obtained through questionnaires, observation, and documentation. Analysis of the acquisition of research data using a simple linear regression test and independent T-test. The result of the study based on percentage calculations found that student's interest in learning history using Wordwall learning media was 93%, whereas, in the control class, students who were not treated using Wordwall learning media showed lower interest in learning in the history learning process, namely 65%. In the hypothesis test using the independent T-Test obtained a significance value (sig.2 tailed) $0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_a can be accepted. Based on the results of the study, it can be concluded that the Wordwall learning media affects student's interest in learning history at SMAN 5 Pontianak.

Keywords: Learning Media, Learning Interest, *Wordwall*.

Copyright (c) 2023 Baiyeni Amalia Hasanah, Andang Firmansyah, Haris Firmansyah

✉ Corresponding author :

Email : baiyeniamalia@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5294>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat sangat erat kaitannya dengan pendidikan di era digital (Iptek). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga memberikan pengaruh yang menguntungkan bagi berbagai aktivitas manusia, termasuk pendidikan. Penerapan iptek yang tepat berpotensi mengurangi dampak negatif globalisasi. Teknologi saat ini mulai dimanfaatkan oleh Lembaga Pendidikan sebagai sarana menyukseskan kegiatan pembelajaran baik yang bersifat informasi maupun sebagai pendukung kegiatan belajar dan tugas. Menurut Anthonysamy (2020) para ahli digital sangat merekomendasikan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran, alasannya adalah guna mengembangkan pengetahuan dan keterampilan pengguna dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Adanya pembelajaran menggunakan media media digital dapat membantu tenaga pendidik untuk berinovasi dalam mengemas materi pembelajaran agar tidak monoton sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik (Agustian dan Salsabila, 2021). Peran peserta didik juga tidak lagi pasif melainkan mengarah pada kemandirian dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Almeida dan Simoes, 2019). Peserta didik juga bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri, berperan aktif dalam proses pembelajaran, berpartisipasi mulai dari perumusan masalah, mengamati, menganalisis, dan mempresentasikan hasil temuannya terhadap materi pelajaran yang dipelajari.

Penggunaan media pembelajaran digital yang tepat akan memberikan dampak positif bagi peserta didik yakni mendorong semangat dan minat belajar, menumbuhkan kejujuran, bekerjasama dalam kelompok, dan mempersiapkan peserta didik menjadi luaran yang unggul. Untuk mencapai tujuan tersebut maka pendidik terlebih dahulu memperhatikan faktor apa saja sebelum menggunakan dan menentukan media pembelajaran digital yang tepat. Menurut Basri dan Sumargono (2018) hal yang harus diperhatikan oleh pendidik sebelum menggunakan media digital adalah: 1) Menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, 2) Menganalisis model belajar dan karakteristik peserta didik, 3) Media yang digunakan harus berkualitas sesuai dengan materi pembelajaran dan dapat digunakan tidak hanya sekali, 4) Memperhatikan biaya, tidak harus menggunakan media yang mahal, dengan banyaknya media pembelajaran digital pendidik dapat memanfaatkan dan mengembangkannya. Selain itu pendidik juga harus memperhatikan berbagai jenis media pembelajaran adapun jenis-jenis media pembelajaran menurut Sumiharsono dan Hasanah (2017) yakni media audio (radio atau rekaman suara), media visual (maket, globe, peta, dan infografis), dan media audio-visual (film). Penggunaan media pembelajaran akan memudahkan pendidik dalam menyampaikan informasi dan tujuan pembelajaran, sedangkan pada peserta didik akan lebih mudah mengartikan konsep-konsep abstrak melalui media pembelajaran (Zahwa et al. 2022). Penggunaan media pembelajaran berbasis digital juga dapat melatih peserta didik agar terbiasa menggunakan teknologi sehingga keterampilan teknologi dan komunikasinya semakin berkembang (Manshur dan Ramdlani, 2019).

Keterlibatan aktif peserta didik juga merupakan kunci dari ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan memusatkan pembelajaran kepada peserta didik maka akan menciptakan pengalaman baru, melatih untuk berani mengutarakan hasil pemikirannya dan memecahkan persoalan secara kolaboratif (Khoury, 2022). Pesatnya teknologi berdampak pada banyaknya sumber belajar yang dapat diserap oleh peserta didik. Maka dari itu pendidik dapat menjadi fasilitator untuk menyesuaikan kebutuhan peserta didik saat belajar menggunakan teknologi (Pertiwi et al. 2022). Keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran wajib hadir pada semua mata pelajaran yang ada disekolah, tidak terkecuali pada mata pelajaran sejarah. Bukan hal baru jika masih ada anggapan mengenai pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang membosankan. Pelajaran Sejarah merupakan pelajaran yang memuat berbagai peristiwa sejarah, mulai dari masa prasejarah sampai masa sejarah dan gerakan reformasi di abad modern (Bukhori dan Sulton, 2022). Materi yang begitu luas inilah kemudian tak jarang menimbulkan kurangnya minat belajar sejarah pada peserta didik. Menurut Ratri et al. (2017) salah satu hambatan proses pembelajaran adalah kurangnya minat belajar

pada diri peserta didik. Terlebih lagi jika cara mengajar guru yang monoton dan seringkali masih pada tahap low order thinking skills yakni ranah C1 atau mengingat, sehingga tidak memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik (Ahmal et.al 2022).

