

HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME WORDWALL TERHADAP MINAT BELAJAR SEJARAH KELAS XI DI SMA LABSCHOOL UNESA 1

Nabila Tasya Agustina
Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya
Email : nabilatasya.20031@mhs.unesa.ac.id

Sri Mastuti Purwaningsih
S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya
Email : srimastuti@unesa.ac.id

Abstrak

Pada society 5.0 berdampak pada dunia pendidikan salah satunya yakni penggunaan teknologi yang membantu dalam proses pembelajaran, namun kurangnya eksplorasi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sering membuat minimnya minat belajar peserta didik. Penelitian ini meneliti penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam proses pembelajaran yang memberikan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental One-Shot Case Study* dengan menggunakan teknik sampling *Purposive Sampling* dalam pengambilan sampel, dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan lembar observasi, angket, serta dokumentasi. Analisis uji yang digunakan adalah regresi linier sederhana dengan perolehan $T_{hitung} 9,855 > T_{tabel} 1,688$ yang berarti hipotesis diterima serta perolehan uji *Product Moment* $R_{hitung} 0,861 > R_{tabel} 0,278$ yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat pada penggunaan media pembelajaran *wordwall* dengan minat belajar peserta didik yang dibuktikan dengan peserta didik yang merasa senang dan tidak terbebani ketika menggunakan media pembelajaran *Wordwall*, dapat berinteraksi dengan teman, dapat memainkan jenis game yang berbeda serta yang menciptakan kemauan belajar pada diri peserta didik yang nantinya diikuti dengan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Wordwall, Minat Belajar

Abstract

In society 5.0, one of them has an impact on the world of education, one of which is the use of technology that helps in the learning process, but the lack of exploration by teachers in using innovative and interactive learning media often makes the lack of interest in learning students. This study examines the use of Wordwall learning media in the learning process that provides innovative and interactive learning media so that it can increase students' interest in learning. This research is a type of quantitative research using a Pre-Experimental One-Shot Case Study research design using Purposive Sampling techniques in sampling with data collection techniques used are observation sheets, questionnaires, and documentation. The test analysis used was a simple linear regression with a T_{count} of $9.855 > T_{table} 1.688$ which means that the hypothesis is accepted and the Product Moment Calculation of $0.861 > R_{table} 0.278$ which shows that there is a very strong relationship between the use of wordwall learning media and students' learning interest as evidenced by students who feel happy and unburdened when using Wordwall learning media, can interact with friends, can play different types of games and that create a willingness to learn in students which will later be followed by increasing students' interest in learning.

Keywords : Learning Media, Wordwall, Learning Interes

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan manusia pendidikan memegang peranan penting serta krusial, yang menjadikan manusia dan pendidikan saling terikat satu sama lain dan menjadi kebutuhan primer bagi manusia dalam usaha untuk perkembangan menjadi kearah yang lebih baik serta lebih sempurna dengan cara melatih bakat, minat, serta potensi yang ada dalam diri manusia. Pentingnya pendidikan ini juga tertuang dalam tujuan bangsa Indonesia yang termuat dalam UUD Tahun 1945 yakni pada kalimat “*mencerdaskan kehidupan bangsa*” yang memiliki arti bahwa negara menginginkan masyarakatnya menjadi masyarakat yang intelek melalui pendidikan yang disediakan dan dirancang oleh negara. Sistem pendidikan di Indonesia tertulis dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 pada bab II pasal 3 berisi bahwa pemerintah harus mampu mengembangkan dan mengarahkan potensi yang dimiliki peserta didik secara maksimal agar dapat menjadi manusia yang cakap pada masa depan dengan berbagai perkembangan yang akan dihadapi, serta menjadi bagian masyarakat yang memiliki norma-norma yang dijunjung melalui pemberian pendidikan karakter, yang semua hal ini dapat dilakukan melalui pendidikan. Dalam bidang pendidikan sendiri upaya yang dilakukan adalah dengan memberikan pendidikan yang terbaik melalui kurikulum, pendidik profesional, fasilitas yang disediakan pemerintah, program-program yang terbaru, serta masih banyak yang lain. Namun upaya tersebut masih belum maksimal, karena didapatkan data dari worldtop20.org bahwa pendidikan Indonesia sendiri meraih peringkat ke-67 dari 203 negara. Dari segi peserta didik sendiri masih belum maksimal dalam pembelajaran, hal ini dapat dibuktikan dari hasil PISA tentang Indonesia di tahun 2022 dalam bidang literasi, matematika, serta ilmu pengetahuan yang masih rendah.

