

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS
XI PADA MATERI CERPEN DI SMA ISLAM SULTAN
AGUNG 3 SEMARANG**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Oleh:

Arzi Kurnia Kholifah

34102100014

**PROGRAM PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATERI
CERPEN DI SMA ISLAM SULTAN AGUNG 3 SEMARANG

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa
dan Sastra Indonesia

oleh:

Arzi Kurnia Kholifah

34102100014

Telah disetujui dan telah diujikan.

Mengetahui,
Kepala Program Studi,

Dr. Evi Chamalah, M.Pd.
NIK 211312004

Pembimbing

Dr. Furahmat, M.Pd.
NIK 211312011



LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATERI CERPEN DI SMA ISLAM SULTAN AGUNG 3 SEMARANG

Disusun dan Dipersiapkn Oleh

Arzi Kurnia Kholifah

34102100014

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 8 Mei 2025 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Dr. Aida Azizah, S.Pd., M.Pd

: NIK 211313018

Penguji I : Dr. Oktarina Puspita Wardani, S.Pd., M.Pd

: NIK 211313019

Penguji II : Dr. Evi Chamalah, S.Pd., M.Pd

: NIK 211312004

Penguji III : Dr. Turahmat, S.Pd., S.H., M.Pd

: NIK. 211312011

UNISSULA

Semarang, 1 Juni 2025

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H

NIK 211313015

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Arzi Kurnia Kholifah

NIM : 34102100014

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan Ilmu Pendidikan

Menyusun Skripsi dengan judul :

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATERI
CERPEN DI SMA ISLAM SULTAN AGUNG 3 SEMARANG**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar keserjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 20 April 2025

Yang membuat pernyataan

Arzi Kurnia Kholifah

34102100014

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

“ Setiap kesulitan pasti ada kemudahan”

“ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

Persembahan

saya sebagai penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah Swt yang telah memberikan rahmat dan karunianya yang telah mempermudah dan memberi kelancaran terhadap hamba-Nya.
2. Ibu saya, Ibu Sugiyah yang sangat saya banggakan karena tiada henti melangitkan doa baiknya serta memberikan dukungan dalam meraih masa depan. Saya persembahkan karya tulis sederhana ini dengan gelar ini untuk ibu tercinta.
3. Kakak-kakak saya, Mas Muslih, Alm. Mas Takim, Mas Aziz dan istrinya Mbak Niki, serta Mas Wawan dan istrinya Mbak Ari. Yang telah memberikan dukungan dan motivasi hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan..
5. Seluruh teman-teman penulis.
6. Diri saya sendiri, Arzi Kurnia Kholifah. Terima kasih sudah berjuang dan bertahan sampai di titik ini.

SARI

Kholifah, Arzi Kurnia, 2025, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Cerpen di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang, Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing Dr. Turahmat, S.Pd., S.H., M.Pd

Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media ajar *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi cerpen. Penggunaan media ajar yang masih konvensional terjadi pada SMA terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ajar *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi cerpen. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis True-Experimental design. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes berupa lembar tes soal cerpen dan dokumentasi. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X1-1 sebagai kelas kontrol dan kelas X1-2 sebagai kelas eksperimen. Hasil post test menggunakan uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai sig. Sebesar sig. 0,585 > 0,05 maka hasil post test nilainya homogen. Berdasarkan uji Independent T-test memperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0.002 > 0,05 maka ada perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Artinya terdapat pengaruh penggunaan media ajar *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas XI dalam materi cerpen di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang.

Kata Kunci : Media Ajar Wordwall, Hasil Belajar, Cerpen

ABSTRACT

Kholifah, Arzi Kurnia, 2025, The Effect of Using Wordwall Learning Media on the Learning Outcomes of Grade XI Students on Short Story Material at SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang, Thesis of Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Teacher Training, Sultan Agung Islamic University. Supervisor Dr. Turahmat, S,Pd,. S.H,. M.Pd

This study focuses on the effect of using wordwall teaching media on student learning outcomes on short story material. The use of conventional teaching media occurs in high schools, especially in Indonesian language subjects. The purpose of this study was to determine the effect of using wordwall teaching media on student learning outcomes on short story material. The research method used is quantitative with the True-Experimental design type. The data collection technique used is a test in the form of a short story test sheet and documentation. The sample in this study was class X1-1 as the control class and class X1-2 as the experimental class. The results of the post-test using the homogeneity test showed that the sig. value was sig. 0.585 > 0.05 then the post-test results are homogeneous. Based on the Independent T-test, the sig value (2-tailed) is 0.002 > 0.05, so there is a significant difference between the control class and the experimental class. This means that there is an influence of the use of wordwall teaching media on the learning outcomes of class XI students in short story material at SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang.

Keywords: Wordwall Teaching Media, Learning Outcomes, Short Stories

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah Swt atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Cerpen di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang”* dengan lancar. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Agung Muhammad Saw yang kita nantikan syafaatnya di dunia dan di akhirat.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dan Bahasa Sastra Indonesia. Penyusun skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Guntoro, M.Hum., S.E., A.Kt., Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Muhammd Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung.
3. Dr. Turahmat S,Pd., S.H., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan, arahan, dan saran selama menyusun skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
5. Ifa Febriani S.Pd selaku guru mapel Bahasa Indonesia di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang.

6. Ibu saya tercinta, ibu Sugiyah terima kasih sebanyak-banyaknya telah memberikan hal-hal terbaiknya dalam hidup saya, terima kasih telah menjadi alasan saya untuk dapat bertahan dalam setiap proses dalam masa perkuliahan, dan terima kasih telah memberikan doa serta nasehat-nasehatnya kepada saya untuk menjadi lebih baik.
7. Kakak-kakak penulis, Mas Muslih, Alm Mas Takim, Mas Aziz dan istrinya Mbak Niki, serta Mas Wawan dan istrinya Mbak Ari. Terima kasih banyak atas dukungan secara moril maupun materil. Terima kasih juga atas segala motivasi dan dukungannya sehingga penulis bisa menyelesaikan perkuliahan.
8. Keponakan-keponakan penulis, Rafa, lala, Abiyan, dan Sea. Terima kasih atas kelucuan dan kegemasan kalian yang membuat penulis semangat dan selalu membuat penulis tersenyum, sehingga penulis semangat untuk mengerjakan skripsi ini sampai selesai.
9. Teman-teman grup Ahli surga, terima kasih telah menjadi teman seperjuangan yang baik dan saling support satu sama lain, yang mau mendengarkan keluh kesah penulis selama masa perkuliahan.
10. Teman-teman PBSI angkatan 2021 yang telah memberikan dukungan.
11. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
12. Terakhir, terima kasih kepada diri saya sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini, mampu mengatur waktu, tenaga, pikiran, dan keuangan sehingga dapat menyelesaikan biaya pendidikan

dengan hasil jerih payah sendiri, mampu mengandalkan diri dalam menghadapi tekanan di luar keadaan dan tak pernah menyerah sedikitpun dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik dan semaksimal mungkin.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyusun skripsi ini mendapat pahala dari Allah Swt.

Semarang, 24 Februari 2025



Arzi Kurnia Kholifah

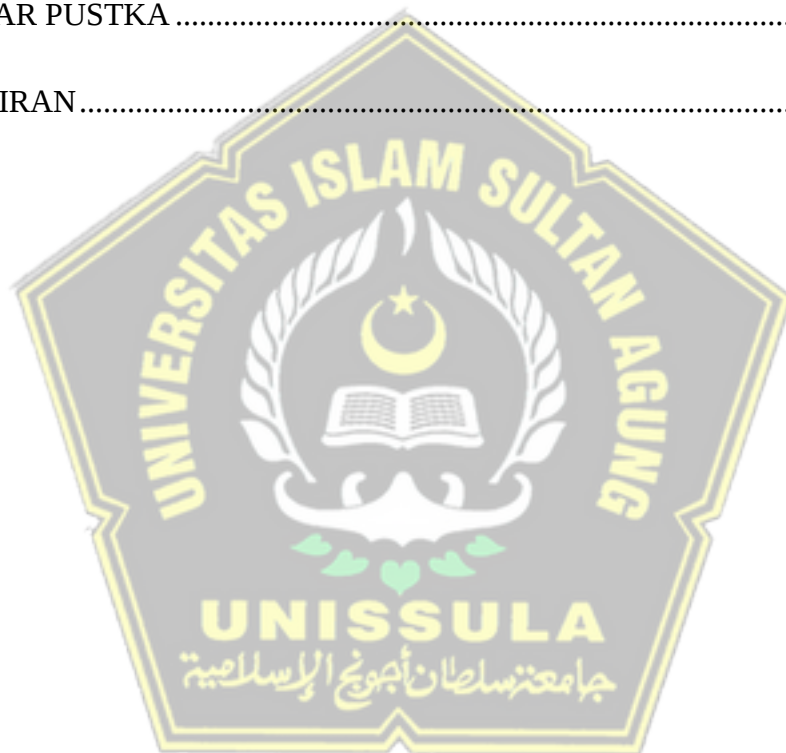
34102100014

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	ii
SARI.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	7
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.2 Landasan Teoretis	15
2.2.1 Media Pembelajaran Interaktif	15
2.2.2 Wordwall.....	16
2.2.3 Hasil Belajar.....	18
2.2.4 Cerpen	19
2.3 Kerangka Berpikir.....	20
2.4 Hipotesis.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Pendekatan Penelitian	23
3.2 Desain Penelitian.....	23
3.3 Variabel Penelitian.....	24
3.4 Data dan Sumber Data	25
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.6 Instrumen Penelitian.....	26
3.7 Teknik Keabsahan Data	27
3.8 Teknik Analisis Data.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Diskripsi Data Penelitian.....	37

4.2	Hasil Analisis Data Penelitian.....	38
4.3	Pembahasan.....	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		55
5.1	Kesimpulan	55
5.2	Saran.....	55
DAFTAR PUSTKA		57
LAMPIRAN.....		60