Proses pembelajaran akan mencapai tujuan jika adanya pemusatan perhatian saat belajar. Salah satu faktor yang mendorong peserta didik untuk fokus adalah minat belajar. Menurut Barkah dan Taufik (2020) minat belajar adalah rasa suka dan penerimaan terhadap aktivitas tanpa adanya paksaan. Minat belajar juga dapat dikatakan sebagai kegiatan yang dilakukan peserta didik secara konsisten dan disertai perasaan senang Sirait (2016). Menurut Kartika et.al (2019) peserta didik yang memiliki minat belajar dapat dilihat dari beberapa indikator yakni, mengikuti proses pembelajaran tanpa rasa terpaksa, fokus mendengarkan dan memahami materi yang disampaikan pendidik, aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan, dan mampu menyelesaikan tugas dengan baik dan bertanggung jawab. Pendapat lainnya mengenai indikator minat belajar peserta didik menurut Hanipa et al. (2019) adalah memiliki perasaan senang dan puas saat mengikuti pembelajaran, berkonsentrasi mendengarkan materi, terlibat aktif dalam pembelajaran, dan tidak menunda-nunda tugas.

Sebelum menentukan cara untuk membangun minat belajar peserta didik, pendidik harus memahami faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar. Terdapat dua hal yang mempengaruhi minat peserta didik yakni faktor internal dan eksternal. Menurut Permatasari et.al (2019) faktor internal terdiri dari tiga kategori yang bersumber dari segi psikologis, fisiologis dan faktor kelelahan. Faktor psikologis meliputi kecerdasan, bakat, kesiapan dan kedewasaan. Faktor fisik merupakan faktor yang disebabkan dari segi Kesehatan fisik seperti penglihatan, pendengaran dan alat indera lainnya. Sedangkan faktor kelelahan mencakup kelelahan secara fisik maupun kelelahan secara spiritual. Pada faktor eksternal menurut Nurhayanti et al. (2020) merupakan pembentukan minat belajar yang dipengaruhi dari luar diri peserta didik. Faktor dari luar ini terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan pergaulan teman sebaya. Jika pengaruh dari faktor eksternal yang diperoleh peserta didik merupakan hal yang positif maka akan mempengaruhi minat belajar kearah yang positif juga (Sugandi et al. 2020).

Peserta didik yang memiliki minat belajar akan siap belajar dan aktif terlibat, dengan demikian hal positif yang diraih adalah mampu berkembang dan mengimplementasikan nilai-nilai dari materi pelajaran sejarah (Setiawan et.al 2020). Jika minat dalam diri seseorang telah tumbuh maka hal ini akan memberikan dampak positif dengan memberikan perhatian terhadap sesuatu dalam jangka waktu yang lama dan konsisten (Barkah dan Taufik, 2020). Maka dari itu minat menjadi salah satu faktor dalam keberhasilan pembelajaran. Sudah menjadi tugas pendidik untuk selalu berusaha membangun minat belajar peserta didik terutama pada pembelajaran sejarah. Pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menyajikan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan menggunakan media pembelajaran yang interaktif (Sirait, 2016).

Mempelajari sejarah dapat memberikan potensi dalam membentuk seseorang guna memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air Usman et.al (2022). Selain itu diharapkan peserta didik dapat menyerap nilai-nilai kehidupan masyarakat terdahulu terhadap nilai-nilai yang kompleks dimasa sekarang maupun masa depan (Simayatin, 2017). Akan tetapi pada faktanya masih ada peserta didik yang kurang berminat pada pembelajaran sejarah. Pada penelitian awal 2 februari 2022, peneliti mengamati kebiasaan belajar peserta didik kelas XI MIPA SMAN 5 Pontianak. Hasil pengamatan terungkap bahwa masih ada peserta didik yang ragu-ragu untuk mencari informasi secara lengkap tentang materi pembelajaran sejarah, tidak fokus memperhatikan penjelasan guru, dan kurang aktif pada saat diberikan pertanyaan atau menjawab pertanyaan tentang materi pembelajaran sejarah. Kurangnya minat belajar menyebabkan beberapa peserta didik kesulitan untuk menyelesaikan tugas, oleh sebab itu tujuan pembelajaran belum tercapai dengan baik. Dari pengamatan yang dilakukan alasan kurangnya minat belajar sejarah peserta didik adalah gaya belajar yang digunakan pendidik masih konvensional dan jarang nya penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan. Menurut

penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari (2022) peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang bersifat konvensional, maka dari itu dibutuhkan inovasi salah satunya menggunakan media pembelajaran. Tujuan pembelajaran sejarah akan tercapai apabila terjadi komunikasi yang baik, untuk itu dibutuhkan suatu media pembelajaran agar konsep-konsep yang bersifat abstrak maupun bukti-bukti sejarah dapat tersampaikan dengan jelas (Nurjannah dan Khatimah 2022).

