

**PENGARUH MEDIA PENILAIAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA BERBASIS  
GAME EDUKASI WORDWALL PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA DI  
KELAS XI SMA NEGERI 8 KOTA JAMBI  
T.A 2022/2023**

**Angelia Harianja\* Nur Agustiningsih\*\***  
Alumni Prodi Pendidikan Sejarah  
Dosen Pendidikan Sejarah

**Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media penilaian terhadap hasil belajar siswa berbasis game edukasi Wordwall pada mata pelajaran sejarah di kelas XI. Penelitian yang dilaksanakan ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan One – Group Pretest-Posttest Design (Satu Kelompok Pretest-Posttest). Penelitian ini dilakukan pada kelas XI IPS 5 dengan jumlah siswa sebanyak 34 orang. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penggunaan pelajaran Sejarah Indonesia menunjukkan adanya pengaruh signifikan dibandingkan dengan penggunaan media konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol, secara keseluruhan nilai rata-rata kelas control (pre-test) lebih rendah dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol (post-test)  $75,5 < 64,5$ . Selain itu, perhatian siswa yang terfokus pada kegiatan penilaian hasil belajar dengan menggunakan media game edukasi Wordwall, mempengaruhi pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia yang diajarkan menjadi optimal. Dilihat dari hasil tes siswa bahwa pada semua indicator respon siswa yang mencapai rata-rata sebesar 81,01 dari 6 indikator yang terdiri dari 20 soal yang dikerjakan artinya bahwa media penilaian terhadap hasil belajar siswa berbasis game edukasi Wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan sangat efektif.*

**Kata Kunci : Wordwall, Media Penilaian, Hasil Belajar**

**Abstract**

*This study aims to determine the influence of assessment media on student learning outcomes based on Wordwall educational games in history subjects in class XI. The research carried out is a type of experimental research using One – Group Pretest-Posttest Design (One Group Pretest-Posttest). This research was conducted in class XI Social Studies 5 with a total of 34 students. Based on the research conducted, the use of Indonesian History lessons shows a significant influence compared to the use of conventional media. This can be seen from the average score of the experimental class is greater than the average value of learning outcomes in the control class, overall the average score of the control class (pre-test) is lower than the average value of the control class (post-test)  $75.5 < 64.5$ . In addition, students' attention focused on assessing learning outcomes using Wordwall educational game media, affects students' understanding of the Indonesian History subjects taught to be optimal. Judging from the results of student tests that in all indicators student responses that reached an average of 81.01 out of 6 indicators consisting of 20 questions worked on, it means that the assessment media for student learning outcomes based on the educational game Wordwall affects student learning outcomes and is very effective.*

**Keywords: Wordwall, Media Assessment, Learning Outcomes**

**A. PENDAHULUAN**

Penilaian hasil belajar merupakan bagian utuh dari proses pembelajaran. Namun, dalam pengajaran sejarah, metode penilaian klasik atau konvensional yang terbatas pada tes

tertulis atau uraian panjang tidak selalu mampu menggambarkan pemahaman siswa secara keseluruhan. Oleh karena itu, perlu adanya alternatif penilaian yang kreatif dan inovatif untuk mengukur pencapaian siswa dalam

memahami mata pelajaran sejarah. Di SMA Negeri 8 Kota Jambi, mata pelajaran sejarah pada kelas XI memiliki peran yang penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang sejarah Indonesia. Namun, dalam pengajaran sejarah di sekolah ini, masih terdapat beberapa tantangan, seperti rendahnya motivasi siswa, keterbatasan dalam mengeksplorasi sumber daya pembelajaran yang menarik, dan kurangnya variasi dalam metode penilaian hasil belajar.

Dalam era digital dan perkembangan teknologi informasi yang pesat, terdapat peluang besar untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran maupun proses penilaian hasil belajar, termasuk juga dalam pengajaran sejarah. Salah satu bentuk penggunaan teknologi dalam penilaian hasil belajar adalah melalui game edukasi *Wordwall*. *Game* edukasi *Wordwall* dapat memadukan atau menggabungkan unsur permainan yang menarik dengan materi sejarah, sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Penggunaan media penilaian terhadap hasil belajar siswa berbasis game edukasi *Wordwall* dapat memberikan alternatif penilaian yang kreatif dan inovatif dalam mengukur pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dan mengaktifkan pengetahuan mereka.