Dari data di atas pemerintah perlu melakukan upaya untuk meningkatkan pendidikan, salah satunya yakni dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dengan keberlanjutan pendidikan. Salah satu langkahnya yakni lewat penggunaan teknologi yang makin canggih, sehingga diharapkan peserta didik mampu menggunakan teknologi untuk menyelaraskan peradaban yang kian maju dan mampu menjadi generasi yang melek akan teknologi. Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan seringkali mengalami hambatan, diantaranya (1) keterbatasan akses untuk daerah yang terpencil akibat susah sinyal, (2) kurangnya kesiapan guru dalam menggunakan atau memanfaatkan teknologi yang diterapkan dalam proses belajar mengajar (Trenggono Hidayatullah dkk., 2023). Seiring berjalannya waktu penggunaan teknologi makin berkembang, apalagi pada tahun 2020 terdampak pandemi COVID-19, sehingga guru harus mampu beradaptasi dengan penggunaan teknologi yang diaplikasikan melalui media pembelajaran di masa pandemi.

Mengutip data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), terdapat 78% dari total 183.566 satuan pendidikan yang melapor untuk kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) (Dwi Hadya Jayani, 2021). Dalam hal ini tentu penggunaan teknologi sangat diperlukan untuk menunjang pembelajaran daring yang

sedang dilakukan. Sehingga pasca pandemi COVID-19 ini, penggunaan teknologi makin sering digunakan, dan menjadi momen untuk transformasi teknologi yang lebih bagi dunia pendidikan. Dampak yang ditimbulkan antara lain makin beradaptasinya pendidikan dengan perkembangan teknologi yang ada, selain itu makin efektif dan mudahnya dalam kegiatan pembelajaran.

Dari adanya kasus pandemi COVID-19 dunia pendidikan akhirnya lebih mengkolaborasi pembelajaran dengan perkembangan teknologi yang ada melalui transformasi teknologi. Transformasi digital adalah perubahan mendalam dalam aktivitas bisnis dan organisasi, termasuk proses, kapabilitas, dan model, dengan tujuan untuk memanfaatkan teknologi secara optimal serta menjadikan dampak sosial sebagai aspek strategis dan prioritas yang perlu dipercepat. Kecakapan dalam penggunaan teknologi harus sesuai dengan perkembangan serta fungsinya, sehingga mampu menghasilkan output yang diinginkan. Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yakni pada penggunaan media pembelajaran yang makin beragam, metode pembelajaran yang dipakai, model pembelajaran yang digunakan, dan lain sebagainya (Siswanto, 2022).

Pada zaman ini sudah memasuki Society 5.0 dimana makin banyaknya penggunaan teknologi dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas hidup dengan cara memanfaatkannya secara maksimal demi mengatasi tantangan sosial, ekonomi, pendidikan, serta lingkungan. Pada society 5.0 lebih mengkolaborasi peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) dengan penggunaan teknologi. Society 5.0 juga berdampak pada dunia pendidikan dengan cara menyeimbangkan aspek humaniora dengan perkembangan teknologi yang tentunya didukung oleh future service sehingga mampu membangun masyarakat yang super smart society dengan melibatkan manusia yang ahli dibidang dan profesi yang didukung oleh kemampuan teknologi (Novita & Rahayu, 2021).