Seperti yang sudah dibahas sebelumnya pendidik terlebih dahulu memperhatikan gaya belajar peserta didik ketika akan menentukan penggunaan media pembelajaran. Peserta didik pada masa ini merupakan bagian dari generasi Z (Zillennial) yang hidup dimasa pesatnya perkembangan teknologi (Arribathi et al. 2021). Sejak kecil generasi Z sudah sangat mahir mengaplikasikan teknologi seperti smartphone, komputer, ataupun laptop. Maka dari itu pendekatan pembelajaran sejarah harus kreatif dan mengadaptasi model pembelajaran yang menarik melalui penggunaan media teknologi informasi. Salah satu jenis media pembelajaran yang dekat dengan karakteristik generasi Z adalah media pembelajaran game digital (gamebased learning). Media pembelajaran game digital yang dapat digunakan pada pembelajaran sejarah salah satunya adalah game Wordwall. Menurut Widja (2018) Wordwall adalah media pembelajaran digital yang dapat diakses secara mudah menggunakan browser. Wordwall menawarkan jenis permainan yang beragam yang dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.

Penggunaan Wordwall membuat pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton, selain itu peserta didik dapat memanfaatkan penggunaan teknologi kearah positif (Nisa dan Susanto 2022). Penelitian yang dilakukan Agusti dand Aslam (2022) menyatakan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran dapat membangkitkan gairah belajar peserta didik, pembelajaran yang berlangsung tidak hanya sekedar teori melainkan dapat dihubungkan dengan permainan. Dengan belajar menggunakan Wordwall dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik, meningkatkan fokus saat belajar, dan melatih persaingan secara sehat (Len et al. 2021a). Penelitian penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran saat ini banyak didapati, mulai dari pengaruhnya terhadap hasil belajar, prestasi belajar maupun motivasi dan minat belajar. Maka dari itu pada penelitian ini akan lebih fokus mengenai pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap minat belajar peserta didik kelas XI SMAN 5 Pontianak terutama pada pembelajaran sejarah. Lebih lanjut lagi, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang jelas mengenai bagaimana minat belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran Wordwall dan besar pengaruhnya. Penelitian ini dilakukan atas dorongan pemanfaatan maksimal perkembangan teknologi kepada hal yang positif. Dewasa ini masih sangat banyak yang menggunakan kecanggihan teknologi sebagai alat bermain dan hiburan. Maka dari itu melalui pendidikan, teknologi dapat diintegrasikan menjadi alat belajar maupun sumber belajar yang dapat digunakan peserta didik sekaligus mengasah kemampuannya menggunakan teknologi yang nantinya akan sangat dibutuhkan pada dunia kerja di era digital.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan model penelitian kuasi eksperimen. Model penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang menggunakan kondisi terkendali untuk mencari hubungan sebab akibat atau kausal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh minat belajar peserta didik XI SMAN 5 Pontianak ketika menggunakan aplikasi *Wordwall*. Oleh karena itu, desain eksperimen kuasi digunakan untuk penelitian. Menurut Hastjarjo (2019) penempatan secara acak pada kelompok eksperimen dan kontrol adalah individu yang bersal dari kelas, sekolah ataupun bangsal. Penelitian ini menggunakan posttest-only design with nonequivalent group. Terdapat tiga tahapan penelitian yaitu tahap persiapan penelitian, tahap pelaksanaan penelitian, dan tahap penelitian akhir. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 5 Pontianak. 32 orang dari kelas eksperimen (XI IPA 4) dan 32 orang dari kelas kontrol (XI IPA 3) digunakan sebagai sampel. Sampel

ini dipilih dengan menggunakan metode probability sampling, artinya semua anggota populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi bagian dari sampel (Sugiyono 2018).

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi langsung, teknik komunikasi tidak langsung, dan teknik dokumentasi. Adapun alat yang digunakan pada penelitian ini adalah pertama panduan observasi untuk melihat bagaimana proses pembelajaran sejarah yang berlangsung di SMAN 5 Pontianak. Selanjutnya yakni angket media pembelajaran Wordwall dan minat belajar untuk mendapatkan data dari kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan angket media pembelajaran konvensional dan minat belajar. Sedangkan alat dokumentasi yang digunakan adalah RPP, buku-buku, artikel penelitian, dan foto-foto yang berkaitan dengan penelitian. Adapun angket yang telah diisi kemudian akan dianalisis dengan menguji validitas, reliabilitas, dan hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji hipotesis

a. regresi linear sederhana

Analisis regresi linear sederhana bertujuan untuk mengetahui besaran nilai variabel dependent (minat belajar) yang dipengaruhi oleh variabel independen (media pembelajaran Wordwall). Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, atau jika nilai signifikansinya $< 0,05$.

