

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Pendidikan mampu mengubah keadaan menjadi lebih baik. Tanpa adanya pendidikan maka suatu negara akan mengalami penurunan mutu di berbagai bidang. Sehingga, sudah menjadi keharusan pemerintah Indonesia untuk lebih peduli terhadap sektor pendidikan di Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya agar dapat berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara.

Guru berperan penting untuk memilih perangkat pembelajaran yang tepat. Adapun perangkat pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru antara lain, modul ajar, Program Tahunan (Prota), Program Semester (Promes), kurikulum, media pembelajaran dan perangkat pembelajaran lainnya. Setelah memilih perangkat pembelajaran yang tepat guru harus bervariasi dan inovatif dalam memilih media pembelajaran, agar siswa mudah mengerti dan memahami penyampaian materi yang diberikan oleh guru. Realitanya masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif yang membuat pembelajaran kurang efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Pratiwi

(2017). perangkat pembelajaran yang kurang maksimal dan efektif yang akan mengakibatkan siswa menjadi jenuh dan malas untuk melakukan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah semua alat fisik yang dirancang secara terencana sehingga mampu menyampaikan informasi dan dapat membangun interaksi. Sehingga dapat memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran dan memfasilitasi prestasi peserta didik untuk mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran. Alat fisik yang di maksud bisa berupa media pembelajaran tradisional seperti *papan tulis, bagan, slide, OHP/OHT* serta objek-objek nyata. Selain itu, bisa berupa media yang dimutakhirkan seperti *komputer, DVD, CDRoom, internet*, video secara interaktif dan juga Aplikasi Games Pembelajaran seperti *Kahoot, Quizizz, Hoop, EdApp, Wordwall* dan lain sebagainya .

Media memiliki fungsi untuk mengarahkan siswa mendapatkan pengalaman belajar (*leaning experience*) yang dapat dilihat dari interaksi siswa dengan media. Penggunaan media yang tepat akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga dapat mempertinggi hasil pembelajaran. Rasa jenuh dan malas yang terlalu lama dirasakan oleh siswa yang nantinya akan membuat siswa kehilangan motivasi dan minat untuk melakukan pembelajaran yang aktif dan membuat siswa tidak berusaha untuk lebih mengonstruksikan pengetahuan yang dimiliki secara mandiri. Kondisi ini diduga akan berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini selaras dengan teori yang di kemukakan oleh Rahman (2014).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar yang inovatif dan lebih bervariasi adalah *Wordwall* (Putri,2020,69). Media ini merupakan media yang berbentuk Platform yang memiliki banyak variasi permainan diantaranya, kuis, kartu acak, *crossword* dan lain sebagainya. Media *Wordwall* bisa berupa tulisan konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, atau obyek nyata dengan ukuran yang bisa dibaca siswa dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi siswa di dalam kelas.

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran yang sudah mulai dikenal pada pembelajaran di Indonesia dan keefektifannya dari media ini telah terbukti seperti yang di katakan Maghfiroh (2018) Namun, di Indonesia sendiri penggunaan media pembelajaran *Wordwall* belum dikenal secara luas. Sehingga menjadi dasar yang kuat dalam penelitian ini untuk mengatasi permasalahan belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Karena selain belajar, siswa juga dapat bermain sehingga peneliti berharap agar media pembelajaran *Wordwall* ini bisa efektif digunakan untuk proses pembelajaran. *Wordwall* adalah salah satu media pembelajaran yang bisa di akses secara gratis. Media ini bisa didesain untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran baik secara kelompok, ataupun individual yang akhirnya dapat melibatkan siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi dan wawancara di SMP N 1 Rambah Hilir didapatkan Informasi bahwa : SMP N 1 Rambah Hilir sekolah yang sudah menerapkan kurikulum merdeka, sebuah kebijakan yang dirancang untuk memberikan kebebasan kepada siswa, guru, dan sekolah dalam merancang dan

mengelola proses pembelajaran. Tujuannya adalah menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi bakat serta potensi yang mereka miliki. komponen di dalam kurikulum merdeka terdapat modul ajar yang merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. modul ajar ini serupa dengan rencana pelaksanaan pembelajaran sebagai panduan bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. modul ajar dan rencana pelaksanaan pembelajaran disusun berdasarkan alur tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang diharapkan. kurikulum merdeka belajar mencakup tiga aspek utama pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Kondisi sekolah SMP N 1 Rambah Hilir yang mempunyai fasilitas atau sarana dan prasarana seperti laptop, infocus (proyektor), akses internet yang bagus (wifi) sehingga bisa mendukung media pembelajaran yang di gunakan. media pembelajaran berperan sebagai alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi secara efektif kepada siswa. penggunaan teknologi seperti video pembelajaran dan alat bantu visual lainnya sangat ditekankan dalam kurikulum ini agar siswa lebih mudah memahami materi. hasil belajar siswa kelas VII masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal kriteria yang di inginkan sekolah karena di dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang di sampaikan oleh guru sehingga pembelajaran menjadi monoton dan membosankan, guru masih menggunakan media pembelajaran seperti buku dan papan tulis. kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. siswa kurang aktif pada saat

pembelajaran berlangsung. siswa sibuk dengan urusannya masing-masing dan tidak memperhatikan guru menyampaikan materi selama proses pembelajaran berlangsung. siswa sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru, hal ini disebabkan karena materi pembelajaran IPS yang sangat padat sehingga diperlukan media pembelajaran yang tepat agar siswa mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan di terapkannya media pembelajaran *wordwall* dapat menumbuhkan daya tarik siswa dalam proses pembelajaran dan membuat suasana kelas yang lebih interaktif , membantu mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa. maka dari itu untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan peneliti tertarik mengambil judul pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar IPS kelas VII Di SMP N 1 Rambah Hilir .

Untuk lebih jelasnya berikut Tabel Hasil Ulangan siswa kelas VII sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Hasil Ulangan IPS Semester Ganjil Siswa Kelas VII
SMP N 1 Rambah Hilir**

NO	Kelas	Tidak Tercapai	Tercapai	Jumlah Peserta Didik
1	VII ^a	18 Siswa (66,66%)	14 Siswa (43,75%)	32 Siswa
2	VII ^b	16 Siswa (59,25%)	11 Siswa (40,75%)	27 Siswa
3	VII ^c	18 Siswa (66,66%)	9 Siswa (33,34%)	27 Siswa
Jumlah Seluruh Siswa 86 Siswa				

Sumber : Guru mata pelajaran IPS SMP N 1 Rambah Hilir .