Dalam dunia pendidikan, tentu pemerintah perlu membentuk pengajar yang melek akan teknologi dan kebutuhan siswa sesuai dengan perkembangan teknologi terkini yang membuat peserta didik beradaptasi dengan perkembangan teknologi sehingga peserta didik mampu berpikir secara kritis, konstruktif, dan inovatif. Dalam era society 5.0, terdapat kebutuhan akan kemampuan literasi yang mencakup literasi data, yaitu keterampilan membaca, menganalisis, dan memanfaatkan informasi (big data) di dunia digital. Selain itu, literasi teknologi juga penting, yakni kecakapan dalam mengoperasikan mesin dan aplikasi.

Namun, tingkat literasi di Indonesia masih sangat rendah. Berdasarkan data UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia hanya mencapai 0,0001%, yang berarti hanya 1 dari 1.000 orang yang gemar membaca. Sementara itu, data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022 menunjukkan bahwa indeks kegemaran membaca masyarakat Indonesia secara keseluruhan berada di angka 59,52. Laporan PISA tahun 2022 juga mengungkapkan bahwa hampir tidak ada siswa di Indonesia yang memperoleh skor Level 5 serta hanya sekitar 25% siswa Indonesia yang mencapai Level 2 atau lebih tinggi. Hal ini

menunjukkan masih rendahnya minat literasi di Indonesia (PISA 2022 Results Factsheets Indonesia PUBE, 2023).

Apalagi pada abad 21, kurikulum yang ada di Indonesia menggunakan kurikulum merdeka belajar yang mengedepankan digitalisasi dalam pelaksanaannya. Untuk meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar maka diperlukan inovasi berbasis digital melalui TPACK. TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) adalah kerangka kerja yang memuat bagaimana pemahaman guru dalam menerapkan teknologi pendidikan dalam proses belajar mengajar (Koehler & Mishra, 2009). Terdapat 3 komponen inti yakni konten, pedagogi, dan teknologi, interaksi dari 3 komponen ini akan membentuk variasi serta peningkatan kualitas dalam integrasi teknologi pendidikan. Dalam hal ini guru harus mampu mengkolaborasikan antara pedagogik, konten, materi pembelajaran dengan teknologi yang berkembang saat ini.

Dalam abad 21 dimana perkembangan teknologi semakin berkembang pesat, juga berdampak pada pelaksanaan pembelajaran yang mengikuti kurikulum yang berlaku yakni kurikulum merdeka. Dengan adanya kurikulum ini pendidik dituntut untuk mengkolaborasikan pembelajaran dengan perkembangan teknologi. Tak terkecuali mata pelajaran sejarah, juga harus terus berinovasi dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang ada. Dengan cara mengkolaborasikan aspek pembelajaran dengan teknologi.

Perkembangan teknologi tentu berdampak pada pendidikan salah satunya penggunaan media pembelajaran yang harus inovatif, interaktif bagi peserta didik. Dengan begitu, akan menumbuhkan rasa ketertarikan dan minat belajar peserta didik (Suri et al., 2022). Penggunaan media juga harus disesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. Dengan begitu maka akan memunculkan minat peserta didik sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Diantaranya penggunaan teknologi pada pemakaian media pembelajaran secara digital, salah satunya dengan menggunakan situs web bernama *Wordwall*, didalam *wordwall* terdapat banyak sekali jenis game yang dapat digunakan, diantaranya *match up*, *group sot*, *missing word*, *matching pairs*, *labelled diagram*, *quiz*, *random wheel*, *anagram*, *unjumble*, *wordsearch*, *random cards*, *flash card*, *find the match*, *open the box*, *flip tiles*, *hangman*, *crossword*, *gameshow quiz* (Wordwall, n.d.). Karena didalam *wordwall* dapat memuat gambar serta audio yang mampu menarik minat belajar siswa. Dipilihnya *wordwall* sebagai media pembelajaran karena di dalam *wordwall* mampu untuk (1)membantu peserta didik untuk mengkomunikasikan materi pembelajaran, (2) menarik perhatian peserta didik, (3) membantu peserta didik untuk menguasai materi yang dibutuhkan, (4) menciptakan pembelajaran yang efisien dan inovatif (A. Lestari et al., 2024).