Namun, pada kenyataannya, penggunaan media penilaian berbasis game edukasi seperti *Wordwall* dalam pembelajaran dan penilaian hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI SMA Negeri 8 Kota Jambi masih belum banyak digunakan. *Wordwall* menjadi sebuah platform game edukasi yang dapat dimanfaatkan dalam penilaian hasil belajar sejarah di SMA Negeri 8 Kota Jambi. *Wordwall* menyediakan berbagai fitur dan permainan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengajaran sejarah di kelas. Sehingga melalui penggunaan

media penilaian berbasis game edukasi *Wordwall*, diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif bagi siswa dalam memahami sejarah Indonesia. Penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 8 Kota Jambi ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media penilaian terhadap hasil belajar siswa berbasis game edukasi *Wordwall* pada mata pelajaran sejarah di kelas XI. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang efektivitas penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian yang peneliti laksanakan ini termasuk jenis penelitian eksperimen menggunakan *One – Group Pretest-Posttest Design* (Satu Kelompok *Pretest-Posttest*) Kalau dimana terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Penelitian ini hanya melibatkan hanya melibatkan satu kelas, dengan hasil belajar siswa pada pertemuan pertama yang belum menggunakan media penilaian game edukasi *Wordwall* sebagai kelas control dan hasil belajar siswa pada pertemuan kedua sesudah menggunakan media penilaian game edukasi *Wordwall* sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* Sampel yang digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan ini yaitu pada kelas XI IPS 5 dengan jumlah siswa sebanyak 34 orang.

Teknik analisis dalam penelitian ini yaitu data yang diperoleh dari pengumpulan data tersebut perlu dianalisis, sedangkan untuk menganalisis data tersebut perlu digunakan teknik analisis data sehingga data yang ada dapat diartikan dengan benar. Data yang dihasilkan dari instrument tes akan dianalisis untuk mengukur signifikansi peningkatan hasil belajar dan menguji hipotesis. Sebelum

melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis data, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

#### a. Perhitungan Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Berikut ini adalah data hasil *pre-test* dan *post-test* siswa sebelum dilakukan pengolahan data dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 1. Nilai Hasil *Pre-test* (Kelas Kontrol)**

NILAI HASIL <i>PRE-TEST</i> (KELAS KONTROL)			
71	63	79	65
65	63	58	79
65	50	60	58
79	77	53	60
58	71	63	53
60	65	63	63
53	65	50	63
63	79	77	50
63	58	71	77
50	60	65	71
77	53	65	65

**Tabel 2. Nilai Hasil *Post-test* (Kelas Eksperimen)**

NILAI HASIL <i>POST-TEST</i> (KELAS EKSPERIMEN)			
83	61	64	74
87	71	90	75
75	66	85	61
72	75	76	71
69	81	62	65
75	75	70	65
69	81	85	67
70	61	61	71
70	87	68	76
85	88	74	71
63	71	85	68

#### b. Hasil *Pre-test* (Kelas Kontrol)

Hasil yang diperoleh pada pretest oleh siswa kelas XI IPS 5 pada hasil belajar pertemuan pertama sebelum menggunakan media penilaian game edukasi *Wordwall* sebagai kelas kontrol.

**Tabel 3. Hasil Nilai *Pre-test***

No.	Interval Nilai	Persentase	Jumlah Siswa
1.	70,00 -100	15%	11
2.	0,00-69,00	80%	23

Berdasarkan table diatas terdapat 11 siswa yang mendapatkan nilai antara 70,00-100 dengan persentase 15% dan sisanya terdapat 23 siswa yang mendapatkan nilai antara 0,00-69,00 dengan persentase 23%.

Berdasarkan perhitungan-perhitungan statistik, maka didapat beberapa nilai pemusatan dan penyebaran data dari nilai pretest yang ditunjukkan pada Tabel dibawah ini:

**Tabel 4. Ukuran Pemusatan dan Penyebaran Data Hasil *Pre-test* (Kelas Kontrol)**

No.	Pemusatan dan penyebaran data	Pree-test (kelas Kontrol)
1.	Nilai terendah	61
2.	Nilai tertinggi	90
	Rata-rata	64,5

Berdasarkan Tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai terendah yang diperoleh yaitu 50 dan nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 79 yang memperoleh rata-rata nilai 64,5.