Berdasarkan tabel 1.1 maka diperlukan penggunaan media pembelajaran yang sesuai agar hasil belajar siswa mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan. Salah satu media pembelajaran yang bisa dipakai yaitu media pembelajaran *Wordwall* menurut Anderson dan Dron,(2011) dalam teori pembelajaran jaringan sosial mengemukakan bahwa pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi

jaringan sosial dan digital dapat memfasilitasi pembelajaran kolaborasi serta berbasis komunikasi, media pembelajaran *wordwall* yang memungkinkan guru dan siswa untuk berbagi kuis, permainan, dan aktivitas interaktif sesuai dengan konsep. mereka menekankan bahwa kolaborasi melalui media pembelajaran seperti *wordwall* dapat menciptakan keterhubungan antar pelajar yang dapat meningkatkan pengalaman dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Di SMP N 1 Rambah Hilir**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, Peneliti merumuskan permasalahan yaitu “Apakah Ada Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Di SMP N 1 Rambah Hilir” ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah : Untuk Mengetahui Apakah Ada Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Di SMP N 1 Rambah Hilir .

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teori maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Sebagai sumber dalam menambah wawasan dan pengetahuan tentang model pembelajaran yang dapat ditempatkan pada mata pelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Guru, Membantu guru menentukan media pembelajaran yang sesuai dalam proses belajar mengajar. Dapat meningkatkan kualitas dan variasi dalam proses belajar mengajar.
- b) Bagi Sekolah, Dapat meningkatkan kemajuan sekolah dalam rangka perbaikan mutu dan kualitas sekolah sehingga tercapainya prestasi sekolah yang lebih baik.
- c) Bagi Siswa, Meningkatkan hasil belajar IPS yang lebih baik melalui penggunaan media pembelajaran *wordwall* Memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran menurut Tafonao, (2018,104) menyebutkan bahwa media berasal dari bahasa latin “Medium” yang artinya perantara atau pengantar. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan media merupakan semua bentuk sarana untuk menyalurkan pesan atau informasi yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut (Sapriyah, 2019). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menjadi sarana penyampaian informasi dari pengirim kepada penerima agar apa yang disampaikan dapat diterima dengan baik (Sari & Setiawan, 2018, 101–102).

Secara implisit dikatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi isi bahan ajar. Pengertian “media” dan “pembelajaran” berdasarkan tujuan, bahwa kata media dalam “media pembelajaran” secara harfiah adalah sarana, sedangkan kata belajar diartikan sebagai suatu keadaan yang diciptakan untuk membuat seseorang berbuat sesuatu kegiatan belajar. Media pembelajaran lebih menekankan pada posisi media sebagai wahana untuk menyalurkan pesan atau informasi dan belajar untuk mengkondisikan seseorang belajar (Prasasti dkk., 2019, 481).

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan, media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar untuk menyampaikan informasi ke pada penerima informasi (siswa) dari pengantar informasi (guru) yang membantu akan membantu proses pembelajaran.

b. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya yaitu perkembangan teknologi. Sehingga menyebabkan munculnya berbagai jenis media pembelajaran yang bisa dikelompokkan berdasarkan kesamaan ciri, karakteristik dari media tersebut.

Menurut Ilyasa Aghni, (2018) Beberapa media pembelajaran yang dikelompokkan menjadi beberapa jenis antara lain sebagai berikut:

1. Media Visual

Media visual adalah jenis media yang berpusat pada penggunaan indera penglihatan. Penggunaan media ini di fokuskan pada penyampaian pesan secara verbal dan non verbal. Media visual merupakan jenis media yang paling dominan dalam penggunaannya pada proses pembelajaran dikelas. Baik media visual yang sangat sederhana hingga media visual yang kompleks seperti papan tulis, media presentasi, buku teks, dan alat peraga.

2. Media Audio-Visual

Media Audio Visual merupakan perpaduan antara media yang berkonsentrasi pada penggunaan audio dengan media yang berkonsentrasi pada penggunaan visual. Media ini biasanya dibuat dalam bentuk *video*, *film pendek*, *gambar/slide bersuara*, atau 9 lainnya. Adapun beberapa website penyedia jasa

pembuatan video animasi antara lain *Go Animate*, *Video Scribe*, *Powtoon*, *Moovly*, dan lain sebagainya.

3. Multimedia

Multimedia adalah jenis media yang paling lengkap dari seluruh jenis media yang ada. Sifat utama yang dimiliki multimedia adalah adanya interaksi dan kesempatan bagi orang yang menggunakan untuk mengarahkan media menggunakan alat kontrol yang telah tersedia pada media. Pada matapelajaran kimia multimedia banyak digunakan dalam bentuk aplikasi permainan (*Game*) berbasis komputer ataupun android. Aplikasi permainan ini sering digunakan untuk membantu memberikan pemahaman mengenai materi yang ada, baik pada saat pembelajaran maupun di luar jam pelajaran. Sehingga akan mampu menarik siswa untuk mengakses materi tidak hanya di kelas namun juga di luar kelas. Adapun bentuk lain multimedia yang digunakan adalah penggunaan media pembelajaran *Kahoot!*, *Quizizz*, *Hoop*, *EdApp*, *Wordwall* dan lain sebagainya.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut N. Lestari, (2019, 918) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat terutama pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru dapat menjadikan proses pembelajaran semakin efektif dengan menggunakan media pembelajaran karena, guru dapat merancang medianya, memilih Bahasa, bagian yang diinginkan dan digunakan nantinya pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran berfungsi untuk mendukung proses belajar mengajar yang dianggap penting dan untuk menambah fleksibilitas dalam kegiatan belajar mengajar Martono & Nurhayati, (2014: 168).

Menurut (Cahyono,2015,103) bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya:

1. Dapat memperjelas tampilan penyajian pesan agar mudah dipahami dan tidak terlalu verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indera, seperti objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, atau model.
3. Dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi sehingga dapat menimbulkan Hasrat untuk belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan dunia realita.
4. Dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran dengan tepat sehingga guru dapat mengatasi kesulitan-kesulitan akibat perbedaan sifat, lingkungan .

Hal ini sama seperti penjelasan (Elmunyah dkk.,2019.2) bahwa kegunaan media pembelajaran antara lain sebagai berikut :

1. Siswa mampu memahami konsep bahan ajar yang lebih baik melalui pembelajaran yang interaktif.
2. Pembelajaran menggunakan teknologi tidak membutuhkan banyak dana, untuk bahan ajar secara fisik.
3. Siswa dapat mengakses bahan ajar kapanpun dan dimanapun mereka berada.
4. Pengguna media pembelajaran online akan memungkinkan pembelajaran seumur hidup, mudah untuk mengingat sejak lama, dan terintegrasi dengan media akses lain melalui internet.