Dalam pembelajaran minat pembelajaran peserta didik harus muncul, karena dengan adanya minat pembelajaran maka tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran menjadi kendali penggerak. Minat belajar merupakan rasa dorongan dalam diri peserta didik, yang timbul akibat

beberapa faktor yakni (1) faktor internal peserta didik yang terdiri dari aspek fisiologis dan psikologis, (2) faktor eksternal peserta didik, (3) faktor pendekatan belajar. Oleh karena itu, maka sangat penting pemilihan media pembelajaran agar mampu meningkatkan minat belajar siswa (Penulis et al., 2022)

Dalam teori minat belajar menurut (Djaali, 2012) adalah ketertarikan dan rasa suka pada suatu aktivitas tanpa ada yang menyuruh sehingga timbul penerimaan pada diri. Dari teori ini, permasalahan yang ada di SMA Labschool Unesa 1 adalah peserta didik cenderung kurang berminat pada pembelajaran sejarah yang dinilai kurang menyenangkan. Hal ini terbukti pada kurangnya perasaan senang pada saat pembelajaran berlangsung, kurangnya perhatian yang diberikan peserta didik dalam pembelajaran, serta kurangnya ketertarikan dan keterlibatan dalam pembelajaran sejarah lebih lanjut. Sehingga minat dalam pembelajaran sejarah masih sangat minim. Hal ini juga didukung oleh pernyataan guru mata pelajaran sejarah melalui wawancara bahwa tingkat minat belajar terhadap mata pelajaran masih sangat rendah, hal ini karena masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan, serta minimnya keingintahuan mempelajari sejarah pada peserta didik. Selain itu, peserta didik merasa kesulitan untuk memahami materi atau pemecahan masalah jika hanya dilakukan secara individu, sehingga peserta didik perlu bantuan orang lain dalam perkembangan kognitif yang dibangun untuk dapat menghasilkan pemahaman yang tepat.

Berdasarkan hasil pengamatan saat program Perkenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yang dilakukan di SMA didapat data bahwa (1) peserta didik cenderung lebih berminat pada pembelajaran sejarah apabila media yang digunakan sudah berbasis digital, (2) peserta didik sudah akrab dengan penggunaan media digital melalui KIPIN, (3) minat belajar mereka kurang karena materi yang disampaikan hanya bersumber dari KIPIN, (4) peserta didik cenderung menyukai game. (5) media pembelajaran hanya bersumber dari KIPIN, (6) minat belajar sejarah masih sangat rendah. Berdasarkan data yang didapat di lapangan, peneliti tertarik untuk meneliti media pembelajaran game *Wordwall* karena media tersebut masih media yang berbasis game edukasi yang bisa diakses secara online sehingga diperkirakan akan menambah minat peserta didik dan dalam bermain game memuat fitur auditori, berpikir, serta gerak tubuh. Berdasarkan hal ini penggunaan *wordwall* dalam media pembelajaran yang digunakan diharapkan mampu untuk melatih pengetahuan siswa, pengadaptasian teknologi dalam proses belajar mengajar.