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen kisi-kisi Pre test test dan Post test	27
Tabel 3. 2 Kriteria Reliabilitas Tes	30
Tabel 3. 3 Klasifikasi Interpretasi Koefisien (Daya Pembeda)	31
Tabel 3. 4 Kriteria Tingkat Kesukaran	32
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas	39
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas	40
Tabel 4. 3 Hasil Uji Daya Pembeda	41
Tabel 4. 4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	42
Tabel 4. 5 Hasil Post Test Kelas Kontrol	43
Tabel 4. 6 Hasil Pre Test dan Post Test Kelas Eksperimen	44
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas.....	45
Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas	46
Tabel 4. 9 Hasil Uji Independent Sempel Test	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Posttest Only Control Design.....	23
Gambar 4. 1 Proses Pembelajaran Kelas Ekspeimen.....	50
Gambar 4. 2 Proses Pembelajaran Kelas Kontrol	51
Gambar 4. 3 Grafik Nilai Post Test	52
Gambar 4. 4 Grafik Perbandingan Nilai Pre test dan Post test	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	61
Lampiran 2 Modul Ajar.....	62
Lampiran 3 Rpp Teks Cerpen.....	76
Lampiran 4 Soal Uji Coba.....	81
Lampiran 5 Bukti Pengerjaan Soal Uji Coba.....	86
Lampiran 6 Soal Pre Test dan Post Test.....	89
Lampiran 7 Bukti Hasil Pengerjaan Post Test.....	94
Lampiran 8 Validasi Instrumen Test oleh Ahli.....	97
Lampiran 9 Hasil Uji Validasi SPSS.....	101
Lampiran 10 Hasil Reliabilitas.....	104
Lampiran 11 Tingkat Kesukaran.....	105
Lampiran 12 Uji Daya Pembeda.....	105
Lampiran 13 Hasil Pre Test dan post Test Kelas Kontrol.....	106
Lampiran 14 Hasil pre test post test kelas eksperimen.....	107
Lampiran 15 Hasil Uji Normalitas.....	108
Lampiran 16 Hasil Uji Sempel T Test.....	111
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian.....	112

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi bagian terpenting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat menjadikan keadaan di suatu negara menjadi lebih tertata. Apabila tidak ada pendidikan maka suatu negara akan mengalami keterlambatan untuk menjadi negara yang maju. Oleh sebab itu maka pemerintah memiliki kewajiban untuk lebih peduli terhadap sektor pendidikan. Untuk menunjang pendidikan yang lebih baik maka diperlukan inovasi dalam media pembelajaran.

Pembelajaran digital dapat menjembatani dan memfasilitasi peserta didik dalam belajar untuk memperoleh pengetahuan yang lebih banyak, luas, dan bervariasi. Teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, mengubah cara guru mengajar, siswa belajar, dan institusi menyelenggarakan proses pembelajaran. Penggunaan perangkat digital seperti komputer, tablet, dan internet memungkinkan akses informasi yang lebih luas dan cepat, serta mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, muncul berbagai platform pembelajaran daring, aplikasi edukatif, dan sistem manajemen pembelajaran yang memperkaya pengalaman belajar. Namun, dibalik peluang tersebut, tantangan seperti kesenjangan akses teknologi, literasi digital yang belum merata, serta potensi distraksi juga menjadi perhatian penting. Oleh karena itu, adaptasi terhadap teknologi digital dalam pendidikan memerlukan strategi yang menyeluruh agar

dapat memberikan dampak positif yang maksimal bagi seluruh pemangku kepentingan.

Peserta didik dapat menggunakan fasilitas belajar kapanpun dan dimanapun. Isi dari sumber belajar tersebut dapat dilihat kapan saja serta kemudahan akses terhadap sumber belajar tersebut tidak dibatasi oleh ruang, jarak, dan waktu (Setiana, *et al.* 2021). *Wordwall* adalah satu media yang dapat mendukung proses belajar mengajar yang lebih inovatif dan beragam (Putri, 2020). *Wordwall* adalah sebuah platform yang menawarkan berbagai jenis permainan, seperti kuis, tebak kartu, *crossword*, dan lainnya. *Wordwall* dapat menyajikan konsep inti pembelajaran dalam bentuk tulisan yang dilengkapi dengan gambar, diagram, atau objek nyata yang dapat dengan jelas dibaca oleh siswa dari berbagai jarak dan posisi di dalam kelas (Putri, 2020). *Wordwall* adalah salah satu platform pembelajaran yang dapat diakses secara gratis. Media ini bisa dibuat untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran baik secara kelompok, maupun individu yang mampu membuat siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Media *Wordwall* diharapkan mampu menjadikan siswa memahami materi tanpa harus selalu tergantung pada buku atau penjelasan yang diberikan oleh guru (Turohmah, *et al.* 2020). Selain memperhatikan media ajar, seorang pendidik juga harus memperhatikan hasil belajar siswa untuk mewujudkan pendidikan yang lebih baik.

Hasil belajar sangat penting untuk mengetahui seberapa jauh tujuan pendidikan tercapai. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh selama proses belajar mengajar yang mencapai tujuan pendidikan. Hasil belajar tersebut

digunakan untuk mengukur dan mengetahui pencapaian tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar sesuai dengan tujuan pendidikan (Ewillya, 2023). Sedangkan menurut Nurita (2018) hasil belajar adalah penilaian yang diberikan kepada siswa setelah menjalani proses pembelajaran, yang mencakup evaluasi terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa, serta ditandai dengan adanya perubahan perilaku.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib untuk diajarkan selama masa sekolah. Cerpen adalah salah satu materi yang akan dipelajari oleh siswa kelas XI yang dimana mereka akan belajar materi tentang menganalisis unsur pembangun cerpen, menganalisis struktur cerpen dan menulis cerpen. Cerpen disebut menjadi materi paling sulit hal ini dikarenakan rendahnya pemahaman siswa tentang unsur-unsur pembangun cerpen dan struktur cerpen.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi cerpen pada siswa kelas XI menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang terbilang rendah. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran umumnya masih menggunakan metode-metode klasik seperti metode ceramah yang dapat menyebabkan pembelajaran tidak berjalan efektif dan efisien sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa kedepannya. Hal itu dikarenakan kebanyakan pendidik hanya memberikan ceramah, tanya jawab dan penugasan yang tentunya membuat siswa merasa bosan dan hilang konsentrasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan peneliti, maka peneliti bermaksud untuk melakukan evaluasi dan memberikan solusi untuk masalah tersebut. Peneliti tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* karena menurut penelitian terdahulu media tersebut dapat menjadi alternatif untuk permasalahan hasil belajar siswa dalam materi cerpen. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Cerpen di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang”*

Diharapkan dengan menggunakan media ini, siswa mampu menguasai dan memahami materi dengan lebih mudah sehingga mendapatkan hasil belajar siswa yang lebih baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi permasalahan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang pada materi cerpen.
2. Materi cerpen merupakan salah satu materi yang sulit untuk dipahami oleh siswa.
3. Siswa bosan terhadap pembelajaran, hal tersebut dikarenakan media yang digunakan kurang menarik atau masih menggunakan metode lama (ceramah).

1.3 Pembatasan Masalah

Permasalahan yang dikaji pada penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Media pembelajaran yang dipakai adalah *wordwall*.
2. Diperuntukkan hanya untuk kelas XI di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang.
3. Penilaian hasil belajar diambil dari nilai *pre-test* dan *post-test*.
4. Hanya mengacu pada materi cerpen.

1.4 Rumusan Masalah

penguraian latar belakang dan identifikasi masalah, didapatkan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI dalam materi cerpen di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dibuat berdasarkan perumusan masalah yang ada, adapun tujuan penelitian ini yaitu “Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI dalam materi cerpen di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang”.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini ada dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Memberikan sebuah informasi yang dapat dijadikan bahan kajian dalam dunia pendidikan, berupa sebuah teori yang menyatakan jika media

pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar pada materi cerpen kelas XI.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peserta didik

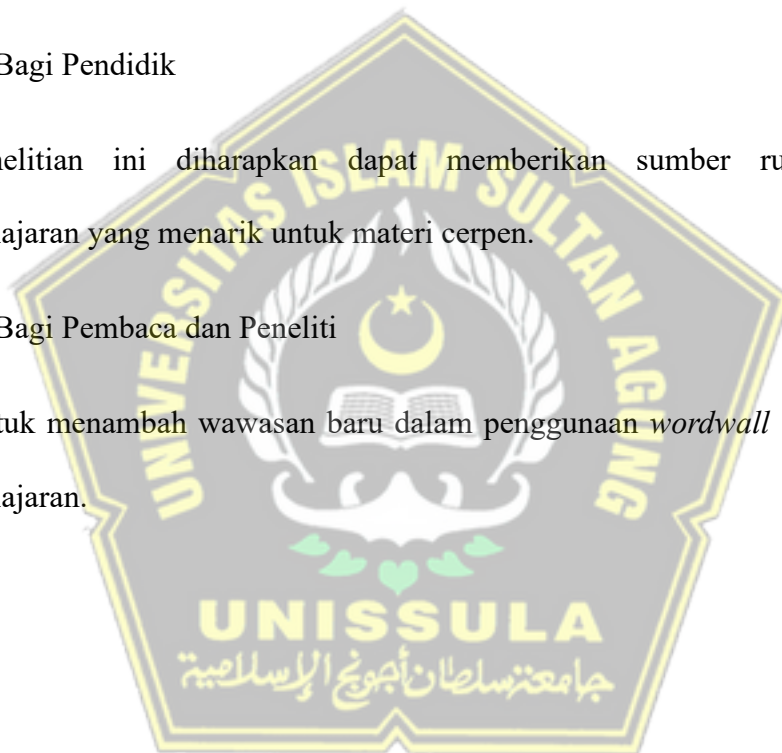
Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik terkait materi yang disampaikan yaitu cerpen.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumber rujukan media pembelajaran yang menarik untuk materi cerpen.

c. Bagi Pembaca dan Peneliti

Untuk menambah wawasan baru dalam penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada materi cerpen di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang, memerlukan pemahaman mendalam terhadap penelitian yang relevan dalam bidang ini. Dalam rangka mengetahui pengaruh tersebut penelitian terdahulu menjadi rujukan penting untuk dapat memastikan apakah *wordwall* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa atau tidak.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan dapat sebagai acuan dalam pengembangan dan penyusunan proposal penelitian ini, yaitu 1) Mukarranah dan Riadin (2022), 2) Hidayaty, *et al.* (2022), 3) Elhefni, *et al.* (2023), 4) Zulfa, *et al.* (2023), 5) Dewantoro, *et al.* (2023), 6) Arni dan Suciatty (2023), 7) Lestari, *et al.* (2024), 8) Puteri, *et al.* (2024), 9) Setiawan, *et al.* (2024), 10) Munir, *et al.* (2024), 11) Harzen dan Turistiani (2024), 12) Putri (2024), 13) Amir (2024), 14) Larasati, *et al.* (2024), 15) Lestari dan rohmani (2024),

Penelitian yang relevan pertama yaitu Mukarramah dan Riadin (2022) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas XI SMA Muhammadiyah Kasongan” hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Kasongan menunjukkan bahwa pengujian hipotesis (korelasi X terhadap Y) menunjukkan bahwa aplikasi *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Nilai t hitung diperoleh sebesar 2,145, sementara t tabel adalah 1,761. Oleh karena itu

maka *wordwall* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Kasongan.