5. Pembelajaran media pembelajaran online membantu siswa berpikir kritis.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien, meningkatkan hasil belajar siswa motivasi dan keaktifan siswa untuk belajar.

2. Media Pembelajaran *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

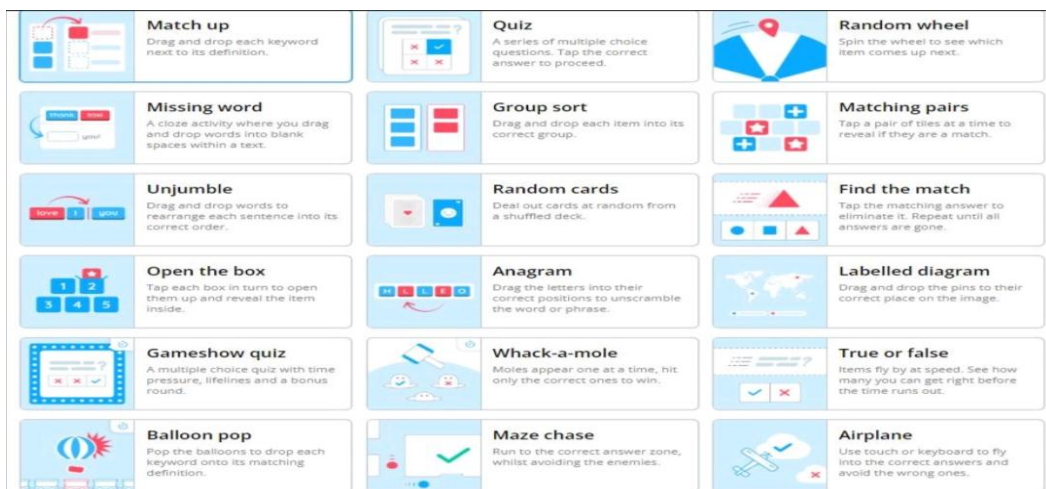
Wordwall merupakan media pembelajaran yang interaktif dan memiliki variasi permainan dengan menggunakan teknologi seperti smartphone ataupun laptop yang berfungsi sebagai alat bantu dalam mempermudah siswa dalam beraktivitas di dalam kelas (Purnamasari dkk.,2022,72). *wordwall* adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini bertujuan khusus sebagai sumber belajar, media belajar dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid serta media pembelajaran *wordwall* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa . Dimana di dalam *wordwall* disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru yang bisa digunakan oleh pengguna baru dan membuat pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa (Putri,2020,18), Sedangkan menurut Kurniasih (2021) (dalam Sinaga,Y.M.,2022,1847) *wordwall* yakni salah satu program web yang ditawarkan untuk mendukung aktivitas di dalam kelas seperti permainan untuk menciptakan lingkungan yang interaktif, merupakan salah satu program yang ditawarkan sebagai upaya peningkatan kegiatan pendidikan seperti permainan untuk menciptakan hasil belajar yang baik dan lingkungan yang interaktif di dalam kelas.

Wordwall adalah media pembelajaran berbasis web yang berupa game sederhana dimana peserta didik diajak untuk mengikuti perintah yang ada dan memilih jawaban yang benar dengan cara mengklik objek yang ditentukan. dimana aplikasi ini terbilang cukup mudah untuk digunakan dan dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik dan juga pendidik (Minarta & Pamungkas, 2022).

Dari beberapa pengertian diatas bahwa media pembelajaran *wordwall* yakni salah satu media interaktif yang menawarkan beragam fitur permainan dan juga kuis yang bisa dipakai sebagai alat penilaian dan bisa dipakai Sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa. ada banyak template di dalam *wordwall* yang bisa dipakai oleh pengajar untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan suatu pembelajaran yang sudah efektif akan meningkatkan hasil belajar siswa .

b. Fitur-Fitur *Wordwall*

Aplikasi web ini menawarkan berbagai jenis fitur di dalamnya antara lain *quiz*, *random cards*, *crossword*, dan lain sebagainya. (Sinaga & Soesanto, 2022). Fitur-fitur tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.1 dibawah ini.



Gambar 2.1 Fitur-fitur *Wordwall*

Gambar 2.1 memperlihatkan fitur-fitur *Wordwall* diantaranya sebagai berikut:

1. *Match Up*, siswa diminta untuk menyeret kemudian melepas setiap kata kunci disamping definisinya.
2. *Quiz*, siswa diminta untuk menyelesaikan soal sesuai waktu yang telah diberikan dengan memilih jawaban yang benar dan kemudian dilanjutkan dengan soal erikutnya.
3. *Random Wheel*, siswa diminta memutar roda yang akan memunculkan gambar. yang akan memunculkan gambar. Kemudian siswa mendeskripsikan gambar atau jawaban atas pertanyaan telah dipilih dari roda yang diputar tadi.
4. *Missing word*, siswa diminta untuk mengisi kolom yang kosong pada kalimat atau paragraf dengan cara menyeret jawaban yang benar ke dalam kolom yang kosong.
5. *Group Sort*, permainan ini meminta siswa untuk menyeret dan melepaskan setiap item ke dalam grup yang benar.

c. Langkah-Langkah *Wordwall*

Langkah – Langkah yang bisa dipakai dalam pengimplementasian aplikasi *wordwall* menurut Aidah N & Nurafni (2022,168-169) ialah:

- a. Hal pertama yang hendak kita tempuh ialah membuka akun di <https://wordwall.net> dan mengisi informasi atau data yang diperlukan.
- b. Pilihlah aktivitas saya.
- c. Sesudah itu, Pilihlah template yang tersedia.
- d. Buat judul dan deskripsi game.

e. Apabila semuanya sudah selesai, Pilihlah tombol selesai sebagai tindakan terakhir.

Berikutnya menurut Sahanata, dkk (2022,18) menyatakan bahwa sintaks dalam memakai aplikasi digital *wordwall* ialah seperti di bawah ini:

- a. Ketik pada tab pencarian <https://wordwall.net>
- b. Maka akan muncul kotak dialog untuk Login, Silakan isi alamat e-mail aktif dan kata sandi.
- c. Tekanlah “*Create Your Activity Now*”.
- d. Maka Kita akan masuk ke Dashboard aplikasi *wordwall*.
- e. Silahkan memilih template yang diinginkan.