Model	Coefficient kelas eksperimen				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	Beta	t	
(Constant)	22.386	7.802		2.869	0.007
Media Pembelajaran Wordwall	0.711	0.117	0.732	6.086	0.000

Berdasarkan tabel coefficient diatas diperoleh model persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

$$Y = 22,386 + 0,711X$$

1. Nilai a dapat diartikan jika variabel X (media pembelajaran Wordwall) adalah 0 maka minat belajar peserta didik (Y) adalah 22,386.
2. Nilai b adalah angka koefisien regresi. Nilai koefisien regresi yang didapat sebesar 0,755. Angka ini mengandung arti bahwa jika ada penggunaan media pembelajaran Wordwall (X), maka minat belajar (Y) akan meningkat sebesar 0,711

Model	Coefficient kelas kontrol				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	Beta	t	
(Constant)	19.968	10.316		1.936	0.000
Media Pembelajaran Wordwall	0.494	0.178	0.440	2.775	0.000

Selanjutnya, pada tabel *Coefficients* diatas diperoleh model persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

$$Y = 19,968 + 0,494$$

1. Nilai a dapat diartikan jika variabel X (media pembelajaran buku teks) adalah 0 maka minat belajar peserta didik (Y) adalah 19,968
2. Nilai b adalah angka koefisien regresi. Nilai koefisien regresi yang didapat sebesar 0,494. Angka ini mengandung arti bahwa jika ada penggunaan media pembelajaran buku teks (X), maka minat belajar (Y) akan meningkat sebesar 0,494

b. t-test independent

Dasar pengambilan keputusan jika nilai *sig.(2-tailed)* < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji t-test independen						
Independent Samples Test						
Levene's Test for Equality of Variances						
t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
nilai rata-rata angket	Equal variances assumed	0.272	0.604	17.656	64	0.000
	Equal variances not assumed			17.656	65.996	0.000

Adapun hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel diatas, *Sig. (2-tailed)* menunjukkan angka perolehan yakni 0,000. Hasil *Sig. (2-tailed)* = 0,000 < 0,05, maka dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Persentase

Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut :

$$\% = n / N \times 100$$

Kelas Eksperimen

1. Variabel X (Media Pembelajaran *Wordwall*) Kelas Eksperimen

$$\begin{aligned} \% &= n / N \times 100 \\ &= 2267 / 2550 \times 100 \\ &= 88 \end{aligned}$$

Dari perolehan hasil persentase yang didapat adalah 88% maka dapat diartikan persentase variabel X (media pembelajaran *Wordwall*) pada kelas eksperimen masuk dalam kategori sangat baik.

2. Variabel Y (Minat Belajar) Kelas Eksperimen

$$\begin{aligned} \% &= n / N \times 100 \\ &= 2373 / 2550 \times 100 \\ &= 93 \end{aligned}$$

Dari perolehan hasil persentase yang didapat adalah 93% maka dapat diartikan persentase variabel Y (minat belajar) pada kelas eksperimen masuk dalam sangat baik.

3. Nilai Rata-rata Persentase Kelas Eksperimen

$$\begin{aligned}\% &= n / N \times 100 \\ &= 4366 / 4800 \times 100 \\ &= 90\end{aligned}$$

Adapun nilai rata-rata kelas eksperimen ialah 90% dalam kategori sangat baik.

Kelas Kontrol

1. Variabel X (Media Pembelajaran Buku Teks) Kelas Kontrol

$$\begin{aligned}\% &= n / N \times 100 \\ &= 1964 / 2550 \times 100 \\ &= 77\end{aligned}$$

Dari perolehan hasil persentase yang didapat adalah 77% maka dapat diartikan persentase variabel X (media pembelajaran buku teks) pada kelas kontrol masuk dalam kategori ini baik.

2. Variabel Y (Minat Belajar) Kelas Kontrol

$$\begin{aligned}\% &= n / N \times 100 \\ &= 1650 / 2550 \times 100 \\ &= 65\end{aligned}$$

Dari perolehan hasil persentase yang didapat adalah 65% maka dapat diartikan persentase variabel Y (minat belajar) pada kelas kontrol masuk dalam kategori baik.

3. Nilai Rata-rata Persentase Kelas Kontrol

$$\begin{aligned}\% &= n / N \times 100 \\ &= 3406 / 4800 \times 100 \\ &= 70\end{aligned}$$

Nilai rata-rata kelas eksperimen ialah 70% dalam kategori baik.