Persamaan dengan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan dengan penelitian terletak pada materi dan subjek penelitian.

Kemudian penelitian hidayat, *et al.* (2022) yang berjudul “The influence of *wordwall* on students’ interest and learning outcomes” ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan minat siswa. Rata-rata hasil minat belajar dan nilai hasil belajar yang diperoleh, serta hasil uji *Effect Size*, menunjukkan pengaruh yang signifikan dari perlakuan ini. Uji *Mann-Whitney* juga mengkonfirmasi adanya dampak signifikan dari media *Wordwall* pada hasil belajar siswa, dengan *Effect Size* yang tinggi sebesar 1,9. Selain itu, uji *t* menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, dengan *Effect Size* sebesar 1,1. Hasil ini mengindikasikan bahwa media *Wordwall* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam menyajikan materi pelajaran biologi, karena mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, disarankan bagi para guru untuk mempertimbangkan penerapan media *Wordwall* dalam metode pengajaran mereka.

Persamaan dengan penelitian ini pengaruh penggunaan *wordwall* terhadap hasil belajar. Perbedaannya yaitu terletak pada minat belajar siswa karena peneliti tidak meneliti hal tersebut.

Elhefni, *et al.* (2023) pada penelitian yang berjudul “Use of *Wordwall* Learning Media to Improve Learning Outcomes Indonesian Learning in Elementary Schools” ditemukan hasil bahwa peneliti mendapatkan nilai sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Nilai ini dianalisis menggunakan uji t. Berdasarkan perhitungan uji t, t-hitung dihitung sebesar -3,546. T-hitung lebih besar dari t-tabel (2,037), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, berdasarkan hasil perhitungan ini, penggunaan *wordwall* sangat mendukung proses pembelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. perbedaanya terletak pada mata pelajaran dan juga subjek penelitiannya

Selanjutnya penelitian oleh zulfa, *et al.* (2023) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran PPKN Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” pada penelitian ini telah ditemukan hasil adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan aplikasi *wordwall*.

Persamaan dengan penelitian ini adalah pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Perbedaanya yaitu terdapat pada materi pembelajaran dan subjek penelitian.

Kemudian Dewantoro, *et al.* (2023) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa” telah mengungkapkan hasil penelitiannya. Hasil uji hipotesis dengan uji paired sample-test diperoleh tingkat signifikan 0.000 kurang dari taraf signifikan (α) = 0,05, maka H_0 ditolak. Pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Persamaan dengan penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran game *wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan subjek penelitian.

Kemudian Arni dan Suciaty (2023) pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa MKU Bahasa Jepang UNP” ditemukan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa MKU Bahasa Jepang di UNP pada semester Januari - Juni 2023. Mahasiswa yang belajar dengan game edukasi *Wordwall* memiliki kemampuan yang lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang belajar tidak dengan media game edukasi *Wordwall*. Hal ini terlihat dari rata-rata hasil posttest kelas eksperimen sebesar 79,82, sedangkan rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 69,1. Berdasarkan perbedaan rata-rata tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar lebih tinggi pada mahasiswa yang menggunakan game edukasi *Wordwall*.

Persamaan dengan penelitian ini terletak pada pengaruh penggunaan *wordwall* terhadap hasil belajar. Perbedaannya terletak pada subjek penelitiannya yaitu siswa SMA dan mahasiswa

Selanjutnya Lestari, *et al.* (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “The effect of using *Wordwall* Game application media in economics subjects on student interest at SMA Negeri 2 Sanga Desa” ditemukan hasil penelitian penggunaan media aplikasi permainan *Wordwall* berdampak positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Sanga Desa. Uji t menghasilkan nilai t hitung sebesar 2,645, yang lebih besar dari t tabel (1,697), menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh aplikasi *Wordwall* diterima, sementara hipotesis nol (H_0) ditolak.

Persamaan dengan penelitian ini terletak pada pengaruh penggunaan media *wordwall*. Perbedaannya terletak pada yang dipengaruhi yaitu minat belajar siswa, kemudian pada subjek penelitiannya, dan juga pada mata pelajarannya.

Selanjutnya Puteri, *et al.* (2024) pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN CBU 08” ditemukan hasil perhitungan hipotesis melalui uji-t mean terhadap kelas eksperimen mendapatkan nilai 8 dan kelas kontrol mendapatkan nilai 7,05. Dari data diperoleh $t = 1,77$ dan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ memperoleh $t_{tabel} = 1,69$ serta hasil perhitungan $t_{hitung} = 1,77 > 1,69$, maka H_1 diterima sehingga dapat diartikan bahwa

terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar IPA siswa pada materi gaya dan pesawat sederhana di kelas V SDN CBU 08.

Persamaan dengan penelitian ini adalah pengaruh penggunaan aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada mata pelajaran dan subjek penelitiannya.

Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh Setiawan, *et al.* (2024) pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMAN 51 Jakarta” berdasarkan hasil Independent Sample T-Test diperoleh nilai Signifikansi (Sig.) $0,000 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh media pembelajaran gamifikasi berbasis aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 51 Jakarta.

Persamaan dengan penelitian ini terletak pada pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar. Perbedaannya terletak pada subjek penelitiannya.

Selanjutnya penelitian Munir, *et al.* (2024) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Menulis Puisi Kelas VIII SMP Unismuh Makaasar” ditemukan hasil yang signifikan pengaruh penggunaan aplikasi *wordwall* dalam meningkatkan keterampilan dan hasil belajar menulis puisi siswa kelas VII SMP Unismuh Makassar. Perolehan hasil belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi *wordwall* mendapat skor 57. Sedangkan setelah menggunakan aplikasi *wordwall* mendapat skor 85.

Persamaan dengan penelitian ini terletak pada pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar. Perbedaannya terletak pada materi yang diteliti pada penelitian ini mengambil materi puisi serta objek penelitiannya berada disekolah yang berbeda.

Selanjutnya Herzen dan Turistiani (2024) pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Interaktif *Wordwall* Terhadap Hasil belajar Menulis Teks Biografi Kelas X di SMA Katolik St.Louis 2 Surabaya Tahun Pelajaran 2023\2024” telah ditemukan hasil bahwa penggunaan media interaktif *wordwall* dalam materi menulis teks biografi terdapat peningkatan. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui rata-rata tes awal kelas kontrol sebesar 68 dan tes akhir sebesar 81.

Persamaan dengan penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media ajar *wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Perbedaannya yaitu terletak pada materi dan subjek penelitian.

Kemudian putri, *et al.* (2024) pada penelitian yang berjudul “The Effect of Wordwall on the Quality of EFL Students’ Writing Skill” ditemukan hasil pengolahan data dan analisis menggunakan SPSS versi 25.0, diperoleh rata-rata nilai siswa yang menggunakan *Wordwall* dalam menulis bahasa Inggris sebesar 16,17, sedangkan rata-rata nilai siswa yang menggunakan buku teks bahasa Inggris cetak adalah 14,43. Dengan demikian, penerapan *Wordwall* memberikan dampak signifikan terhadap kualitas keterampilan menulis siswa. Penelitian ini secara jelas menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* memiliki efek positif dalam meningkatkan kualitas keterampilan menulis.

Persamaan dengan penelitian ini terletak pada pengaruh *wordwall* dan perbedaannya terletak pada variabelnya yaitu kualitas keterampilan menulis siswa EFL.

Kemudian Amir (2024) pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII MTS Mallari Kabupaten Bone” ditemukan hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa yang dapat dibuktikan dengan hasil pengolahan data dengan SPSS dengan perolehan hasil yang signifikan kurang dari 0.05.

Persamaan dengan penelitian ini terletak pada pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Perbedaannya terletak pada materi yang diambil dan subjek penelitiannya.

Selanjutnya Larasati, *et al.* (2024) pada penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media *Wordwall* Pada Jurusan IPS di SMA” berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game menggunakan *Wordwall* dalam pembelajaran IPS kelas VIII di MTsN 1 Lamongan pada materi Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Persamaan dengan penelitian ini terletak pada peningkatan hasil belajar menggunakan media *wordwall*. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian.

Selanjutnya Lestari dan Rohmani (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Analysis of the Effectiveness of Wordwall Media Use on Science Learning Outcomes in Elementary Schools” Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar terbukti efektif secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. *Wordwall* memfasilitasi keterlibatan aktif siswa, peningkatan retensi informasi, pembelajaran yang dipersonalisasi, kolaborasi, serta umpan balik langsung, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

Persamaan dengan penelitian ini terletak pada pengaruh penggunaan *wordwall* terhadap hasil belajar. Perbedaannya terletak pada subjek penelitiannya yaitu siswa SMA dan mahasiswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki kebaharuan berupa peneliiian pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi cerpen kelas XI.

2.2 Landasan Teoretis

2.2.1 Media Pembelajaran Interaktif

Media merupakan sarana yang berfungsi untuk menyampaikan pesan kepada pihak lain. Hal ini serupa dengan media pembelajaran, yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik melalui materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Media pembelajaran memiliki pengaruh dalam proses

pembelajaran, yaitu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Peran tersebut akan efektif jika diterapkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Azizah, et al. 2023). Media pembelajaran adalah media yang dapat membantu berjalannya kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar penyampaian materi lebih mudah dipahami oleh siswa. Media ini membantu memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.

Pembelajaran interaktif adalah pembelajaran melibatkan guru dan siswa dalam proses belajar. Metode ini merupakan teknik atau cara yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi, dengan mendorong siswa agar berperan aktif dalam kegiatan belajar. (Aminatun 2022).