#### c. Hasil *Post-test* (Kelas Eksperimen)

Hasil yang diperoleh pada pretest oleh siswa kelas XI IPS 5 pada hasil belajar pertemuan kedua sesudah menggunakan media penilaian game edukasi *Wordwall* sebagai kelas kontrol.

**Tabel 5. Hasil Nilai *Post-test***

No.	Interval Nilai	Persentase	Jumlah Siswa
1.	70,00 -100	90%	29
2.	0,00-69,00	10%	5

Berdasarkan table diatas terdapat 29 siswa yang mendapatkan nilai antara 70,00-100 dengan persentase 90 % dan sisanya terdapat 5 siswa yang mendapatkan nilai antara 0,00-69,00 dengan persentase 5 %.

Berdasarkan perhitungan-perhitungan statistik, maka didapat beberapa nilai pemusatan dan penyebaran data dari nilai pretest yang ditunjukkan pada Tabel dibawah ini:

**Tabel 6. Ukuran Pemusatan dan Penyebaran Data Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen**

No.	Pemusatan dan penyebaran data	Post-test (kelas eksperimen)
1.	Nilai terendah	61
2.	Nilai tertinggi	90
	Rata-rata	75,5

Berdasarkan Tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai terendah yang diperoleh yaitu 61 dan nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 90 yang memperoleh rata-rata nilai 75,5.

#### d. Rekapitulasi Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan hasil perhitungan *Pre-test* dan *Post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang terdiri dari 34 siswa, diperoleh rekapitulasi data dapat dilihat pada table berikut ini :

**Tabel 7. Rekapitulasi Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test***

No	Pemusatan dan penyebaran data	Pre-test (kelas Kontrol)	Post-test (kelas eksperimen)
1.	Nilai terendah	61	61
2.	Nilai tertinggi	90	90
	Rata-rata	64,5	75,5

Berdasarkan table diatas nilai rata-rata pada *pre-test* (kelas control) memperoleh 64,5 dan *post-test* (kelas eksperimen) memperoleh rata-rata 75,5.

#### e. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap dua buah data, yaitu hasil *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen tes hasil belajar pertemuan kedua sesudah menggunakan media game edukasi *Wordwall* dan kelas kontrol tes hasil belajar pertemuan pertama sebelum menggunakan media game edukasi *Wordwall*. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak.

**Tabel 8. Hasil Perhitungan Uji Normalitas *Pre-test* (Kelas Kontrol)**

Kelas	Statistik	Df	Sig.
Eksperimen ( <i>Post-test</i> )	0.219	34	0.332
Kontrol ( <i>Pre-test</i> )	0.300	34	0.044

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil *Pretest* kelompok eksperimen memperoleh signifikansi sebesar 0,332. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena signifikasinya  $0,332 > 0,005$ . Begitu pula dengan hasil *Pretest* pada kelompok kontrol memperoleh signifikansi sebesar 0,004. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut tidak *normal* karena signifikasinya  $0,004 > 0,005$ .

#### f. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas juga dilakukan pada kedua data *Pretest* dan *Posttest* untuk menunjukkan bahwa data berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Berikut ini hasil yang diperoleh dari uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 9. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas *Pre-test* (Kelas Kontrol) dan *Post-test* (Kelas Eksperimen)**

Kelas	Levene Statistik	Df1	Df2	Sig.
Eksperimen ( <i>Post-test</i> )	1,324	1	33	0,265
Kontrol ( <i>Pre-test</i> )		1	33	0,456

Berdasarkan tabel diatas mengenai hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa hasil dari *Pretest* kelompok eksperimen memperoleh signifikansi 0,265 dan kelompok kontrol memperoleh 0,456. Sesuai dengan kriteria bahwa jika nilai sig > 0,05 yaitu 0,265 > 0,05 < 0,456 maka sampel mempunyai varians yang sama. Perolehan nilai *Pretest* ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang homogen atau memiliki ragam yang sama.