Hal ini juga disampaikan pada penelitian yang dilakukan oleh Jamaluddin Shiddiq (2021) "Inovasi Pemanfaatan *Wordwall* Sebagai Media Game-Based Learning untuk Bahasa Arab" penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat bahwa penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran dapat menunjang efektivitas dan kemudahan dalam pembelajaran covid-19 yang sedang terjadi sehingga mampu menarik minat peserta didik karena game ini bersifat audio-visual yang digameri peserta didik. Namun dalam penelitian ini hanya berfokus

pada *wordwall* saja tanpa menunjukkan jenis game yang dipilih, karena didalam *wordwall* memiliki banyak sekali jenis games. Penelitian lainnya juga berasal dari penelitian yang dilakukan oleh Syahidatil Maghfirah & Sulaiman (2022) yang berjudul “Pengaruh Platform *Wordwall* Berbasis Website Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI” yang memiliki tujuan bahwa penggunaan *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan data yang diperoleh yakni dari hasil yang diperoleh sebesar 85, namun pada penelitian hanya berfokus pada *wordwall* tanpa menyebutkan jenis game yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Hilmi Fadhilah & Muhammad Sofiyani (2023) “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa” menunjukkan bahwa dalam penelitian ini hanya berfokus pada jenis game labbed diagram yang ada di *Wordwall* yang mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, namun dalam penerapannya tidak menunjukkan bagaimana guru dalam mensharing link penggunaan *wordwall* kepada peserta didik.

Berdasarkan referensi yang telah ada penggunaan media *wordwall* dalam penelitian tidak disebutkan, dan terkadang hanya berfokus pada satu jenis game yang digunakan. Untuk itu peneliti terdorong untuk menggunakan beberapa jenis game yang ada dalam *wordwall* serta melihat apakah terdapat hubungan penggunaan media *wordwall* terhadap minat belajar serta seberapa besar hubungannya.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian yakni penelitian kuantitatif dengan *Pre-Experimental Desain* dengan jenis *One-Shot Case Study*. Penelitian ini untuk melihat seberapa besar hubungan Variabel X (Media Pembelajaran *Wordwall*) dan Variabel Y (Minat Belajar). Dengan populasi yakni pada Kelas XI SMA Labschool Unesa 1, dan sampel dengan teknik *Nonprobability Sampling* dengan pertimbangan didasarkan pada rekomendasi dari pihak sekolah & guru pengampu mata pelajaran sejarah dandipilihlah Kelas XI Sains 1 (36 peserta didik).

Jenis data yang digunakan ialah dalam bentuk data interval. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni, observasi, angket, dan dokumentasi. Dengan instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran *wordwall* dengan 22 butir pertanyaan, dan angket respon minat belajar peserta didik terhadap media pembelajaran *wordwall* dengan 16 butir pertanyaan, dengan menggunakan skala likert. Adapun uji SPSS yang dilakukan untuk menganalisis data, sebagai berikut :

- (1) Uji Instrumen yang digunakan terdiri dari uji validitas dan uji realibilitas .
- (2) Uji Prasyarat pada penelitian ini menggunakan uji Normalitas dan Linieritas.
- (3) Uji Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 yakni Uji Regresi Linier Sederhana serta Uji *Product Moment*

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Instrumen

Pada penelitian ini menggunakan uji validitas dan realibilitas yang didapatkan hasil pada uji validitas pada angket variabel X (Media Pembelajaran *Wordwall*) dan angket variabel Y (Minat Belajar) untuk 36 sampel semua butir pertanyaan dinyatakan valid dengan perolehan r_{hitung} pada tiap butir soal nilainya lebih besar dari 0,278. Sedangkan pada uji realibilitas pada angket variabel X (Media Pembelajaran *Wordwall*) sebesar 0,929 dan pada angket variabel Y (Minat Belajar) sebesar 0,688. Didapatkan hasil Nilai Cronbach's Alpha di atas 0,6 sehingga butir pertanyaan tersebut dinyatakan reliabel.