2.2.2 Wordwall

Media *wordwall* adalah media interaktif berbasis web yang digunakan secara online, berfungsi sebagai media ajar yang cocok dimanfaatkan oleh pendidik dalam kegiatan belajar jarak jauh tanpa harus bertatap muka (Sun'iyah 2020). *Wordwall* adalah aplikasi yang tersedia di browser. Aplikasi ini dibuat khusus sebagai bahan belajar, media pembelajaran dan alat penilaian yang tidak membosankan bagi siswa. Dalam aplikasi *wordwall* terdapat contoh-contoh kreativitas dari guru yang dapat digunakan oleh pengguna baru, sehingga memudahkan mereka mendapatkan gambaran mengenai kreasi yang bisa dibuat (Putri 2020). *Wordwall* adalah media pembelajaran yang di gunkan melalui web yang didalamnya berisi permainan sederhana, di mana siswa diminta untuk

mengikuti arahan dan memilih jawaban yang benar dengan memencet objek yang ditentukan. Aplikasi ini cukup mudah digunakan, baik oleh guru maupun siswa (Minarta & Pamungkas, 2022).

Dalam media *wordwall* terdapat banyak sekali fitur-fitur yang dapat digunakan, berikut adalah fitur-fitur didalam wordwall :

- a. Match Up: Siswa diminta menyeret dan melepaskan setiap kata kunci ke samping definisinya.
- b. Quiz: Siswa harus mengerjakan soal dengan waktu yang ditentukan dengan memilih jawaban yang benar, lalu melanjutkan ke soal berikutnya.
- c. Random Wheel: Siswa memutar roda yang akan menampilkan gambar, kemudian mereka mendeskripsikan gambar atau memberikan jawaban atas pertanyaan yang dipilih dari roda tersebut.
- d. Missing Word: Siswa menjawab dengan cara mengisi kolom yang kosong pada kalimat atau paragraf dengan menyeret jawaban yang benar ke dalam kolom tersebut.
- e. Group Sort: Siswa diminta menarik dan melepaskan setiap item ke dalam kelompok yang benar.
- f. Matching Pairs: Siswa memilih jawaban yang cocok dengan soal pada gambar dengan mengetuk jawaban yang benar berulang-ulang hingga semua jawaban hilang.
- g. Unjumble: Siswa dapat menyusun kalimat dengan mengurutkan kotak kata atau ungkapan ke dalam susunan yang benar.

- h. Random Cards: Siswa memengingat jawaban atas pertanyaan yang muncul dari kartu acak yang ditampilkan.
- i. Find the Match: Siswa menjawab yang sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan dengan mengetuk jawaban yang tepat hingga semua jawaban hilang.
- j. Open the Box: Siswa memberikan jawaban yang benar dengan membuka kotak-kotak yang tersedia satu per satu.
- k. Anagram: Siswa menyusun huruf ke posisi yang benar untuk merangkai kata yang benar.
- l. Labelled Diagram: Siswa mencari nama dari grafik atau gambar dengan merelokasi pin atau nama komponen jawaban ke posisi yang tepat pada gambar.
- m. Gameshow Quiz: Siswa mengerjakan soal dalam waktu yang singkat,
- n. Whack-a-Mole: Siswa menjawab soal dengan memukul tikus yang memberikan jawaban benar ketika muncul dari lubang.

2.2.3 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah cerminan dari pencapaian peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah, yang menggambarkan kemampuan mereka dan di gunakan sebagai indikator keberhasilan proses belajar dalam bentuk angka (Dewi, 2013). Menurut Gagne, hasil belajar mencakup berbagai kapabilitas siswa, seperti komunikasi lisan, keterampilan intelektual, proses berpikir, keterampilan motorik, dan sikap (Hidayat, 2016). Menurut Utami (2018) hasil belajar sebagai keberhasilan siswa selama mengikuti pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan beberapa teori ini, hasil belajar dapat disimpulkan sebagai hasil akhir yang didapat oleh peserta didik setelah proses pembelajaran, yang menggambarkan kemampuan mereka dan menjadi tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran.

2.2.4 Cerpen

Pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi dengan baik dan benar secara verbal maupun non verbal. Jenis pembelajaran bahasa meliputi membaca, menulis, menyimak dan berbicara. (Turahmat, et al. 2019)

Cerpen merupakan salah satu materi yang berfokus pada membaca dan menulis. Cerpen adalah singkatan dari cerita pendek yang masuk ke dalam jenis karya sastra berbentuk prosa fiksi. Artinya, cerpen tidak menggambarkan kejadian nyata, melainkan merupakan hasil karangan atau imajinasi penulis. Cerpen adalah salah satu jenis karya sastra yang terdiri dari unsur-unsur intrinsik, seperti alur, latar, penokohan, sudut pandang, dan tema (Nurgiyantoro, 2018).

Cerpen memiliki ciri khas yang membedakannya dari karya sastra lainnya, yaitu:

- a. Bersifat fantasi atau merupakan hasil imajinasi penulis.
- b. Isi tulisannya kurang dari 10 ribu kata.
- c. Dapat dibaca dalam waktu singkat.
- d. Menggunakan kata yang sederhana dan mudah dipahami.
- e. Memiliki alur tunggal atau hanya satu jalan cerita.
- f. Biasanya ditulis berdasarkan pengalaman dalam kehidupan penulis.

- g. Mengandung pesan moral.

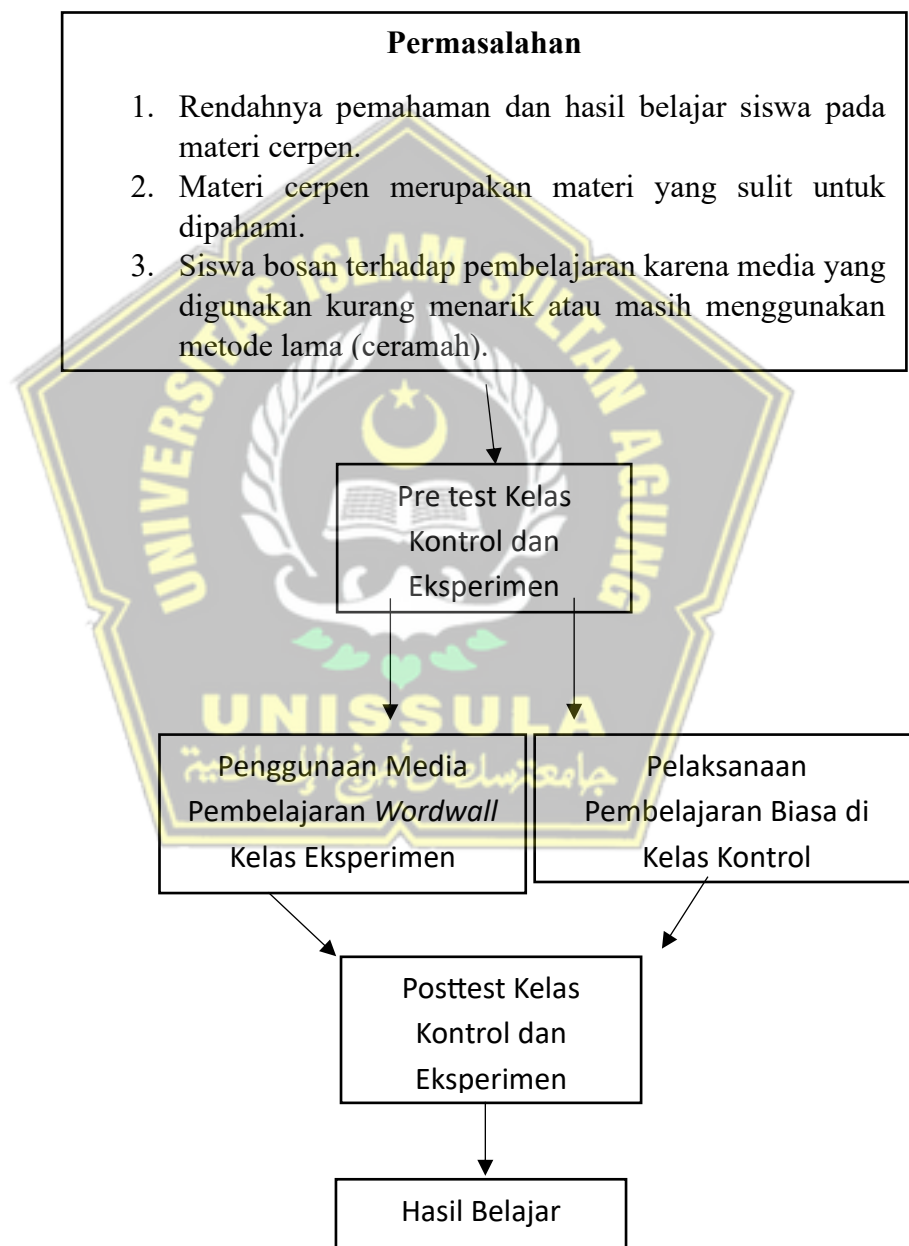
Cerpen merupakan salah satu bentuk karya sastra yang menjadi bagian penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMA, khususnya kelas XI berdasarkan Kurikulum Merdeka. Dalam kurikulum ini, siswa diajak untuk tidak hanya memahami struktur dan unsur intrinsik cerpen, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif melalui kegiatan membaca, menganalisis, serta menulis cerpen. Pembelajaran cerpen dirancang untuk mendorong siswa mengenali nilai-nilai kehidupan, memahami latar budaya, serta menumbuhkan empati melalui tokoh dan alur cerita yang dihadirkan dalam cerpen.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ini dikembangkan atas dasar adanya permasalahan dalam observasi sebelumnya di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang. Beberapa permasalahannya yaitu rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi cerpen, materi cerpen susah dipahami dan siswa sering merasa bosan.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan atau mengganti media pembelajaran yang digunakan. Media belajar dapat membantu menarik perhatian siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi, sehingga menjadi jembatan yang efektif dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah aplikasi *Wordwall*.

Sebelum kelas diberikan perlakuan menggunakan media *wordwall* terlebih dahulu dilakukan pre test untuk mengetahui hasil belajar sebelum menggunakan media *wordwall* dan dilakukan post test untuk mengetahui hasil setelah menggunakan media *wordwall*.



Bagan 1. Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah kesimpulan awal yang bersifat logis mengenai suatu populasi. Dalam statistik, hipotesis merujuk pada pernyataan tentang indikator populasi, yang menggambarkan variabel dalam populasi dan dihitung menggunakan statistik sampel (Heryana, 2020). Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran word wall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI dalam materi cerpen di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang Penulis gunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018:15) metode kuantitatif adalah Pendekatan yang bertujuan untuk menggambarkan serta menguji hipotesis yang dirumuskan peneliti. Penelitian kuantitatif banyak menggunakan angka-angka mulai dari pengumpulan, pengolahan, serta hasil yang didominasi angka.