Selain itu menurut Dinda.O.P (2022,22-25) sintaks memakai aplikasi *wordwall* seperti di bawah ini:

- a. Masuk ke aplikasi Google Chrome kemudian search *Wardwall*.
- b. Sesudah itu muncul tampilan awal *Wordwall*.
- c. Berikutnya kita dapat log in dengan memakai gmail.
- d. Sesudah mempunyai akun, langkah Berikutnya Tekanlah tombol buat aktivitas.
- e. Sesudah itu muncul Template yang bisa dipakai untuk membuat soal.
- f. Berikutnya Pilihlah template mana yang hendak kita gunakan.
- g. Ketika template yang dipilih muncul, isi dengan menggunakan judul subjek dan pertanyaan serta jawaban yang perlu disediakan.
- h. Sesudah pertanyaan selesai, masukkan dan kemudian Tekanlah tombol Selesai.
- i. Sesudah siswa selesai mengerjakan soal kuis yang kita buat tadi, Tekanlah opsi Bagikan.

j. Bagikan URL dengan kelompok belajar siswa dengan menyalinnya .

d. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

1. Kelebihan *Wordwall*

Media pembelajaran memiliki kelebihan dan juga kekurangan Adapun kelebihan dari aplikasi *wordwall* yaitu Menurut Annisa Savira dan Rudy Gunawan (2022, 5455) menyatakan bahwa kelebihan aplikasi *wordwall* seperti di bawah ini:

- a. Mempunyai potensi untuk menawarkan kepada murid suatu sistem pembelajaran yang relevan yang mudah dipakai dan dapat diterapkan baik di tingkat dasar maupun lanjutan.
- b. Aplikasi *wordwall* sekedar dapat diakses dari manapun dengan memakai smartphone.
- c. Aplikasi inovatif dengan puluhan template untuk menarik minat murid dan mendorong pembelajaran.

Menurut Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., dkk (2021, 101), kelebihan dari media *wordwall* ialah tampilan media pembelajaran yang menyenangkan bagi murid di dalam kelas, tersedianya beberapa template untuk mendukung penggunaan sesuai dengan kebutuhannya, dan dapat diaksesnya tugas-tugas melalui smartphone. Kelebihan *wordwall* menurut Dinda Oktavia Pratiwi (2022,27), menyatakan bahwa kelebihan dari media *wordwall* dapat menawarkan pembelajaran yang lebih menarik, mudah diingat, dan mudah dipahami oleh murid. Program *wordwall* mempunyai mode penugasan yang bisa dipakai, sehingga murid dapat mengaksesnya dari smartphone mereka sendiri.

Menurut Putri Rahma Alaeda (2022,14) mengatakan bahwa Manfaat menggunakan program *wordwall* ini adalah dapat memberikan pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan, dan juga mudah digunakan untuk siswa sekolah dasar. Selain itu, siswa dapat dengan mudah mengakses informasi ini melalui ponsel cerdas mereka dari mana saja kapan saja, menunjukkan bahwa ini telah diterapkan di abad ke-21, saat pembelajaran tidak dibatasi oleh waktu atau geografi. Menurut penilaian Septyadi D & Alfiah (2021,45), media pembelajaran *wordwall* ini mempunyai kelebihan seperti di bawah ini:

- a. Media ini bisa diadaptasi dan cocok untuk dipakai dengan murid dengan tingkat keterampilan yang berbeda.
- b. Menarik dan tidak monoton.
- c. Inventif dan membangkitkan minat murid dalam belajar.

2. Kekurangan *Wordwall*

Media pembelajaran memiliki kelebihan dan juga kekurangan. Adapun kekurangan dari aplikasi *wordwall* yaitu menurut Mujahidin, A.A., Salsabila, U.H., dkk. (2021,101), kekurangan media *wordwall* termasuk kemudahan penyalinan, ketidak mampuan untuk mengubah ukuran font, fakta bahwa beberapa template sekedar bisa dipakai dengan akun premium atau berbayar, dan fakta bahwa game sekedar dapat dicetak untuk akun premium., yakni media visual yang membutuhkan banyak waktu untuk dikembangkan, dan rentan atas kecurangan.

Kekurangan *wordwall* menurut Dinda Oktavia Pratiwi (2022,27), artinya implementasinya rawan kecurangan saat mengisi formulir, ukuran font tidak bisa diatur, dan ukuran font user tidak bisa diubah menjadi besar atau kecil. Menurut

Putri Rahma Alaeda (2022,14) mengatakan bahwa Kerugian dari program *wordwall* ini adalah rentan atas penipuan selama instalasi, dan pengguna tidak dapat mengubah ukuran teks. Adapun kekurangan dari media *wordwall* ini menurut (Septyadi D & Alfiah, 2021: 45), yakni:

- a. Membutuhkan waktu atau proses yang lebih lama untuk membuatnya.
- b. Media ini yakni media visual, maka materi ini sekedar bisa ditinjau.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran *wordwall* ini adalah media *wordwall* tampilan media pembelajaran yang menyenangkan bagi murid di dalam kelas membuat pembelajaran yang lebih menarik, mudah diingat, dan mudah dipahami oleh murid.kekurangannya adalah membutuhkan waktu atau proses yang lebih lama untuk membuatnya ukuran font tidak bisa diatur, dan ukuran font user tidak bisa diubah menjadi besar atau kecil.

e. Karakteristik Media Pembelajaran *Wordwall*

Beberapa karakteristik media pembelajaran *wordwall* antara lain Menurut Gusman et al., (2021,205) *wordwall* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. *Wordwall* dapat dijadikan sebagai media evaluasi dengan berbagai jenis penilaian seperti pilihan ganda, teka-teki, mencocokkan gambar yang memudahkan untuk dipakai sebagai penilaian bagi peserta didik pada ujian tengah semester dan ujian akhir semester.
- b. *Wordwall* mempunyai keunikan karena memungkinkan pendidik mengetahui presentase soal serta soal termudah pun tersulit.

- c. *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis game dengan tampilan yang tidak membosankan bagi peserta didik.
- d. Dengan tampilan menarik, peserta didik pada proses pembelajarannya bertindak dengan responsive dan dapat merangsang minat belajar peserta didik.

Menurut Priyono (2020,96), terdapat karakteristik *wordwall* yang perlu diperhatikan dan diterapkan pada *wordwall*, antara lain:

- a. Tingkatan kesulitan dan variasi soal dalam *wordwall* disesuaikan dengan tingkatan tesnya. Tingkatan yang tinggi memiliki tingkat kesulitan dibandingkan dengan tingkatan sebelumnya.
- b. Karena menyenangkan dan menarik, permainan dapat menarik peserta didik untuk melaksanakan latihan dan membantu mereka mencapai tujuan sejalan atas kemampuannya.
- c. Untuk memperluas pengalaman dilapangan, peserta didik dapat mencoba memainkan permainan yang sesungguhnya, meskipun mereka mungkin sering kalah, namun mereka akan memutar ulang dan akan terus mencoba.
- d. Bisa dimainkan individu atau dalam kelompok.