**g. Uji Hipotesis (menggunakan uji t)**

Berdasarkan uji prasyarat analisis statistik diperoleh bahwa data *Pretest* dan *Posttest* berdistribusi normal dan homogen, sehingga pengujian dilanjutkan dengan menggunakan Uji-T (t-test) *Independent Samples* dengan menggunakan SPSS. Adapun kriteria pengujian hipotesis dengan menggunakan uji dua sisi, yaitu jika (sig.2-tailed) > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, dan jika sig.2-tailed) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Tabel 10. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis**

<i>Independent Samples Test</i>			
T	Df	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
-5,776	9	2,000	$H_0$ ditolak

Berdasarkan tabel diatas t statistik pada taraf signifikansi 5%. Keputusan diambil berdasarkan pada ketentuan pengujian hipotesis. yaitu jika (sig.2-tailed) > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, dan jika sig.2-tailed) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$

diterima. Apabila dilihat dari berdasarkan kriteria maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis ( $H_a$ ) diterima. Rata-rata nilai *Posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**2. Pembahasan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh data penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan pada penggunaan media penilaian hasil terhadap belajar siswa berbasis game edukasi *Wordwall* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI SMA Negeri 8 Kota Jambi T.A 2022/2023, dibandingkan dengan penggunaan media konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol, secara keseluruhan peneliti sajikan pada tabel di bawah ini :

**Tabel 11. Rata-rata Hasil Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas Eksperimen ( <i>Post-test</i> )	Kelas Kontrol ( <i>Pre-test</i> )
75,5	64,5

Berdasarkan tabel diatas nilai rata-rata kelas control (*pre-test*) lebih rendah dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol (*post-test*) 75,5 < 64,5.

Selain itu, perhatian siswa yang terfokus pada kegiatan penilaian hasil belajar dengan menggunakan media game edukasi *Wordwall*, mempengaruhi pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia yang diajarkan menjadi optimal. Hal tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa. Dilihat dari hasil tes siswa bahwa pada semua indicator respon siswa yang mencapai rata-rata sebesar 81,01 dari 6 indikator yang terdiri dari 20 soal yang dikerjakan artinya bahwa

media penilaian terhadap hasil belajar siswa berbasis game edukasi *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan sangat efektif.

## E. KESIMPULAN

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh data penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan pada penggunaan media penilaian hasil terhadap belajar siswa berbasis game edukasi *Wordwall* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI SMA Negeri 8 Kota Jambi T.A 2022/2023, dibandingkan dengan penggunaan media konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol, secara keseluruhan nilai rata-rata kelas control (pre-test) lebih rendah dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol (post-test)  $75,5 < 64,5$ .

Selain itu, perhatian siswa yang terfokus pada kegiatan penilaian hasil belajar dengan menggunakan media game edukasi *Wordwall*, mempengaruhi pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia yang diajarkan menjadi optimal. Hal tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa. Dilihat dari hasil tes siswa bahwa pada semua indikator respon siswa yang mencapai rata-rata sebesar 81,01 dari 6 indikator yang terdiri dari 20 soal yang dikerjakan artinya bahwa media penilaian terhadap hasil belajar siswa berbasis game edukasi *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan sangat efektif.

### 2. Saran

Adapun beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, yaitu antara lain, yaitu

(1) Adanya usaha dari pihak guru maupun sekolah untuk mengembangkan media penilaian terhadap hasil belajar berbasis game edukasi *Wordwall* untuk kepentingan proses belajar maupun proses penilaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran yang lain. (2) Bagi siswa yang merasa kesulitan untuk melakukan penilaian pembelajaran, mereka harus lebih aktif dalam menemukan cara dan meningkatkan keterampilan dalam menguasai aplikasi web game edukasi. (3) Bagi peneliti selanjutnya, mengingat keterbatasan dana dan waktu pelaksanaan pelaksanaan terhadap penggunaan aplikasi web *Wordwall* pada penilaian pembelajaran sejarah diharapkan dapat dilanjutkan dengan topik yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arisetyawan, A. B., & Susanto, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 1-10.
- Nurchayyo, H. (2018). Analisis Penggunaan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Informatika*, 6(1), 8-15.
- Shiddiq, Jamaluddin. "Inovasi Pemanfaatan Word-Wall Sebagai Media Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab." *JALIE; Journal of Applied Linguistics and Islamic Education* 5.1 (2021): 151-169.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara (2006).