3.2 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Menurut Sugiyono (2016:72), metode penelitian eksperimen adalah suatu metode yang bertujuan untuk mengetahui apakah suatu perlakuan memiliki efek terhadap variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, skema penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen Metohode*. Yaitu desain eksperimen yang nyata. Karena dalam desain ini, peneliti dapat mengatur semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen (Sugiyono,2016:75). Sementara itu, skema eksperimen yang diterapkan adalah *Posttest Only Control Design* yang dapat disimak perumusannya sebagai berikut :

E	X	O_2
K		O_4

Gambar 3. 1 Posttest Only Control Design

Keterangan :

O_1 = Nilai Posttest

X = Perlakuan

O_2 = Nilai Posttest

E = Eksperimen

K = Konvensional

3.3 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu :

1. Variabel bebas (Variabel Independen)

Variabel bebas adalah variabel yang memberikan pengaruh atau menjadi sebab perubahannya variabel terkait (Sugiyono, 2017). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media *wordwall*. Variabel bebas dalam penelitian ini diberi simbol X.

2. Variabel Terkait (Variabel Dependen)

Variabel terikat (dependent variable) adalah variabel yang bergantung oleh variabel bebas atau merupakan hasil dari pengaruh variabel bebas (Sugiyono, 2015). Variabel terkait dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Variabel terkait dalam penelitian ini diberi simbol Y.

3.4 Data dan Sumber Data

1. Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013) data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka. Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa hasil belajar siswa. Hasil ini diperoleh dari *pre tes* dan *post test* dengan menjawab soal tes pilihan ganda.

2. Sumber data

Dalam pengumpulan sumber data, peneliti melakukan pengumpulan sumber data dalam wujud data primer dan data sekunder, yaitu sebagai berikut :

a. Data Primer

Data primer berasal dari sampel atau sumber utama dalam suatu penelitian (Arikunto, 2019). Data ini dikumpulkan langsung dari sumber pertama, tempat data tersebut diperoleh. Yaitu di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang pada kelas XI. Kelas XI-1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI-2 sebagai kelas eksperimen. Setiap kelas dipilih 20 anak sesuai dengan nomor absen dari absen 1-20 setelah dilakukan tes uji coba.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang berfungsi sebagai sumber pendukung dari data primer (Bungin, 2005). Dalam penelitian ini, data sekunder mencakup berbagai informasi seperti data madrasah, hasil belajar siswa, literatur, RPP guru pengampu, hasil pre-test dan post-test, serta dokumentasi terkait penelitian.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua metode, yaitu tes dan dokumentasi

1. Teknik Tes

Teknik ini berupa pertanyaan atau latihan yang digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini untuk menilai pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, kemampuan, dan bakat yang dimiliki setiap siswa atau kelompok siswa. Setelah itu akan diberikan tes untuk mengevaluasi kemampuan pemahaman konsep siswa. Tes yang diberikan dikemas dalam bentuk soal pilihan ganda.

2. Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk mengumpulkan dan memberikan bukti penelitian yang telah dilakukan sebagai keterangan bahwa penelitian sudah dilakukan. Dokumentasi yang digunakan peneliti berupa foto ketika mengajar dikelas.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat ukur yang dapat digunakan untuk mengetahui hasil ukur data yang dikumpulkan dan akan memberikan informasi tentang hasil penelitian (Sukendra, et al. 2020). Instrumen penelitian adalah alat yang dipakai variabel penelitian yang akan digunakan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah instrumen tes. Soal ujiannya adalah soal objektif jenis soal pilihan ganda. Tes tersebut untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Tes

prestasi belajar ini dua kali dilakukan yaitu sebelum perlakuan (pre-test) dan setelah perlakuan (post-test) pada kelas eksperimen (Dewi, et al. 2021).

Sebelum instrumen digunakan untuk penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji coba kepada siswa yang telah mendapatkan materi cerpen. Uji coba soal tersebut dilakukan untuk di uji validitas, reliabelitas, uji taraf kesukaran dan juga uji daya pembedanya. Berikut adalah kisi-kisi instrumen soal pre test dan post test :

Tabel 3. 1 Instrumen kisi-kisi Pre test test dan Post test

Indikator soal	Jumlah soal	No soal
Menentukan unsur- unsur pembangun cerpen	10	1,2,3,4,5,6,10,11,12,15
Menganalisis struktur cerpen	2	9,11
Menganalisis kaidah kebahasaan cerpen	1	8
Menganalisis nilai- nilai kehidupan dalam cerpen	1	13
Menentukan ciri-ciri cerpen	1	7

3.7 Teknik Keabsahan Data

1. Validasi Isi

Validasi isi merupakan validasi yang dilakukan melalui pengujian kelayakan isi tes oleh para ahli. Validasi dalam penelitian ini adalah menyesuaikan tes cerpen dengan kurikulum yang dipakai pada mata pelajaran tersebut. Pada penelitian ini instrumen tes didiskusikan terlebih dahulu oleh guru Bahasa Indonesia dan dosen pembimbing.

2. Validasi Konstruk

Validasi konstruk merupakan uji validasi yang mengacu pada sejauh mana instrumen tes yang hendak diukur dapat dijadikan sebagai dasar penyusunan instrumen.

3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan pengujian suatu indeks yang bisa dipercaya atau suatu keadaan bisa dipercaya. Uji reliabilitas memiliki fungsi yaitu mengetahui tingkatan konsistensi dari sebuah instrumen yang dipakai oleh peneliti.

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Analisis Instrumen Tes

a. Uji Validitas

Untuk menjadi valid, item soal harus diuji dahulu sebelum dibagikan kepada siswa. Validitas adalah suatu ukuran yang digunakan untuk tingkat kevalidan atau keakuratan suatu instrument (Sundayana, 2018:59). Dalam penelitian ini teknik yang akan digunakan untuk mengetahui validitas instrument menggunakan teknik korelasi *Preason/Product Moment* dengan perhitungan sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2][N \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

(Sundayana, 2018:60)

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien Validitas

X = Skor item butir soal

Y = Jumlah skor tiap soal

N = Jumlah responden

Dilanjutkan dengan menghitung t-hitung dengan rumus :

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

(Sundayana, 2018:60)

Keterangan :

r = koefisien korelasi hasil r hitung

n = jumlah responden

distribusi t dengan $\alpha = 0,05$ (derajat keabsahan dk=n-2)

Kriteria pengujian :

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya valid, atau
- Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ artinya tidak valid

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen adalah metode untuk mengumpulkan data dari peserta penelitian yang menghasilkan temuan yang konsisten dan dapat diandalkan meskipun digunakan berulang kali (Sundayana, 2018:69). Uji reliabilitas hanya

diberlakukan pada soal-soal yang telah dinyatakan valid. Langkah-langkah untuk mengukur reliabilitas instrumen menggunakan SPSS menurut Sundayana (2018:72) adalah sebagai berikut:

- a. Membuka lembar kerja yang digunakan.
- b. Pilih analyze kemudian scale kemudian reliability analysis.
- c. Masukkan data soal yang dinyatakan valid ke kolom item, kemudian pilih model : alpa dan klik OK.
- d. Hasil analisis data akan terlihat pada output SPSS.

Nilai koefisien reliabilitas dapat digunakan sebagai acuan untuk menentukan apakah reliabilitas suatu soal dapat dikatakan kategori rendah, sedang, atau tinggi. Kriteria klasifikasi koefisien menurut Guilford adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 2 Kriteria Reliabilitas Tes

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang/Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r < 1,00$	Sangat Tinggi

c. Daya Pembeda

Identifikasi keterampilan siswa dari skala tinggi hingga rendah dapat dilakukan melalui analisis daya pembeda (Arikunto, 2016:228). Untuk menentukan daya pembeda menggunakan rumus :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

(Arikunto, 2016:226)

Keterangan :

D = Daya Pembeda

Ba = Banyaknya siswa kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

Bb = Banyaknya siswa kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Ja = Banyaknya siswa kelompok atas

Jb = Banyaknya siswa kelompok bawah

Setelah diperoleh besar daya pembeda tiap butir soal, selanjutnya diklasifikasikan setiap butir soalnya.

Tabel 3. 3 Klasifikasi Interpretasi Koefisien (Daya Pembeda)

Daya Pembeda	Interpretasi
$D \leq 0,00$	Kurang Baik
$0,00 < D \leq 0,20$	Cukup
$0,20 < D \leq 0,40$	Sedang
$0,40 < D \leq 0,70$	Baik
$0,70 < D \leq 1,00$	Sangat Baik

d. Uji Taraf kesukaran

Tingkat kesukaran soal digunakan sebagai cara untuk mengetahui seberapa susah atau mudah soal tes yang telah dikerjakan. Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kesukaran butir soal pilihan ganda yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{JS}$$

(Arikunto, 2016:225)

Keterangan:

P = Indeks tingkat kesukaran

B = Jumlah siswa yang menjawab soal benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Tabel 3. 4 Kriteria Tingkat Kesukaran

Nilai r	Kriteria
0,00 - 0,30	Sukar
0,30 - 0.70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

Lima belas soal pilihan ganda yang digunakan sebagai indikator valid pemahaman konsep matematis dipakai untuk menilai tingkat kesulitan siswa dalam bidang ini. Temuan uji coba kemudian diperiksa validitasnya menggunakan program *IBM SPSS Statistic 22*. Tingkat kesulitan yang baik adalah yang berada di tengah, tidak terlalu sulit atau terlalu mudah.

3.8.2 Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Data yang digunakan untuk uji normalitas dalam tahap analisis berasal dari nilai tes awal kelas penelitian. Perhitungan uji normalitas dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS melalui *uji Liliefors (Shapiro-Wilk)*, karena jumlah sampel kurang dari 50. Berdasarkan panduan dari Sundayana

(2018:86), langkah-langkah untuk melakukan uji normalitas dengan bantuan SPSS adalah sebagai berikut.

- a. Membuat lembar kerja baru
- b. Pilih *analyze kemudian descriptive statistic kemudian explore*.
- c. Masukkan variabel yang akan diuji normalitasnya ke dalam kotak dependent list kemudian pilih *plots*.
- d. Tandai kotak *normality plots with test*, kemudian klik *continue*.
- e. Klik *Ok*.
- f. Hasil akan keluar pada output SPSS.

Jika $L_{maks} \leq L_{tabel}$ maka data distribusi normal, atau Jika nilai $sig. > \alpha$ maka data berdistribusi normal.

3.8.3 Uji Hipotesis

a. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah variasi data dari beberapa populasi memiliki varians yang sama atau tidak (Sundayana, 2018:159).