Menurut Andini (2022,15) ada beberapa karakteristik media pembelajaran *wordwall* diantaranya:

- a. Tingkat kesulitan atau level dapat disesuaikan dengan peserta didik. Pada media pembelajaran *wordwall* terdapat beberapa tingkatan kesulitan yang berhubungan satu sama lain, semakin tinggi tingkat kesulitannya, semakin sulit pula tesnya.

- b. Tidak membosankan dan menyenangkan, bertujuan untuk mendorong peserta didik tujuannya bisa tercapai caranya membuat peserta didik bersemangat dalam menyelesaikan tugasnya.
- c. Menambah keahlian peserta didik, peserta didik dapat mencoba melakukan permainan atau mengerjakan soal dalam *wordwall*. Dan bila gagal, peserta didik dapat terus mencoba Kembali.
- d. Bisa dimainkan secara mandiri dan kelompok.

Wordwall merupakan website media pembelajaran yang memiliki keunikan dalam segi isi dan juga evaluasinya. *wordwall* mempunyai template permainan yang banyak dan memudahkan pendidik untuk menyesuaikan permainan mana yang akan digunakannya dalam menyampaikan materi. Selain itu *wordwall* pun dilengkapi dengan variasi tingkatan tes didalamnya juga pendidik dapat mengetahui data nilai dari hasil yang telah dikerjakan pendidik. Jadi, *wordwall* karena tampilan dan penggunaan yang mudah peserta didik dapat dengan mudah menggunakannya. Pendidik juga dapat dengan mudah memasukan bahan ajar dan juga dapat mengetahui hasil data nilai yang telah diolah oleh *wordwall*.

f. Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar

Beberapa ahli pendidikan dan teknologi pembelajaran telah memberikan pandangan mengenai penggunaan media digital interaktif seperti *wordwall* dalam dunia pendidikan. Secara umum, pendapat mereka mengakui manfaat dari media ini dalam mendukung proses belajar yang lebih efektif dan menarik. Berikut beberapa pandangan berdasarkan konsep yang diutarakan oleh para ahli:

Anderson dan Dron (2011) mengemukakan bahwa kolaborasi online melalui media pembelajaran seperti *wordwall* dapat menciptakan keterhubungan antar pelajar, yang dapat meningkatkan pengalaman dan hasil belajar. Surahmawan dkk (2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran *wordwall* mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui interaktifitasnya sehingga siswa mengalami peningkatan hasil belajar dan kemampuan berfikir kritis setelah menggunakan media pembelajaran *wordwall*.

Fitriana, Yulia (2020) mengemukakan bahwa media pembelajaran *wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa paa mata pelajaran tertentu Karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Permana, Adiya (2021) mengemukakan bahwa pengaruh media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran siswa lenih berani yang berdampak pada peningkatan hasil belajar. Sugiyono (2022) memngemukakan bahwa media pembelajaran *wordwall* yang mana media pembelajaran di gital dapat mempengaruhi hasil belajar siswa jika di rancang berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Dari pendapat para ahli di atas dapat kita simpulkan secara keseluruhan, para ahli menilai bahwa *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.

3. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Octavia (2020:71) hasil belajar adalah sebagai perubahan signifikan tingkah laku dari hasil kegiatan belajar dan masukan motivasi untuk berhasil mencapai tujuan belajar. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik berdasarkan pengalaman peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan. Prananda & Hadiyanto (2019). Hasil belajar diartikan bentuk hasil pencapaian peserta didik setelah mengerjakan tugas dalam kegiatan pembelajaran, dilihat dari kemampuan penguasaan pengetahuan dan keterampilan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru. Fuad (2018:47). Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Nana Sudjana (dalam Yanto 2015:57).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu pencapaian yang dicapai oleh peserta didik yang dilihat dari penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap.

b. Indikator Hasil Belajar

Menurut Straus, Tetroe, & Graham (dalam Ricardo & Meilani, 2017) indikator hasil belajar adalah sebagai berikut :

- a. Ranah kognitif, memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- b. Ranah afektif, berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.

- c. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Sedangkan menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017) indikator hasil belajar yaitu:

- a. Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- b. Ranah afektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- c. Ranah psikomotorik.

Berdasarkan pendapat diatas diatas indikator hasil belajar dapat disimpulkan yaitu mempunyai tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hanadi (dalam Rusman, 2014:130) faktor-faktor yang berpengaruh pada hasil belajar adalah :

- a. Faktor Internal

Faktor fisiologis, umumnya seperti kondisi kesehatan yang sehat, tidak capek, tidak cacat fisik, dan sebagainya. Hal ini bisa mempengaruhi siswa pada pembelajaran.

Faktor psikologis, pada dasarnya seluruh siswa mempunyai mental berbeda-beda, hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor ini mencakup intelegensi (IQ), bakat, minat, perhatian, motif, kognitif serta daya nalar.

b. Faktor Eksternal

Faktor lingkungan, akan berdampak pada hasil belajar, termasuk fisik dan sosial. Lingkungan alam seperti suhu, kelembaban. Belajar siang hari dalam ruangan dengan ventilasi udara kurang bagus tentu berbeda dengan belajar pada saat pagi hari dimana udara sejuk.

Faktor instrumental, keberadaan dan penggunaannya didesain sesuai hasil belajar yang diinginkan. Diharapkan bisa berguna seperti sarana agar tujuan belajar yang sudah direncanakan tercapai. Faktor ini meliputi kurikulum, sarana, dan guru.

Menurut Slameto (dalam Wijanarko, 2017) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi cara mengajar, interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa dengan siswa.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal atau faktor dari dalam, faktor eksternal atau faktor dari luar, cara mengajar, dan interaksi siswa juga dapat mempengaruhi hasil belajar.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang didalamnya mencakup antropologi, ekonomi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama, dan psikologi. Dimana tujuan utamanya adalah membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan peserta

didik yang menyeluruh (*komprehensif*) tentang berbagai aspek ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan., Ahmad Susanto (2013).