PEMBAHASAN

Bagaimana minat belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran Wordwall dan besar pengaruhnya

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Pontianak yang beralamat di Jalan Khatulistiwa, Kelurahan Batulayang, Kecamatan Pontianak Utara. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Setelah mendapatkann izin untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 5 Pontianak, langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah melakukan observasi awal. Pada tahap penelitian sampel yang digunakan sebanyak 64 peserta didik, dengan jumlah masing-masing 32 peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas XI MIPA 4, sedangkan kelas XI MIPA 3 sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan hasil pengolahan data analisis uji T menunjukkan hasil sig (2-tailed) 0,000 kurang dari 0,05, maka dapat diartikan H0 ditolak dan Ha dapat diterima. Artinya terdapat pengaruh minat belajar sejarah peserta didik kelas XI SMA Negeri 5 Pontianak saat menggunakan media pembelajaran Wordwall. Adapun nilai rata-rata kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Wordwall yakni sebesar 90%, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata 70%. Jadi perbedaan nilai antara kelas eksperimen dan kontrol adalah sebesar 30% dengan nilai kelas eksperimen jauh lebih tinggi dan berada pada kategori sangat baik.

Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti Wordwall dapat menstimulus minat belajar peserta didik menjadi lebih baik, terlebih pada pembelajaran sejarah. Selain itu dengan belajar menggunakan media berbasis internet maka peserta didik akan mengoptimalkan penggunaan smartphone kepada hal yang

positif yakni untuk belajar serta menambah pengetahuan dan pengalaman baru. Belajar dengan media pembelajaran yang interaktif akan menjadikan peserta didik sebagai individu yang berpusat pada pembelajaran serta dapat mengurangi rasa jenuh (Len dkk. 2021). Menurut Sudjana dan Rivai (2015:1) alat pengajaran yang meningkatkan minat informasi disebut media pembelajaran. Permainan Wordwall merupakan salah satu bentuk media yang seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dapat membantu pendidik dalam mengkomunikasikan informasi kepada peserta didik dan melibatkan mereka dalam pembelajaran. Menurut Basri dan Sumargono (2018) media pembelajaran yang tepat akan mampu menarik minat belajar peserta didik terutama dalam menanamkan nilai-nilai sejarah.

Ada beberapa pilihan permainan yang dapat digunakan pada media pembelajaran Wordwall. Pada dasarnya media pembelajaran Wordwall adalah alat bantu belajar yang dapat menyampaikan materi kepada peserta didik melalui kuis-kuis yang interaktif dan menantang. Berdasarkan hasil penyebaran angket yang peneliti lakukan terdapat tiga indikator utama media pembelajaran Wordwall. Pertama penggunaan, pada indikator ini peserta didik berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall mudah digunakan dan dapat diakses diberbagai perangkat. Indikator kedua adalah tampilan dari media pembelajaran Wordwall, bagi peserta didik tampilan media pembelajaran Wordwall sangat menarik dimana jenis permainan yang dapat diakses sangat beragam hal ini tentu akan mengasah kreativitas. Hal lainnya yang membuat tampilan media pembelajara wordwall menarik adalah adanya papan ranking yang memuat skor setiap pemain. Hal tersebutlah yang membuat peserta didik berkompetisi secara sehat, fokus saat mempelajari materi dan aktif menjawab kuis yang ada pada media pembelajaran Wordwall. Indikator ketiga adalah manfaat, bagi peserta didik kelas XI SMA Negeri 5 Pontianak manfaat yang didapat dari pembelajaran menggunakan media Wordwall adalah menambah pengetahuan, membantu mengingat materi yang sulit serta pengalaman baru dalam belajar sejarah.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang abstrak dan membangun suasana menyenangkan saat proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat mebangun suasana menyenangkan dan mengembangkan kreatifitas dalam belajar salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran Wordwall. Selama proses penelitian terdapat perbedaan minat belajar antara kelas yang diberikan perlakuan media pembelajarana Wordwall dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Adanya pengaruh minat inni dapat dilihat dari nilai koefisien regresi, dimana kelas eksperimen memperoleh nilai 0,711 dan kelas kontrol dengan nilai 0,494. Dimana nilai tersebut dapat diartikan bahwa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran wordwall akan mempengaruhi minat belajar peserta didik sebesar 0,711 sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan media konvensional buku teks lebih rendah dalam memberikan pengaruh minat belajar pada peserta didik yakni 0,494.