Langkah-langkah melakukan uji homogenitas menggunakan SPSS menurut Sundayana (2018:159) adalah sebagai berikut:

- a) Buka aplikasi SPSS
- b) Klik data view kemudian masukkan data
- c) Pilih *Analyze* kemudian klik *Compare means* lalu klik *One-Way ANOVA*.
- d) Masukkan variabel ke kotak *Dependent List* dan *Factor* lalu *Options*.

- e) Berikan tanda **centang** untuk *Homogeneity of Variance test* lalu klik *Continue*.
- f) Klik **Ok**

Perumusan Hipotesis adalah sebagai berikut :

- a) Jika nilai sig. < 0,05, maka dikatakan bahwa data dari dua kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen).
- b) Jika nilai sig > 0,05, maka dikatakan bahwa data dua kelompok populasi data adalah sama (homogen)

b. Uji t (*Independent Sampel T-Test*)

Independent sample t-test adalah uji statistik yang membandingkan hasil dari dua kelompok sampel yang tidak saling terkait (*independent*). Uji ini digunakan untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara rata-rata kedua kelompok tersebut.

Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Sundayana,(2018:146)

keterangan

X_1 : Rata-rata nilai kelompok sampel pertama

X_2 : Rata-rata nilai kelompok sampel kedua

N_1 : Ukuran kelompok sampel pertama

N_2 : Ukuran kelompok sampel kedua

S_1 : Simpangan baku kelompok sampel pertama

S_2 : Simpangan baku kelompok sampel kedua

- Menentukan t_{tabel}

$$db = n_1 + n_2 - 2$$

- Merumuskan Hipotesis

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ T hitung $< t_{table}$ = tidak ada perbedaan yang menonjol antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ T hitung $> t_{table}$ = ada perbedaan yang menonjol antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

c. Uji t (*One Sample T-Test*)

Uji-t dapat digunakan untuk menentukan apakah rata-rata hasil suatu penelitian telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan atau masih belum tercapai (Sundayana, 2018:95).

Melakukan uji-t dapat dilakukan dengan beberapa tahapan, salah satunya adalah merumuskan hipotesis nol dan hipotesis alternatifnya. Berikut adalah langkah-langkahnya :

- H_0 = Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (memakai media pembelajaran *Wordwall*) dan kelas kontrol yang tidak memakai media wordwall pada materi cerpen SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang.
- H_a = Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang memakai media pembelajaran *Wordwall* dan kelas kontrol yang tidak memakai media wordwall pada materi cerpen SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang.

Langkah-langkah melakukan uji-t menggunakan SPSS statistic menurut Sundayana (2018:96). Adalah sebagai berikut.

- a) Buka aplikasi SPSS.
- b) Masukkan data yang akan di uji-t.
- c) Dari menu utama SPSS, klik *analyze – compare mean – one sampel t-test*.
- d) Klik variabel nilai, kemudian masukkan ke kotak test variabels(s) dan isi test value dengan nilai yang diuji
- e) Klik **Ok**
- f) Hasil akan muncul di output SPSS

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Diskripsi Data Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada materi cerpen di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari tanggal 20 sampai dengan 22 November 2024. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang, kemudian peneliti mengambil sampel sebanyak 40 siswa, 20 siswa kelas XI-1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI-2 berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen.

Data yang terdapat di penelitian ini didapatkan melalui hasil instrumen berupa lembar tes soal cerpen dalam bentuk *pre-test* dan *post test* yang diberikan kepada siswa kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang sebanyak 40 siswa 20 siswa dari kelas kontrol dan 20 siswa dari kelas eksperimen. *Pre test* dilakukan sebelum menggunakan media *wordwall* dan *post test* dilakukan setelah menggunakan media *wordwall*.

Tahap awal yang dilakukan sebelum melakukan penelitian adalah pembuatan rancangan pelaksanaan pembelajaran dan pembuatan instrumen soal tes cerpen yang validasi oleh dua validator yakni dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI. Selanjutnya dilakukan uji coba di sekolah yang sama dengan kelas yang berbeda namun setara

yaitu kelas XI-3 yang diambil 10 anak sebagai sampel untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran butir soal tes cerpen.

Tahap selanjutnya adalah melakukan *pre-test* yang dilaksanakan oleh 2 kelas yakni kelas XI-1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI-2 sebagai kelas eksperimen sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. Setelah melakukan *pre-test* kemudian dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menyampaikan materi terlebih dahulu setelah itu diberikan perlakuan yang berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media ajar *wordwall* sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan dengan pembelajaran yang konvensional (tidak menggunakan media ajar *wordwall*)

Tahap terakhir adalah pelaksanaan *post-test* untuk melihat pengaruh penggunaan media ajar *wordwall* terhadap hasil belajar siswa di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang pada kelas kontrol yang tidak memakai media ajar *wordwall* dan kelas eksperimen yang memakai media ajar *wordwall*. Secara lebih jelas hasil dari pengumpulan data tersebut akan diuraikan dalam hasil dan pembahasan.

4.2 Hasil Analisis Data Penelitian

4.2.1 Hasil Analisis Instrumen Tes

a. Uji Validasi

Uji validitas digunakan untuk mengetahui soal uji coba tersebut valid atau tidak. Butir soal dikatakan valid apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan tidak dikatakan valid apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$. Terdapat 15 soal uji coba yang akan diuji validitasnya dan di ujikan kepada 10 siswa kelas XI-3 SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang.

Pengolahan data menggunakan *SPSS statistic 22*. Berdasarkan perhitungan SPSS terdapat 12 butir soal yang valid dan 3 butir soal yang tidak valid.

Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas

No soal	r Tabel	r Hitung	Keterangan
1	0.632	0.691	Valid
2	0.632	0.730	Valid
3	0.632	0.636	Valid
4	0.632	0.823	Valid
5	0.632	0.933	Valid
6	0.632	0.730	Valid
7	0.632	0.636	Valid
8	0.632	0.262	Tidak Valid
9	0.632	0.516	Tidak Valid
10	0.632	0.729	Valid
11	0.632	0.735	Valid
12	0.632	0.086	Tidak Valid
13	0.632	0.870	Valid
14	0.632	0.823	Valid
15	0.632	0.870	Valid

Berdasarkan hasil dari perhitungan SPSS yang terdapat pada tabel 4.1 ada 12 butir soal yang dinyatakan valid, yakni butir soal nomor 1,2,3,4,5,6,7,10,11,13, 14,15, soal tersebut dinyatakan valid karena r hitung pada soal tersebut **lebih besar** dari r tabel. Hal tersebut juga sejalan dengan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli. Berdasarkan hasil perhitungan SPSS terdapat 3 butir soal yang tidak valid yaitu butir soal nomor 8,9, dan 13, hal tersebut dikarenakan r hitung **lebih kecil** dari r tabel.

Uji validasi ini juga dilakukan oleh pakar atau ahli. Ahli yang menguji instrumen ini adalah guru Bahasa Indonesia kelas XI SMA Islam Sultan Agung

Ifa Febriani, S.Pd dan juga dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Dr. Andi Maulana, S.Pd,.M.Pd. (hasil uji validitas oleh validator terlampir).

d. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas soal dapat menunjukkan sejauh mana instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat dipercaya ataupun diandalkan. Berikut adalah hasil uji reliabilitas menggunakan *SPSS statistic 22*.

Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.917	15

Berdasarkan hasil dari perhitungan SPSS yang terdapat Tabel 4.2 arti dari *Cronbach's Alpha* adalah rumus yang digunakan untuk mengetahui hasil uji reliabilitas, kemudian *N of items* artinya adalah banyak nya soal yang dicari nilai reliabelitasnya.

Dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Nilai reliabilitas soal sebesar 0,917 dilihat dari tabel koefisiensi reliabilitas pada tabel 3.1 nilai tersebut termasuk kedalam kategori reabilitas yang sangat tinggi. Hal ini dapat dikatakan bahwa soal tes yang digunakan sangat konsisten atau dapat diandalkan. Sehingga soal tersebut dapat dikatakan reliabel dan instrumen tes dapat digunakan untuk penelitian.

e. Uji Daya pembeda

Uji daya pembeda dapat digunakan untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dan peserta didik yang berkemampuan rendah. Perhitungan daya pembeda pada instrumen tes yang telah dilakukan di hitung menggunakan *SPSS statistic 22*. Terdapat 5 butir soal dengan kategori baik sekali, 8 butir soal dengan kategori baik dan 2 soal dengan kategori kurang baik. Berikut adalah hasil daya pembeda:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Daya Pembeda

No soal	Hasil spss	keterangan
1	0.630	Baik
2	0.679	Baik
3	0.572	Baik
4	0.787	Baik Sekali
5	0.920	Baik Sekali
6	0.679	Baik
7	0.572	Baik
8	0.167	Kurang Baik
9	0.433	Baik
10	0.672	Baik
11	0.681	Baik
12	0.022	Kurang Baik
13	0.843	Baik Sekali
14	0.784	Baik Sekali
15	0.843	Baik Sekali

Berdasarkan hasil dari perhitungan SPSS yang terdapat tabel 4.3 dapat disimpulkan hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut

- a. Terdapat 5 butir soal dengan kriteria **baik sekali**, yaitu pada butir soal nomor 4,5,13,14,15 dengan **klasifikasi** daya pembeda 0,70 - 1.00.

- b. Terdapat 8 soal yang tergolong **baik**, yaitu pada butir soal nomor 1,2,3,6,7,9,10,11 dengan **klasifikasi** daya pembeda 0,40 - 0,70.
- c. Terdapat 2 butir soal yang tergolong **kurang baik**, yaitu pada butir soal nomor 8 dan 12 dengan **klasifikasi** daya pembeda 0,00 - 0,21.

Klasifikasi daya pembeda dapat dilihat pada tabel 3.2

d. Uji Tingkat Kesukaran

Soal dikatakan baik apabila tingkat kesukarannya seimbang. Pada perhitungan tingkat kesukaran menggunakan aplikasi *SPSS statistic 22* ditemukan hasil sebagai berikut :

Tabel 4. 4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No Soal	Hasil SPSS	Keterangan
1	0,60	Sedang
2	0.70	Sedang
3	0.70	Sedang
4	0.70	Sedang
5	0.80	Mudah
6	0.70	Sedang
7	0.70	Sedang
8	0.70	Sedang
9	0.60	Sedang
10	0.50	Sedang
11	0.60	Sedang
12	0.90	Mudah
13	0.70	Sedang
14	0.60	Sedang
15	0.70	Sedang

Berdasarkan hasil dari perhitungan SPSS yang terdapat Pada tabel 4.4 terdapat 15 soal yang di uji tingkat kesukarannya, terdapat hasil sebagai berikut :

- a. terdapat 13 butir soal yang termasuk pada **kategori sedang** dengan **klasifikasi** tingkat kesukaran 0,31 – 0,70.
- b. terdapat 2 butir soal yang termasuk pada **kategori mudah** dengan **klasifikasi** tingkat kesukaran 0,71 – 1,00.