IPS merupakan mata pelajaran yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat yang diseleksi dengan menggunakan konsep-konsep ilmu sosial yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran. IPS adalah bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi. Menurut *National Council for the Social Studies (NCSS)*, mendefinisikan IPS sebagai suatu studi yang terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk meningkatkan kemampuan warga negara. Dalam program sekolah, IPS mengkaji secara sistematis dan terkoordinasi berbagai disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, sosiologi, dan materi yang sesuai dengan humaniora, matematika dan ilmu pengetahuan alam.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut Trianto (dalam Tri.P 2022:19), tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Menurut Etin (2009:15), tujuan pembelajaran pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk

mengembangkan diri sesuai dengan minat, bakat, kemampuan, dan lingkungannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk Mengembangkan potensi dalam diri yang dimiliki siswa sesuai dengan minat, bakat, kemampuan, dan lingkungannya.

c. Karakteristik Pembelajaran IPS

Menurut Darsono (2017), Berikut ini karakteristik pembelajaran IPS :

1. IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
2. Kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang disusun sedemikian rupa sehingga menjadi materi atau topic (tema/sub tema) tertentu.
3. Kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
4. Kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi, dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.
5. Kompetensi dasar IPS menggunakan 3 dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

B. Defenisi Operasional

Variabel dalam penelitian ini adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek peangamatan penelitian. Dimana dalam penelitian ini mengkaji dua variabel,yaitu “Media Pembelajaran *Wordwall* “ sebagai variabel bebas (X) dan “Hasil Belajar” sebagai variabel terikat (Y). Variabel yang di libatkan dalam penelitian ini secara operasional didefenisikan sebagai berikut :

1) Media Pembelajaran *Wordwall*

Media Pembelajaran *Wordwall* adalah media pembelajaran yang membuat siswa kreatif dalam pembelajaran dan membuat media pembelajaran interaktif,seperti *kuis,menjodohkan,acak kata,dan mengelompokkan*.

2) Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku siswa kelas VII di SMP N 1 Rambah Hilir yang dilihat dari segi kemampuannya,keterampilan,pengetahuan serta sikap. yang dilihat dari segi kemampuan, keterampilan, pengetahuan serta sikap.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka berpikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Uma Sekaran (dalam Sugiyono 2016:91) menyatakan kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting.

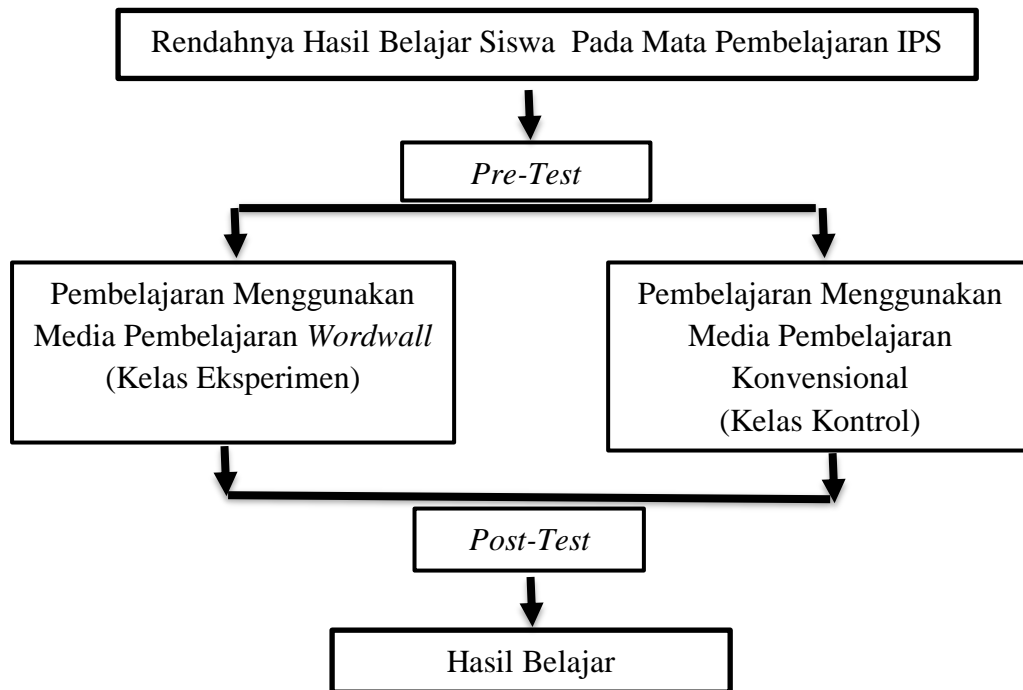
Media Pembelajaran *wordwall* merupakan media pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Media

pembelajaran ini juga mengharuskan siswa untuk saling aktif terhadap pembelajaran serta menyelesaikan suatu tugas yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran *wordwall* pembelajaran yang di kolaborasi melalui media pembelajaran seperti *wordwall* dapat menciptakan keterhubungan antar pelajar yang dapat meningkatkan pengalaman dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan suatu penelitian yang memfokuskan pada pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII di SMP N 1 Rambah Hilir.

Kerangka konseptual 2.1 dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Melakukan pre-test tempat penelitian di SMP N 1 Rambah Hilir.
2. Setelah mendapatkan hasil pre-test maka dicari soal yang valid dan tidak valid, soal yang tidak valid di buang.
3. Setelah mendapatkan soal yang valid, penulis akan melaksanakan media pembelajaran *wordwall* pada kelas eksperimen dan tanpa media pembelajaran pada kelas kontrol di SMP N 1 Rambah Hilir .
4. Kemudian melakukan pos-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan soal yang valid.
5. Setelah melakukan pos-test maka hasilnya akan di uji T.
6. Setelah di uji T maka akan didapatkan hasil belajar.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2017:99-102), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.

Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_a = Terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP N 1 Rambah Hilir.

H_o = Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP N 1 Rambah Hilir.

E. Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan merupakan suatu penelitian terdahulu yang relevan dengan judul yang akan diteliti. Tujuannya adalah untuk menghindari pengulangan penelitian pada permasalahan yang sama. Berikut penelitian yang relevan :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Andini, Luki Yunita, dan Dedi Irwandi (2021/2022) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur siswa kelas X SMA Mitra persada jawilan Tahun Ajaran 2021/2022”. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan tanpa menggunakan Media Pembelajaran Kolaboratif .

Persamaan dengan penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan variabel bebas yang sama yaitu media pembelajaran *Wordwall* . Sedangkan perbedaannya adalah waktu, tempat dan objek penelitiannya.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hafsah Hafsah, Abdul Sakban dan Anis Wiranda (2023) yang berjudul “Pengaruh Media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar PKN Pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTS “ Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar yang diperoleh berupa aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Persamaan dengan penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan variabel bebas yang sama yaitu media pembelajaran *Wordwall*. Sedangkan perbedaannya adalah waktu dan tempat penelitian.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Emi Zulfa, Fenny Roshayanti, Iin Purnamasari (2023) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran PPKN terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar “. Berdasarkan hasil penelitian ini di peroleh kesimpulan bahwa hasil belajar Media Pembelajaran *Wordwall* terdapat nilai pretest merupakan nilai test sebelum menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* sedangkan posttest merupakan nilai setelah menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall*. Diketahui bahwa nilai rata-rata pretest adalah 65,16 sedangkan posttest adalah 82,44 ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan Media Pembelajaran *Wordwall*.