Selain dari hasil analisis data perbedaan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat pula dilihat selama peneliti melakukan observasi. Terdapat tigad indikator minat belajar dalam penelitian ini sebagai berikut perasaan senang, aktif, dan perasaan puas. Indikator pertama adalah perasaan senang, saat belajar menggunakan media pembelajaran Wordwall peserta didik merasa senang hal ini ditunjukkan dengan kesiapan peserta didik selama proses pembelajaran. kesiapan tersebut ditunjukkan dengan tertib mengikuti seluruh proses pembelajaran, mempersiapkan segala hal-hal yang terkait dengan pembelajaran sejarah dan fokus saat mendengarkan penjelasan materi. Selanjutnya indikator aktif, hal ini ditunjukkan peserta didik dengan aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, serta dengan penuh inisiatif serta rasa ingin tahu yang besar dalam mencari informasi tambahan mengenai materi yang sedang dipelajari dari berbagai sumber. Indikator ketiga adalah perasaan puas, dimanana selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajarana wordwall peserta didik bersemangat dalam menjawab kuis-kuis dalam permainan, bekerjasama dengan kelompoknya, serta antusias dalam menyelesaikan setiap tahapan permainan.

Temuan peneliti diatas juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Novita Sari dkk. (2021) game erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari peserta didik saat ini oleh arena itu media pembelajaran Wordwall mampu membangun suasana menyenangkan dan menarik minat belajar peserta didik. selain itu juga menurut Aeni dan Suryadi (2019) bahwa peserta didik yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran akan lebih mudah memahami materi pelajaran, dikarenakan mereka aktif dalam berbagai kegiatan seperti mencari informasi, mengemukakan pendapat, bertanya maupun menjawab pertanyaan. Media pembelajaran berbasis game edukasi adalah media yang unik dan menarik, menurut Akbar dan Hadi (2023) selama proses pembelajaran menggunakan game Wordwall peserta didik terlihat fokus dan bersemangat sebab tampilan yang bervariasi pada game wordwall membuat peserta didik tidak mudah jenuh bahkan merasa tertantang untuk menunjukkan kemampuannya dan mendapatkan nilai terbaik.

Adapun besar pengaruh yang diberikan media pembelajaran wordwall terhadap minat belajar sejarah peserta didik dapat dilihat dari nilai persentase. Setiap item pernyataan angket media pembelajaran dan minat belajar yang telah disebar kepada responden kemudian dihitung dan ditotalkan. Selanjutnya kelas eksperimen memiliki nilai persentase rata-rata sebesar 90% sedangkan Kelas kontrol memiliki nilai persentase rata-rata sebesar 70%. Berdasarkan temuan tersebut, 90% minat belajar sejarah peserta didik kelas XI SMA Negeri 5 Pontianak dipengaruhi secara positif oleh media pembelajaran Wordwall. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Sakinata dan Heni (2022) penggunaan media pembelajaran widja dengan tersedianya berbagai jenis permainan pada media Pembelajaran Wordwall, hal ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sebab peserta didik tidak hanya menerima materi dari pendidik tetapi juga turut mencari dan membangun pemahaman terhadap materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif seperti wordwall mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, dikarenakan peserta didik bermain sambil belajar dalam menjawab pertanyaan, sehingga kegiatan pembelajaran seperti ini akan membuat peserta didik semakin bersemangat dan menumbuhkan minat belajarnya (Nurdin, 2023). Menurut penelitian yang dilakukn oleh Mukarramah dan Riadin (2022) nnnnnnn peserta didik merasa senang selama proses pembelajaran dikarenakan menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi serta mudah diakses, alhasil perubahan yang ditunjukkan peserta didik adalah merasa lebih berminat dalam belajar, mudah mengingat dan memahami materi pembelajaran.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media *Wordwall* dapat memberikan pengaruh pada minat belajar sejarah peserta didik kelas XI SMAN 5 Pontianak. Pada indikator perasaan senang adalah peserta didik fokus dalam mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Pada indikator aktif, hal ini ditunjukkan peserta didik aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan serta aktif dalam diskusi kelompok. Peserta didik juga aktif mencari informasi dari berbagai sumber mengenai materi yang sedang dipelajari. Selanjutnya indikator perasaan puas, sikap yang ditunjukkan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Wordwall* adalah bersemangat dan antusias. Artinya terdapat pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap minat belajar. Melalui penelitian ini semoga kedepannya dapat memberikan manfaat bagi penelitian selanjutnya dalam memanfaatkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran khususnya bagi pembelajaran sejarah. Meskipun banyak kelebihan yang didapat dari penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap minat belajar peserta didik, namun dilain sisi masih terdapat beberapa kekurangan yang harus diperhatikan bagi tenaga pendidik yang ingin mengimplementasikan media Wordwall dalam proses pembelajaran. Kekurangan tersebut adalah dimana media pembelajaran Wordwall sangat bergantung pada jaringan internet maka media ini tidak dapat digunakan apabila di sekolah atau lokasi tempat tinggal peserta didik yang belum terjangkau internet. Meski demikian kuis pada media pembelajaran *Wordwall* tetap dapat dicetak dan dapat digunakan secara konvensional.