4.2.2 Hasil Pre test dan Post Test

a. Hasil Kelas kontrol

Data hasil pre test dan post test siswa kelas XI-1 diperoleh dari tes tanpa diberi perlakuan menggunakan media ajar wordwall. Pelaksanaan pre test dan post test dilaksanakan selama 30 menit dengan jumlah soal pilihan ganda sebanyak 12 butir soal. Setelah hasil pre test dan post test diperoleh, kemudian menentukan skor perolehan hasil tes dengan rentang nilai 0-100. KKM yang ditentukan oleh mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang adalah 75.

Berikut diskripsi hasil pre test dan post test dari kelas kontrol dapat disimak dengan seksama

Tabel 4. 5 Hasil Post Test Kelas Kontrol

No	Diskripsi	Hasil Data Pre Test	Hasil Data Post Test
1	Jumlah sampel	20	20
2	Skor minimum	30	65
3	Skor maksimum	55	90
4	Rata-rata	44	78
5	tuntas	0	15
6	Tidak tuntas	20	5

Berdasarkan hasil dari perhitungan SPSS yang terdapat pada tabel diatas dapat dilihat pemerolehan nilai *pre test* kelas XI-1 rata-rata 44 data yang diperoleh cukup rendah hal itu dikarenakan siswa belum menguasai materi yang diberikan. Pemerolehan nilai rata-rata *post test* kelas XI-1 yaitu 78, hasil *post test* berada antara 65-90. Terdapat 5 siswa yang belum tuntas dalam *post test*. Pencapaian hasil belajar yang rendah dikarenakan siswa belum mendapatkan perlakuan. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu adanya perlakuan. Perlakuan yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan media ajar *wordwall* saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Hasil kelas eksperimen

Data hasil *pre test* diperoleh sebelum diberikan perlakuan menggunakan media ajar *wordwall* dan hasil *post test* siswa kelas XI-1 diperoleh setelah diberikan perlakuan menggunakan media ajar *wordwall*. Data *post test* tersebut berupa soal tes. *Pre test* dan *post test* dilakukan selama 30 menit juga dengan soal pilihan ganda sebanyak 12 butir soal. Setelah hasil *post test* diperoleh, kemudian menentukan skor perolehan hasil tes dengan rentang nilai 0-100. KKM yang ditentukan oleh mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang adalah 75.

Berikut diskripsi hasil *post test* dari kelas kontrol dapat disimak dengan seksama

Tabel 4. 6 Hasil Pre Test dan Post Test Kelas Eksperimen

No	Diskripsi	Hasil Data Pre Test	Hasil Data Post Test
1	Jumlah sampel	20	20
2	Skor minimum	30	75
3	Skor maksimum	55	95
4	Rata-rata	42	84,75
5	tuntas	0	20
6	Tidak tuntas	20	0

Berdasarkan hasil dari perhitungan SPSS yang terdapat pada tabel di atas dapat dilihat bahwa pemerolehan nilai rata-rata *pre test* yaitu 42, nilai tersebut cukup rendah dikarenakan siswa belum menguasai materi yang diberikan. kemudian nilai rata-rata *post test* siswa kelas XI-2 setelah di berikan perlakuan menggunakan wordwall yaitu 84,75. Dengan nilai yang berkisar antara 75-95, meskipun tidak ada yang mendapatkan nilai 100 akan tetapi pada kelas eksperimen ini semua siswa mendapatkan nilai di atas KKM dan tidak ada siswa yang tidak tuntas, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada kelas ini sudah sangat baik. Hal itu di karenakan pada kelas XI-2 diberikan perlakuan dengan menggunakan media ajar wordwall.

4.2.3 Hasil Analisis Data

a. Uji Normalitas

Berdasarkan perhitungan melalui *SPSS statistic 2022* dengan menggunakan uji *liliefor*. Uji normalitas di dapatkan hasil sebagai beriku:

Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre test kelas kontrol	.192	20	.051	.922	20	.110
post test kelas kontrol	.220	20	.012	.934	20	.188
pre test kelas eksperimen	.160	20	.190	.932	20	.170

post test kelas eksperimen	.187	20	.064	.923	20	.112
----------------------------	------	----	------	------	----	------

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil dari perhitungan SPSS yang terdapat Pada tabel 4.7 pada kolom *Shapiro-Wilk*, *pre test* kelas kontrol memperoleh hasil sig sebesar 0,110 dan *post test* memperoleh hasil 0,188, hal tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai sig lebih besar dari 0,05 yang berarti data tersebut terdistribusi dengan normal. Pada uji normalitas kelas eksperimen *pre test* memperoleh hasil sig sebesar 0,170 dan *post test* memperoleh hasil 0,112, sehingga hal tersebut juga dapat disimpulkan bahwa nilai sig lebih besar dari 0,05 yang berarti data ini juga terdistribusi dengan normal. Pada penelitian ini menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50.

b. Uji homogenitas

Berdasarkan tabel dibawah diketahui nilai signifikasi variabel pada **hasil *post test* kelas** kontrol dan eksperimen sebesar 0,585 yang berarti lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa varians data hasil *post test* siswa kelas kontrol dan eksperimen adalah homogen.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.304	1	38	.585

Berdasarkan hasil dari perhitungan SPSS yang terdapat pada tabel 4.8 mendapatkan hasil sig sebesar 0,585 ($\text{sig} > 0,05$) hal tersebut dapat diartikan bahwa hasil nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varians yang homogen.

c. Uji independen sampel T-test

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS statistic 2022 pada tabel 4.9 menyatakan bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,002. Kriteria uji *independen sampel T-test* yaitu 0,05 sehingga menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) lebih kecil. $0,002 < 0,05$ maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI dalam materi cerpen di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang.

Tabel 4. 9 Hasil Uji Independent Sempel Test

Independent Samples Test					
		t-test for Equality of Means			
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
					Lower
nilai	Equal variances assumed	.002	-6.750	1.983	-10.764
	Equal variances not assumed	.002	-6.750	1.983	-10.765

Dilihat pada tabel 4.9 mendapatkan hasil sig (2-tailed) sebesar 0.002 yang berarti nilai sig (2-tailed) ini lebih besar dari 0,05. Hal tersebut dapat disimpulkan

bahwa terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil pada tabel uji sampel T test hanya berfokus pada kolom sig.(2 tailed). Arti dari nilai equal variences assumed yaitu adalah asumsi apakah media ajar *wordwall* berpengaruh atau tidak pada hasil belajar, dan terdapat perbedaan antara hasil belajar kelas kontrol yang tidak menggunakan media *wordwall* dengan kelas eksperimen yang menggunakan media *wordwall*.

4.3 Pembahasan

Data yang telah diperoleh dan dikumpulkan kemudian di olah dan di analisis. Pada bagian pembahasan akan di uraikan hasil pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media ajar *wordwall* terhadap hasil belajar siswa.

4.3.1 Pengaruh penggunaan media ajar *wordwall* terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa pada materi cerpen diukur menggunakan tes pilihan ganda, yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran. Tes pilihan ganda diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan *Wordwall* sebagai media penilaian formatif. Data diperoleh dari pretest, kuis, pekerjaan rumah dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pelaksanaan proses pembelajaran dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada pertemuan pertama kegiatan belajar mengajar dibuka dengan melakukan pretest sebelum memulai proses belajar

mengajar pada kedua kelas yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa saat belum di berikan perlakuan. Dan melakukan posstest pada pertemuan ke tiga setelah proses belajar mengajar pada kedua kelas terlaksana, hal ini bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen.

Awal pertemuan seluruh siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen diminta untuk melaksanakan *pre test* sebelum memulai proses belajar mengajar. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan dan melakukan *posttest* pada pertemuan terakhir untuk melihat ada tidaknya pengaruh penggunaan media *wordwall* setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil uji normalitas *pre test* kelas kontrol mendapatkan hasil 0,110 signifikasi sedangkan pada kelas eksperimen mendapatkan hasil 0,188 signifikasi, maka dapat disimpulkan *pre test* kelas kontrol dan kelas eksperimen terdistribusi dengan normal karena hasil tersebut lebih besar dari 0,05 dan juga memiliki varians yang homogen. Pada kelas kontrol nilai rata-rata *pre test* yang di peroleh adalah 44 dan nilai rata-rata *pre test* yang diperoleh pada kelas eksperimen yaitu 42. Nilai awal kemampuan siswa yang diperoleh sama, tidak ada perbedaan yang cukup jauh antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai yang diperoleh dikelas kontrol dan eksperimen berkisar antara 30-55. Nilai terendahnya 30 dan nilai tertinggi 55.



Gambar 4. 1 Proses Pembelajaran Kelas Ekspeimen

Pertemuan ke 2 kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah melaksanakan *pre test* dilakukan proses belajar mengajar. Pada kelas kontrol kegiatan belajar mengajar hanya menggunakan metode ceramah, yaitu dengan cara guru menjelaskan materi cerpen dan siswa mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, setelah itu dilaksanakan kegiatan diskusi antara guru dan siswa dengan cara siswa memberikan pertanyaan kepada guru apa yang belum mereka pahami ataupun guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana siswa tersebut paham dengan yang disampaikan. Sedangkan pada kelas eksperimen kegiatan belajar mengajar diselingi dengan menggunakan media ajar *wordwall*, yaitu dengan cara siswa diminta untuk menjawab kuis yang telah disediakan, sehingga terdapat pembelajaran yang interaktif dan tidak membosankan.



Gambar 4. 2 Proses Pembelajaran Kelas Kontrol

Pertemuan terakhir, peneliti melaksanakan *post test* untuk mengukur sejauh mana siswa paham terhadap materi cerpen yang telah diajarkan. Hal ini juga yang menjadi landasan hasil belajar siswa setelah melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan media *wordwall*. Hasil pemerolehan nilai rata-rata *post test* kelas eksperimen yaitu 84,75 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 74. Berdasarkan hasil uji normalitas dengan rumus *Shapiro-Wilk* didapatkan hasil 0,112 nilai signifikansi, maka dapat disimpulkan bahwa hasil *post test* kelas eksperimen terdistribusi dengan normal.