2. Hasil Uji Prasyarat

a) Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		36
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,78736011
Most Extreme Differences	Absolute	,063
	Positive	,063
	Negative	-,046
Test Statistic		,063
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

Pada hasil uji uji normalitas Kolmogorov Smirnov didapat nilai Asymp Sg (2-tailed) sebesar 0,200, dimana angka tersebut lebih besar dari taraf signifikasi 0,05. Sehingga didapatkan kesimpulan bahwa data pada angket yang digunakan berdistribusi normal.

b) Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
MINAT BELAJAR * MEDIAWORDWALL	393,306	21	18,729	6,915	,000
Between Groups	319,409	1	319,409	117,936	,000
Deviation from Linearity	73,896	20	3,695	1,364	,279
Within Groups	37,917	14	2,708		
Total	431,222	35			

Didapatkan nilai Sig. Deviation from linierity sebesar 0,279 > nilai signifikasi 0,05. Dapat disimpulkan antara Variabel X (Media *Wordwall*) dengan Variabel Y (Minat Belajar) memiliki hubungan yang linier, sehingga uji regresi linier sederhana dapat terpenuhi.

3. Hasil Angket

a) Hasil Angket Variabel X (Media *Wordwall*)

No.	Indikator	Persentase	Kategori
-----	-----------	------------	----------

1.	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	82%	Sangat Baik
2.	Kesesuaian dengan Materi Pembelajaran	80%	Baik
3.	Kesesuaian dengan Karakter Siswa	81%	Sangat Baik
4.	Kesesuaian dengan Teori	77%	Baik
5.	Kesesuaian dengan Gaya Belajar Peserta Didik	78%	Baik
6.	Kesesuaian dengan Kondisi Lingkungan, Fasilitas Pendukung, dan Waktu yang Tersedia	71%	Baik
Total		78%	Baik

Dari keseluruhan perolehan nilai yang diakumulasi, didapatkan hasil total sebesar 78% yang berarti penggunaan media *wordwall* termasuk dalam kategori baik.

b) Hasil Angket Variabel Y (Minat Belajar)

No.	Indikator	Persentase	Kategori
1.	Perasaan Senang	71%	Baik
2.	Ketertarikan	69%	Baik
3.	Menunjukkan Perhatian Saat Belajar	71%	Baik
4.	Keterlibatan dalam Belajar	72%	Baik
Rata-rata		71%	Baik

Perolehan angket respon peserta didik terhadap minat belajar dan didapatkan rata-rata sebesar 71% dengan kategori baik.

4. Hasil Uji Hipotesis

a) Uji Regresi Linier Sederhana

Uji Hipotesis Sederhana guna menguji sejauh mana hubungan atau pengaruh antara Variabel X (Media *Wordwall*) dan Variabel Y (Minat Belajar).

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	20,892	2,493		8,381	,000
MEDIA WORDWALL	,355	,036	,861	9,855	,000

a. Dependent Variable: MINAT BELAJAR

Berdasarkan hasil dari persamaan regresi linier sederhana maka dapat dijelaskan bahwa nilai koefisien regresi yang didapat bernilai positif (+) yang berarti pada penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap minat belajar

peserta didik memiliki pengaruh dengan hasil yang positif. Berikut penjelasan dari hasil uji regresi linier sederhana :

- Koefisien nilai 20,892 menyatakan bahwa konsistensi variabel Y atau minat belajar siswa adalah 20,892.
- Koefisien regresi X dengan nilai sebesar 0,355 menyatakan bahwa setiap penambahan nilai 1 pada variabel X (media *Wordwall*), maka minat belajar peserta didik meningkat sebesar 0,355 dan koefisien tersebut bernilai positif (+).

b) Uji Product Moment

Uji *Product Moment* guna menguji apakah terdapat hubungan antara Variabel X (Media Pembelajaran *Wordwall*) dengan Variabel Y (Minat belajar).