1922 *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik - Baiyeni Amalia Hasanah, Andang Firmansyah, Haris Firmansyah*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5294>

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Nasichatul, And Andy Suryadi. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media Linimasa Sejarah Card Game Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Dalam Pembelajaran Sejarah Di Sma Negeri 1 Bumiayu." *Indonesian Journal Of History Education* 7(2):196–205. Doi: 10.15294/Ijhe.V7i2.36438.
- Agusti, Nurul Maulia, And Aslam. 2022. "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(4):5794–5800. Doi: 10.31004/Basicedu.V6i4.3053.
- Agustian, Niar, And Unik Hanifah Salsabila. 2021. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran." *Islamika* 3(1):123–33. Doi: 10.36088/Islamika.V3i1.1047.
- Ahmal, Ahmal, Nurdiansyah Nurdiansyah, And Muhamaad Fendrik. 2022. "Values Of Character Education In The Struggle Of Sultan Syarif Kasim Ii In Learning History Through A Scientific Approach In Era 4.0." *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* 14(3):3159–72. Doi: 10.35445/Alishlah.V14i3.1871.
- Akbar, Hilmi Fadhillah, And Muhammad Sofian Hadi. 2023. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa." *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4(2):1653–60. Doi: 10.31004/Cdj.V4i2.13143.
- Almeida, Fernando, And Jorge Simoes. 2019. "The Role Of Serious Games, Gamification And Industry 4.0 Tools In The Education 4.0 Paradigm." *Contemporary Educational Technology* 10(2):120–36. Doi: 10.30935/Cet.554469.
- Anthonyamy, Lilian, Ah Choo Koo, And Soon Hin Hew. 2020. "Self-Regulated Learning Strategies And Non-Academic Outcomes In Higher Education Blended Learning Environments: A One Decade Review." *Education And Information Technologies* 25(5):3677–3704. Doi: 10.1007/S10639-020-10134-2/Metrics.
- Arribathi, Abdul Hamid, Dedeh Supriyanti, Erna Astriyani, And Agung Rizky. 2021. "Peran Teknologi Informasi Dalam Pendidikan Agama Islam Untuk Menghadapi Tantangan Di Era Global Dan Generasi Z." *Alfabet Jurnal Wawasan Agama Risalah Islamiah, Teknologi Dan Sosial* 1(1):55–64.
- Barkah, Januar, And Taufik Taufik. 2020. "Kreativitas Guru Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah." *Alur Sejarah: Jurnal Pendidikan Sejarah* 3(2).
- Basri, M., And Sumargono. 2018. *Media Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Bukhori, Evi Muzaiyidah, And Ahmad Sulton. 2022. "Development Of Arabic Scrabble Game To Improve Arabic Vocabulary For Students Of Arabic Education Study Program Iain Jember." *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* 14(4):6197–6214. Doi: 10.35445/Alishlah.V14i4.2597.
- Hanipa, Akbar, Abdul Robi Misbahudin, Wahyu Setiawan, Ikip Siliwangi, Jl Terusan Jenderal Sudirman, And Jawa Barat. 2019. "Analisis Minata Belajar Siswa Mts Kelasviii Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Aplikasi Geogebra." *Jpmi (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 2(5):315–22. Doi: 10.22460/Jpmi.V2i5.P315-322.
- Hastjarjo, Dicky. 2019. "Rancangan Eksperimen-Kuasi." *Buletin Psikologi* 27(2).
- Kartika, Sinta, Husni Husni, And Saepul Millah. 2019. "Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7(1):113. Doi: 10.36667/Jppi.V7i1.360.
- Khoury, Ogareet. 2022. "Perceptions Of Student-Centered Learning In Online Translator Training: Findings From Jordan." *Heliyon* 8(6):E09644. Doi: 10.1016/J.Heliyon.2022.E09644.
- Len, Ritchie, Joon Woei, Soon Singh Bikar, Balan Rathakrishnan, And Zulfikar Rabe. 2021a. "Integrasi Permainan Media Word Wall Dalam Pendidikan Sejarah." *Malaysian Journal Of Social Sciences And Humanities (Mjssh)* 6(4):69–78. Doi: 10.47405/Mjssh.V6i4.765.
- Len, Ritchie, Joon Woei, Soon Singh Bikar, Balan Rathakrishnan, And Zulfikar Rabe. 2021b. "Integrasi