Dilihat pada tabel 4.5 hasil *post tes* kelas kontrol, terdapat 20 sampel yang mengerjakan soal *post test*. Hasil nilai *post test* yang didapatkan berada antara 65-90. Nilai terendah yang diperoleh yaitu 65 dan nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 90. KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang yaitu 75. Terdapat 15 siswa yang tuntas dan 5 siswa yang belum tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol yaitu 78.

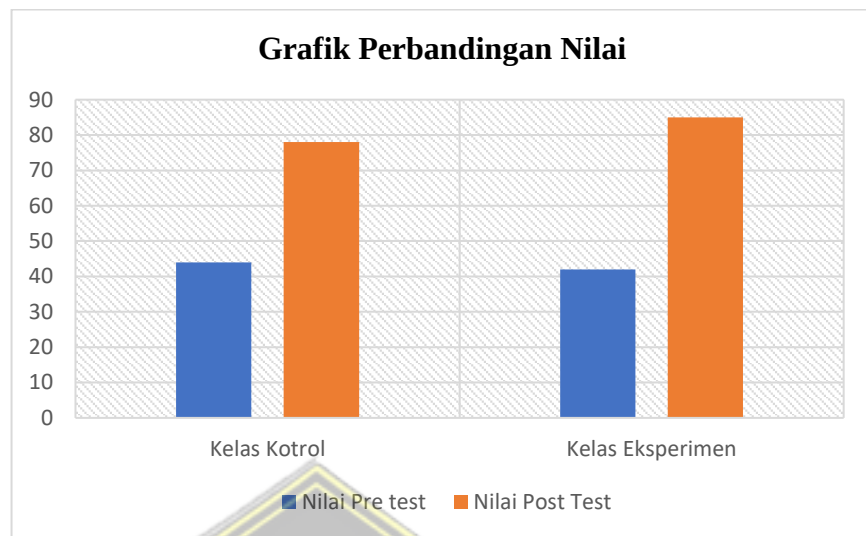
Dapat dilihat Pada tabel 4.6 hasil pemerolehan nilai kelas eksperimen, terdapat 20 sampel juga yang mengerjakan soal *post test*. Hasil yang didapatkan

pada kelas eksperimen berkisar antara 75-95. Nilai terendah yang diperoleh yaitu 75 dan nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 95. Meskipun siswa tidak ada yang mendapat nilai yang sempurna atau nilai 100 akan tetapi, seluruh siswa yang mengerjakan post test semuanya tuntas diatas KKM. Rata-rata yang diperoleh pada kelas eksperimen yaitu 84,75. Hal ini dikarenakan siswa pada kelas eksperimen sudah mendapatkan perlakuan menggunakan media *wordwall*.



Gambar 4.3 Grafik Nilai Post Test

Dilihat rata-rata pencapaian hasil belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol Pada tabel 4.5 dan tabel 4.6. kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media ajar *wordwall* sehingga diperoleh rata-rata nilai *post test* yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan menggunakan media ajar *wordwall*.



Gambar 4. 4 Grafik Perbandingan Nilai Pre test dan Post test

Dapat dilihat pada gambar 4.4 kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami kenaikan pada nilai pre test dan nilai post test. Nilai pre test yang didapat oleh kedua kelas tersebut tidak terdapat perbandingan yang cukup jauh. Namun, pada nilai post test terdapat perbandingan yaitu nilai yang didapat pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai post test yang diperoleh pada kelas kontrol. Hal tersebut karena kelas eksperimen telah diberikan perlakuan menggunakan media wordwall sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Dari grafik tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *wordwall* di kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan rumus Shapiro-Wilk didapatkan hasil 0,112 nilai signifikansi, maka dapat disimpulkan bahwa hasil post test kelas eksperimen terdistribusi dengan normal. Selanjutnya pada hasil homogenitas mendapatkan hasil sig sebesar 0,585 (sig. > 0,05) hal tersebut dapat diartikan bahwa hasil nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varians yang

homogen. Kemudian uji independent sampel t test mendapatkan hasil sig (2-tailed) sebesar 0.002 yang berarti nilai sig (2-tailed) ini lebih besar dari 0,05. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dari nilai post test kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ajar wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi cerpen. Hal ini dikarenakan media ajar wordwall mampu menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang interaktif, sehingga siswa tidak bosan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, banyak tantangan yang akan dihadapi oleh siswa saat mengerjakan kuis dari wordwall, banyak siswa berlomba-lomba untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Aidah & Nurafni, 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa. Hasil tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Minarta & Pamungkas, 2022) yang menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji wilcoxon, pada pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah treatment pada kelas eksperimen yang dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta analisis data di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang, kesimpulannya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada materi cerpen. Hal ini berdasarkan hasil *post test* uji sampel T test dengan hasil sig (2-tailed) sebesar 0,002 lebih besar dari 0,05 artinya terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan rata-rata nilai *post test* dari kedua kelas, kelas eksperimen mendapatkan hasil sebesar 84,75, sedangkan nilai kelas kontrol sebesar 74. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang belajar menggunakan media *wordwall* memperoleh hasil yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media ajar *wordwall* (belajar konvensional) sehingga penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media ajar *wordwall* pada hasil belajar siswa kelas XI pada materi cerpen di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil temuan pada penelitian ini, disarankan agar media interaktif seperti *wordwall* dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan karena pembelajaran cerpen sering dianggap membosankan. Selain itu guru diharapkan merancang aktivitas yang mendalam agar siswa dapat mengingat informasi dan

memiliki keterampilan berpikir kritis. Oleh karena itu peneitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk menggali pengaruh penggunaan wordwall pada aspek lain dalam pembelajaran.



DAFTAR PUSTKA

- Aminatun, D., Alita, D., Rahmanto, Y., & Putra, A. D. (2022). Pelatihan Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Interaktif Di Smk Nurul Huda Pringsewu. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(2), 66-71.
- Amir, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII MTs Mallari Kabupaten Bone. Begibung: *Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 127-138.
- Arni, R., & Suciaty, P. (2023). Pengaruh Penggunaan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa MKU Bahasa Jepang UNP. *Kiryoku*, 7(1), 208-21
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Azizah, A., Arsanti, M., & Setiana, L. N. (2023) Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Dalam Mata Kuliah Pembelajaran Menyimak. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 11(2), 79-82.
- Dewantoro, S., & Sulistyowati, P. (2023, December). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pgsd Unikma* 7(1), 168-172.
- Dewi, N. G. A. A. M. L. (2013). Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran dan Kebiasaan Belajar terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X SMA Lab Singaraja. *Jurnal Jurusan Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 3(1), 5192.
- Elhefni, E., Adib, H. S., Ariani, R., & Safitri, R. (2023). Use of word wall learning media to improve learning outcomes indonesian learning in elementary schools. *Al-Ishlah : Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1556-1562.
- Ewillya Arlia Afrida, E. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis Website Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran ekonomi di SMAN 12 Pekanbaru (*Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*).
- Harzen, G., & Turistiani, T. (2024). Pengaruh Media Interaktif *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Biografi Kelas X di SMA Katolik St. Louis 2 Surabaya Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 115-123.
- Heryana, A. (2020). *Hipotesis Penelitian*. Jakarta :Universitas Esa Unggul.
- Hidayat, E. (2016). Hubungan Pembelajaran Elaborasi dan Kecerdasan Emosional Siswa dengan Hasil Belajar Pai. Tarbawi: *Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 2(01), 109–120.

- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The influence of word wall on students' interest and learning outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 211-223.
- Larasati, I., Putri, D. V., Febriani, K. N., Pramesti, R. I., Antika, R., & Wihartanti, L. V. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media *Wordwall* Pada Jurusan IPS di SMA. In *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humoria (SENASSDRA)* 3(3), 121-126.
- Lestari, A., Rachmawati, D. W., & Toyib, M. T. (2024). The effect of using *Wordwall* Game application media in economics subjects on student interest at SMA Negeri 2 Sanga Desa. *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(5), 480-495.
- Lestari, R., & Rohmani, R. (2024). Analysis of the Effectiveness of *Wordwall* Media Use on Science Learning Outcomes in Elementary Schools. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 5(4), 891-905.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa MAN 1 Lamongan. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi Universitas Negeri Surabaya*, VI
- Mukarramah, M., & Riadin, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas XI SMA Muhammadiyah Kasongan: The Effect of Using the Wordwall Application on Economic Learning Outcomes for Class XI SMA Muhammadiyah Kasongan. *Neraca: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(1), 53-61.
- Munir, A., & Ulviani, M. (2024). Pengaruh Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Menulis Puisi Siswa Kelas VII SMP Unismuh Makasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 264-272.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Nurgiyantoro, B. (2018). Teori Pengkajian Fiksi. Gadjah Mada University Press.
- Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran Daeing (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Puteri, N. A. V., Sarifah, I., & Yudha, C. B. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPA Sisa SDN CBU 08. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 75-82.
- Putri, N. F., Huda, T., & Devanti, Y. M. (2024). The Effect of *Wordwall* to the Quality of Students' Writing Skills. *Acuity: Journal of English Language Pedagogy, Literature and Culture*, 9(2).

- Setiana, L. N., & Wardani, O. P. (2021, October). Literasi Digital Bermuatan Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Era Disruptif. *In Prosiding Seminar Nasional Pertemuan Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia (PIBSI)* 43(1), 580-587
- Setiawan, A. J., Munandar, A., & Jalaluddin, M. (2024). The Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMAN 51 Jakarta. *JPIG (Jurnal Pendidikan dan Ilmu Geografi)*, 9(1), 75-83.
- Sugiyono, (2018) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & RND*. Bandung Alfabeta
- Sukendra, I. K., Pd, S., Si, M., Pd, M., & Atmaja, I. K. S. (2020). Instrumen Penelitian. Pontianak : Mahameru Press, 90.
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media pembelajaran daring berorientasi evaluasi. *Jurnal tudi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18.
- Turahmat, T., Wardhani, O. P., & Wijayati, R. (2019). Storytelling pada Peserta Didik TK Senyur Indah Semarang Bermuatan Nilai Karakter. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(2), 176-186.
- Turohmah, F., Mayori, E., & Sari, R. Y. (2020). Media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 14(1), Art. 1.
- Utami, P. S. (2016). Pengaruh Gaya Belajar Dan Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), Art. 1
- Zulfa, E., Roshayanti, F., & Purnamasari, I. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran Ppkn Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah dasar STKIP Subang*, 9(2), 4684-4692,