Correlations

		MEDIA WORDWALL	MINAT BELAJAR
MEDIA WORDWALL	Pearson Correlation	1	,861**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	36	36
MINAT BELAJAR	Pearson Correlation	,861**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	36	36

** .Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

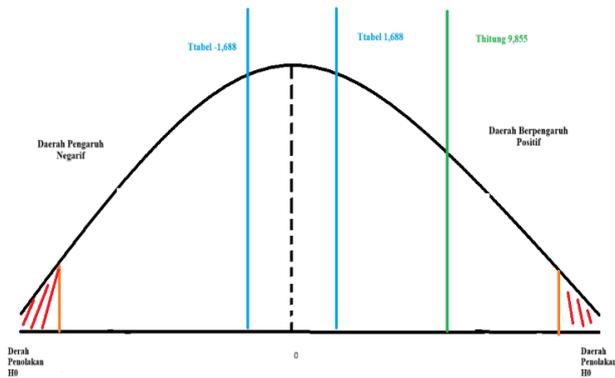
Berdasarkan R_{tabel} yakni sebesar 0,278 sedangkan R_{hitung} yang didapat sebesar 0,861. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan atau korelasi antara Media *Wordwall* (X) dan Minat Belajar (Y) dengan nilai besaran R_{hitung} 0,861 > R_{tabel} 0,278 dan hasil uji ini sudah sesuai.

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan	Hasil Product Moment
0,00-0,199	Sangat rendah	0,861
0,20-0,399	Rendah	
0,40-0,599	Sedang	
0,60-0,799	Kuat	
0,80-1,000	Sangat kuat	

(Sugiyono, 2019)

Serta berdasarkan tabel pedoman interpretasi koefisien korelasi di atas hasil dari uji *Product Moment* yang didapat yakni 0,861 yang berdasarkan tabel tersebut disimpulkan bahwa terdapat hubungan dengan kategori **Sangat Kuat** antara Variabel X (Media Pembelajaran *Wordwall*) dengan Variabel Y (Minat belajar).

c) Kurva Uji Hipotesis



Dari hasil kurva yang telah ada yang berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana didapatkan hasil data bahwa terdapat adanya Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Game Wordwall Terhadap Minat Belajar Sejarah Kelas X di SMA Labschool Unesa 1 karena nilai $T_{hitung} 9,855 > T_{tabel} 1,688$. Dan posisi T_{hitung} berada di daerah penerimaan H_a , sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, dan H_0 ditolak.

B. Pembahasan

Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran *Wordwall* sejalan dengan konsep teori yang dikemukakan oleh Vygotsky, yang pertama yakni Sosiokultural dimana terjadi interaksi antara peserta didik melalui lingkungan sosial serta rekan sebayanya (Wardani et al., 2023). Hal ini tercermin dalam kegiatan diskusi yang dilakukan secara berkelompok, melalui diskusi peserta didik dapat memecahkan masalah sesuai dengan soal diperoleh dari LKPD yang sudah diberikan yang nantinya akan membentuk interaksi antara peserta didik satu dengan rekan sebaya melalui tukar pendapat. Dengan adanya tukar pendapat maka dapat memunculkan pendapat yang berbeda sehingga peserta didik mampu untuk memilah serta menggabungkan pendapat tersebut sesuai dengan jawaban yang diminta. Peserta didik yang cukup mampu menguasai materi dapat membantu memberikan pemahaman kepada temannya yang belum paham pada soal yang diberikan. Sehingga media pembelajaran *Wordwall* ini efektif untuk digunakan karena mampu menjadi pembantu dalam membuat interaksi sosial yang terjadi antar peserta didik satu dengan lainnya.

Selain itu penggunaan media yang berbasis game dan digital membuat peserta didik merasa senang dalam mengerjakan dan tidak ada paksaan sehingga peserta didik dapat menikmati penggunaan media pembelajaran *Wordwall*. Menurut Vygotsky interaksi sosial seorang anak dimana ia berada akan menentukan bagaimana perkembangan berpikir anak akan tumbuh, sehingga anak mendapat pengetahuan dari individu lain yang akan membentuk pemahaman baru. Contohnya beberapa peserta didik sudah membaca atau mencari referensi lewat internet sebelum melakukan pembelajaran, sehingga dia dapat mengajari temannya yang belum menguasai materi. Dalam hal ini peserta didik memilih sendiri anggota kelompoknya yang biasanya mereka sering berkumpul, sehingga antar peserta didik merasa nyaman dalam naungan kelompok tersebut. Hal ini karena dalam kelompok tersebut tidak

terisi oleh peserta didik yang pintar saja, namun ada juga yang kurang mampu untuk memahami, dengan itu peserta didik yang memiliki pengetahuan lebih dapat mengajarkan peserta didik yang kesulitan memahami sehingga dapat membentuk pengetahuan baru.