- 1923 *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik - Baiyeni Amalia Hasanah, Andang Firmansyah, Haris Firmansyah*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5294>
- Permainan Media Word Wall Dalam Pendidikan Sejarah.” *Malaysian Journal Of Social Sciences And Humanities (Mjssh)* 6(4):69–78. Doi: 10.47405/Mjssh.V6i4.765.
- Manshur, Umar, And Maghfur Ramdlani. 2019. “Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pai.” *Jurnal Al-Murabbi* 5(1):1–8. Doi: 10.35891/Amb.V5i1.1854.
- Mukarramah, And Agung Riadin. 2022. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas Xi Sma Muhammadiyah Kasongan.” *Neraca: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 8(1):53–61. Doi: 10.33084/Neraca.V8i1.4365.
- Nisa, Mahwar Alfian, And Ratnawati Susanto. 2022. “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar.” *Jpgi (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 7(1):140. Doi: 10.29210/022035jpgi0005.
- Novita Sari, Rozi, Ranti Nazmi, Prodi Pendidikan Sejarah, And Stkip Pgri Sumatera Barat. 2021. “Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung.” *Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah* 6(2):76–83. Doi: 10.24114/Ph.V6i2.28828.
- Nurdin, Makmur, Rosmalah Dewi, And Muniyati Sri Uni. 2023. “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ips : Studi Eksperimen Siswa Kelas V Sd Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.” *Global Journal Basic Education* 2(1):69–78. Doi: 10.35458/Gjp.V2i1.741.
- Nurhayanti, Hani, Santika Dewi, Stit Rakeyan Santang, Kata Kunci, Minat Belajar, Hasil Belajar, And Sejarah Kebudayaan Islam. 2020. “Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Pada Kelas Iv Mi Hidayatul Muta’alamin Kota Bekasi.” *Jurnal Tahsinia* 1(2):108–16. Doi: 10.57171/Jt.V1i2.170.
- Nurjannah, Nurjannah, And Husnul Khatimah. 2022. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Siswa Melalui Model Pembelajaran Example Dan Non Example Pada Siswa Sma.” *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)* 3(1):36–41. Doi: 10.54371/Ainj.V3i1.112.
- Permatasari, Berti Dyah, Gunarhadi, And Riyadi. 2019. “The Influence Of Problem Based Learning Towards Social Science Learning Outcomes Viewed From Learning Interest.” *International Journal Of Evaluation And Research In Education* 8(1):39–46. Doi: 10.11591/Ijere.V8.I1.Pp39-46.
- Pertiwi, Amalia Dwi, Siti Aisyah Nurfatimah, Syofiyah Hasna, Program Studi, Pendidikan Guru, And Sekolah Dasar. 2022. “Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(2):8839–48.
- Puspitasari, Rina, Suparman Suparman, And Fahrurnisa Fahrurnisa. 2022. “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(6):8211–20. Doi: 10.31004/Edukatif.V4i6.4382.
- Ratri, Sifi Dianing, Bain Bain, And Syaiful Amin. 2017. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia E- Learning Berbasis Quipper School Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Smk N 04 Kendal Tahun Pelajaran 2016/2017.” *Indonesian Journal Of History Education* 5(2).
- Sakinata, Maulidina Minarta, And Purwa Pamungkas Heni. 2022. “Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan.” *Oikos : Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan Ekonomi* 6(2):189–99. Doi: 10.23969/Oikos.V6i2.5628.
- Setiawan, Johan, Aman, And Taat Wulandari. 2020. “Understanding Indonesian History, Interest In Learning History And National Insight With Nationalism Attitude.” *International Journal Of Evaluation And Research In Education (Ijere)* 9(2):364–73. Doi: 10.11591/Ijere.V9i2.20474.
- Sirait, Erlando Doni. 2016. “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika.” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa* 6(1). Doi: 10.30998/Formatif.V6i1.750.
- Sirnayatin, Titin Ariska. 2017. “Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah.” *Sap (Susunan*

- 1924 *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik - Baiyeni Amalia Hasanah, Andang Firmansyah, Haris Firmansyah*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5294>
- Artikel Pendidikan* 1(3). Doi: 10.30998/Sap.V1i3.1171.
- Sudjana, Nana, And Ahmad Rivai. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo.
- Sugandi, Dede, Alfyan Syach, Nadia Juniarti, Stit Rakeyan, Santang Karawang, And Dedesugandi@Gmail Com. 2020. "Peningkatan Minat Belajar Melalui Model Course Review Horay (Crh) Pada Mata Pembelajaran Ipa Mengidentifikasi Fungsi Organ Tubuh." *Jurnal Tahsinia* 1(2):191–98. Doi: 10.57171/Jt.V1i2.194.
- Sugiyono. 2018. *Statistik Non Parametris Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudy, And Hasbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: Cv. Pustaka Abadi.
- Usman, Usman, Tengku Muhammad, And Bagus Endri Yanto. 2022. "How To Apply Android Applications (Edmodo) And Google Forms As Learning Media In Historical Learning In High School." *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* 14(4):5477–82. Doi: 10.35445/Alishlah.V14i4.1882.
- Widja, I. Gede. 2018. "Pembelajaran Sejarah Yang Mencerdaskan Suatu Alternatif Menghadapi Tantangan Dan Tuntutan Jaman Yang Berubah." *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia* 1(2):117–34. Doi: 10.17977/Um0330v1i2p117-134.
- Zahwa, Feriska Achlikul, Imam Syafi'i 2, Fakultas Tarbiyah, Dan Keguruan, Uin Sunan, Ampel Surabaya, And Jawa Timur. 2022. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19(01):61–78. Doi: 10.25134/Equi.V19i01.3963.