Persamaan dengan penelitian ini adalah penelitian ini yaitu sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya adalah waktu dan tempat penelitian.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Zumrotus, Sholihah, dan Fauzan, (2022) yang berjudul “Pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII MTSN 1 Kota Malang “. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Besar Pengaruh positif signifikan terhadap minat belajar siswa dari ($0,000 < (0,05)$).

Persamaan dengan penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan variabel bebas yang sama yaitu Media Pembelajaran *Wordwall*. Sedangkan perbedaannya adalah waktu, tempat dan objek penelitiannya.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Rozi Novita, Ranti Nazmi, Zulfa Zulfa (2021) yang berjudul “ Pengaruh Game *Wordwall* terhadap hasil belajar sejarah kelas X MIPA SMA 2 Lubuk basung “. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa setelah di lakukan uji analisis data dan hipotesis menggunakan uji statistika di peroleh nilai signifikan $0,000 > 0,05$ maka hasil H_0 di terima .

Persamaan dengan penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan pendekatan saintifik. persamaan yaitu media pembelajaran *Wordwall* . Sedangkan perbedaannya adalah waktu, tempat dan objek penelitiannya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif penelitian yang data penelitian berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik, Sugiyono (2017:11). Metode penelitian yang digunakan adalah Eksperimen Semu (*quasi eksperimen*) yang dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen akan diberi perlakuan dengan menerapkan Media Pembelajaran *Wordwall* pada kelas kontrol akan diberi perlakuan dengan Media Pembelajaran Konvensional.

Tujuan eksperimen ini adalah untuk melihat Bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa kelas VII SMP N 1 Rambah Hilir. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Pre-Test* dan *Post-Test*. Adapun desain pada pelaksanaan tindakan lapangan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
Kelas Eksperimen	T1	X	T2
Kelas Kontrol	T1	-	T2

Sumber : Lufri (2006:72)

Keterangan:

X : Pembelajaran dengan media pembelajaran *wordwall*

- : Pembelajaran konvensional

T1 : Pemberian *Pre-Test*

T2 : Pemberian *Post-Test*

B. Waktu dan Tempat Penelitian

5. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2024 sampai bulan Februari 2024 di SMP 1 Rambah Hilir kelas VII semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

Tabel 3.2 Rincian Waktu Penelitian

NO	Tahap Penelitian	Bulan										
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1.	Persiapan Ke Sekolah	■										
2.	Pengajuan Judul		■									
3.	Pembuatan Proposal		■									
4.	Seminar Proposal		■									
5.	Pelaksanaan Penelitian			■	■	■	■	■				
6.	Pengelolaan Data							■	■	■		
7.	Seminar Hasil										■	
8.	Komprehensif											■

Sumber : Data Olahan Penelitian 2024/2025

6. Tempat Penelitian

Penelitian ini di lakukan di SMP N 1 Rambah Hilir, Kecamatan Rambah Hilir, Kabupaten Rokan Hulu.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2018), populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Sehubungan dengan defenisi diatas, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP N 1 Rambah Hilir.

Tabel 3.3 Seluruh siswa kelas VII SMP N 1 Rambah Hilir Tahun Ajaran 2024/2025.

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII A	32
2	VII B	27
3	VII C	27
	Jumlah	86

Sumber : Data Siswa SMP N 1 Rambah Hilir Tahun Ajaran 2024/2025

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2017:81). Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling* dimana akan dilakukan pengundian secara acak untuk mendapatkan 2 kelas yang akan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol dari total populasi yang ada.cara menentukan sampel dari *Teknik Simple Rondon sampling* adalah dengan cara mengundi cara pengundiannya adalah antara kelas VII A, VII B. dan VII C diberi kertas yang berisi kelas kontrol kelas eksperimen dan kertas yang kosong . kemudian peneliti mengundi kertas secara acak untuk menentukan mana yang menjadi kelas kontrol dan mana yang menjadi kelas eksperimen. Setelah mendapatkan hasil unduh kelas mana yang terpilih adalah Kelas VII B sebagai Kelas Kontrol dan Kelas VII C sebagai Kelas Eksperimen. Dapat dilihat pada tabel 3.4 sebagai berikut :

Tabel 3.4 Jumlah Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII B (kontrol)	27
2	VII C (eksperimen)	27
	Jumlah	54

Sumber : Data Siswa SMP N 1 Rambah Hilir Tahun Ajaran 2024/2025

D. Jenis Dan Sumber Data Penelitian

1. Jenis data penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang datanya merupakan data angka-angka. penelitian yang di lakukan merupakan penelitian lapangan yang mana data yang di peroleh berasal dari pengamatan langsung ke sekolah SMP N 1 Rambah Hilir.

2.Sumber Data Penelitian

a. Data Primer

Menurut Sugiyono (2016:225) data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data primer didapatkan melalui kegiatan Observasi dan wawancara kepada pihak sekolah di SMP N 1 Rambah Hilir .

b. Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2016:225) data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau lewat dokumen. Sumber data sekunder merupakan sumber data pelengkap yang berfungsi melengkapi data yang diperlukan data primer. Data ini didapatkan dari guru-guru SMP, khususnya guru pada mata pelajaran IPS.

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2017: 137) teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan menggunakan metode tes. Tes adalah pengumpulan data yang bertujuan untuk mengetahui hasil

dari perlakuan, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditemukan. Untuk mengerjakan tes ini tergantung dari petunjuk yang diberikan misalnya Melingkari salah satu huruf di depan pilihan jawaban yang salah, melakukan tugas atau suruhan, menjawab secara lisan dan sebagainya (Arikunto, 2019).

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk pengukuran dalam penelitian (Sugiyono, 2017:102) Jenis instrumen dalam penelitian ins adalah instrumen tes berupa soal Jawaban dari soal ini lah yang akan dijadikan penepatan skor. Bentuk tes yang digunakan adalah berupa tes objektif, berupa pilihan berganda. Adapun instrument penelitian adalah sebagai berikut :

1. Tes

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditemukan. Tes dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mengetahui atau memahami pelajaran yang telah disampaikan. Tes yang diberikan yaitu *Pre-test* dan *Post-test*. *Pre-test* dilakukan untuk mengukur sejauh mana kemampuan yang telah siswa miliki sebelum Menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall*, Sedangkan *Post-test* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang diberikan setelah Menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* .

2. Uji Coba Instrumen

Adapun tes yang digunakan terlebih dahulu pada uji coba ini yaitu untuk menentukan Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Pembeda Soal.

a. Uji Validitas

Menurut Riyanto dan Hatmawan (2020) validitas adalah pengukuran untuk menunjukkan apakah suatu instrumen penelitian di katakan valid atau layak untuk digunakan. Adapun pengujian validitas mengarah pada seberapa jauh suatu instrumen dapat menjalankan fungsinya. Instrumen dikatakan layak apabila dapat dengan tepat mengukur hal yang ingin diukur. Teknik uji coba validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji valid instrument dengan menggunakan teknik rumus kolerasi product moment (Arikunto, 2012:87). Untuk menghitung uji validitas dapat digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara skor butir dan skor total

n = Jumlah responden

$\sum x$ = Jumlah skor butir

$\sum y$ = Jumlah skor total

$\sum xy$ = Jumlah perkalian antara skor butir dengan skor total

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor butir

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor total.

Tabel 3,5 Kriteria r_{xy} Nilai Standar Validitas

Tingkat Validitas	Kategori
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup Tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber. Arikunto (2012:87)

b. Uji Reabilitas

Reliabilitas adalah ketepatan suatu tes yang dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Arikunto (2012), Reabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat di percaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data. Instrumen yang sudah dapat dipercaya akan hasil data yang dapat dipercaya juga mencari reabilitas instrumen dengan menggunakan rumus K-R 20.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas tes secara keseluruhan

n = Banyaknya butir item

I = Bilangan konstan

S = Standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varian)

P = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

Tabel 3,6 Kriteria Tingkat Reabilitas

Tingkat Reabilitas	Kategori
Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Sangat Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Tinggi
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Cukup
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,00 sampai dengan 0,200	Sangat Rendah

Sumber. Arikunto (2012)

c. Tingkat kesukaran soal

Menurut Suharsimi Arikunto (2016:222) tingkat kesukaran soal adalah bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya suatu soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha untuk memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya. Menganalisis tingkat kesukaran soal artinya menggolongkan soal-soal yang termasuk kategori mudah, sedang, dan sukar.

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

Keterangan :

P = Indeks kesukaran / tingkat kesukaran

B = Banyaknya siswa atau responden

JS = Jumlah skor kelompok atas

Tabel 3,7 Kriteria Taraf Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran	Kategori
Soal dengan P 0,80 sampai 0,30	Sukar
Soal dengan P 0,30 sampai 0,70	Sedang
Soal dengan P 0,70 sampai 1,00	Mudah

Sumber. Arikunto (2012:225)

d. Daya pembeda soal

Menurut (Arikunto, 2012), daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Rumus untuk menentukan indeks diskriminasi menurut (Arikunto, 2012) adalah :

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan :

DP = Daya pembeda soal

BA = Jumlah skor kelompok atas

BB = Jumlah skor kelompok bawah

JA = Jumlah skor ideal kelompok atas

JB = Jumlah skor ideal kelompok bawah

Tabel 3,8 Kriteria Daya Beda Soal

Daya Beda	Kategori
D : 0,00-0,20	Jelek
D : 0,21-0,40	Cukup
D : 0,41-0,70	Baik
D : 0,71-331,00	Baik Sekali

Sumber: (Arikunto,2012).

G. Teknik Analisis data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak (Sugiyono, 2015:106-107).

Adapun hipotesis untuk menguji normalitas adalah:

H0 = Data berdistribusi normal

Ha = Data tidak berdistribusi normal

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Uji Lilliefors*.

Langkah-langkah *Uji Lilliefors* (Sundayana, 2010: 84) sebagai berikut:

1. Menyusun data dari yang terkecil sampai data terbesar.
2. Menghitung nilai rata-rata setiap kelas populasi.

$$\mu = \frac{\sum_{i=1}^n f_1 x_1}{n}$$

Keterangan:

X₁ = Data ke i

n = Banyak Data

3. Menghitung simpanan baku

$$\sigma = \sqrt{\frac{\sum f_1 x_i^2 - (\sum f_1 x_i)^2}{n(n-1)}}$$

4. Mengubah nilai x pada nilai z dengan rumus

$$Z = \frac{x_1 - \mu}{S}$$

5. Menghitung luas Z dengan menggunakan tabel Z
6. Menentukan nilai proporsi data yang lebih kecil atau sama dengan data tersebut.
7. Menghitung selisih luas z dengan nilai proporsi
8. Menentukan luas maksimum (*Lmaks*) dari langkah, *Lmaks* = *Lhitung*
9. Menentukan luas tabel Lilliefors *Lmaks*; *Lhitung* dengan derajat bebas (n-1)

10. Kriteria kenormalan: jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal, begitu juga sebaliknya.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama. Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah data mempunyai varians yang homogenitas atau tidak (Sugiyono, 2010:197).

Untuk mengukur homogenitas varian dari dua kelompok data, digunakan rumus uji F sebagai berikut:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Keterangan:

F = Varians kelompok data

S_1^2 = Varians terbesar

S_2^2 = Varians terkecil

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis
2. Bagi data menjadi dua kelompok
3. Cari masing masing kelompok nilai simpangan bakunya
4. Tentukan F_{hitung}
5. Tentukan kriteria pengujian:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data tersebut homogen

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data tersebut tidak homogen

Sugiyono (2013:276) taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$.

Uji homogenitas menggunakan Excel dengan kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan apabila F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} maka memiliki varian yang Homogen. Akan tetapi apabila F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} maka varian tidak Homogen.

c. Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono dalam (Yusuf & Daris, 2018) uji t merupakan uji koefisien regresi secara parsial yang bertujuan mengetahui signifikansi peran secara parsial antara variabel bebas terhadap variabel terikat dengan menganggap variabel bebas lainnya adalah konstan. Pengambilan keputusan hasil uji t didasarkan pada kriteria Berikut :

- a. Bila signifikansi $< 0,05$; artinya H_0 ditolak atau variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.
- b. Bila signifikansi $> 0,05$, artinya H_a diterima atau variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

Untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* maka dilakukan dengan cara perhitungan dengan menggunakan rumus t-test (Sudjana, 2005:239).

$$t = \frac{X_1 - X_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan:

$$S^2 = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Dimana:

X_1 = Rata-rata hasil tes peserta didik kelas eksperimen

X_2 = Rata-rata hasil tes peserta didik kelas control

S = Simpangan baku

N_1 = Jumlah Siswa kelas eksperimen

N_2 = Jumlah Siswa kelas control

S_1^2 = Varian kelas eksperimen

S_2^2 = Varian kelas control

Untuk menguji pengaruh yang signifikan terhadap media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa maka harga tersebut dikonsultasikan ke tabel nilai distribusikan t dengan kriteria $T_{hitung} < T_{tabel}$ tolak H_0 $T_{hitung} > T_{tabel}$, dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n - 1$, maka pengaruh tersebut dinyatakan signifikan. Tujuan di lakukannya uji hipotesis pada penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Rambah Hilir. Peneliti menggunakan bantuan dari aplikasi *Excel* untuk mempermudah uji hipotesis ini.