Konsep kedua yakni *Zone Of Proximal Defelopment (ZPD)* merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam memecahkan suatu masalah, dalam hal ini peserta didik mampu memberikan jawaban atau menyelesaikan masalah namun melalui bantuan orang lain yang lebih berkompeten hal ini tercermin pada masalah pada soal yang menunjukkan bagaimana rute-rute pelayaran yang dilakukan oleh setiap negara dan setiap tokoh yang berbeda. Bagian ini peserta didik kesulitan untuk menentukan rute jika dilakukan secara mandiri namun dilakukan dikerjakan secara berkelompok. Melalui diskusi mereka dapat menjawabnya karena terdapat bantuan dari peserta didik yang lebih mengetahui materi sehingga dapat menyampaikan jawaban tersebut kepada teman-teman yang kurang mampu untuk menguasai materi tersebut. Dengan ini peserta didik tidak hanya berhasil mencari tahu jawaban dari soal yang diberikan, tapi bisa untuk mencari informasi yang lebih detail dari apa yang telah disampaikan oleh guru. Kemudian muncul pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik, sehingga membuat peserta didik dapat mengidentifikasi serta menganalisis lebih detail serta kompleks.

Scaffolding adalah pemberian perbedaan tingkat kerumitan yang berbeda maka pemberian bantuan dari guru akan berbeda (Wardani et al., 2023). Dalam penelitian ini tampak pada bentuk soal yang tiap pertemuan dari yang mudah sampai yang susah. Seperti pada pertemuan pertama, soal terbagi dalam kategori mudah dan sedang, pada kategori mudah peserta didik hanya disuruh untuk menentukan rute dan menggambarkan rute pelayaran yang dilakukan oleh tiap tokoh pelayaran di tiap negara yang berbeda sesuai dengan pembagian kelompok yang sudah dilakukan. Sedangkan pada tahap sedang, peserta didik diminta untuk menganalisis apa yang ditemukan tiap tokoh dalam pelayaran yang dilakukannya dan temuan apa yang dihasilkan dari pendaratan tersebut.

Kemudian pada pertemuan dua terdapat beberapa macam jenis game yang memuat soal atau pertanyaan dengan jumlah soal yang berbeda. Pada game *Chase In The Maze* dimana peserta didik harus mencari jawaban yang tepat melalui lorong labirin, yang memacu kecepatan berpikir peserta didik dengan waktu yang telah ditentukan dengan tingkat mudah yang masuk dalam kategori C1 (Mengingat) dengan jumlah soal sebanyak 5 soal. Pada game *Search For Word* peserta didik harus mencocokkan pertanyaan dan jawaban yang sesuai namun hanya diberikan waktu 15 menit pada jenis game tingkat kesulitannya berada pada tingkat sedang dimana soal masuk dalam kategori C2 (Memahami). Pada soal *Gameshow* peserta didik hanya diberikan waktu 20 menit untuk mengerjakan 20 soal yang diberikan hal ini untuk memacu pemahaman kognitif yang sudah diperoleh siswa dengan batas waktu yang sudah ditentukan sehingga peserta didik dapat konsentrasi pada pertanyaan yang disajikan dalam game ini tingkat kesulitan berada pada

level sedang-sulid yang masuk dalam kategori taksonomi bloom tipe C3-C4. Dari pertemuan pertama dan kedua dapat dilihat bahwa tingkat kesukaran soal sangat berbeda beda tiap pertemuannya. Dari jenis game yang diberikan ketika penelitian, peserta didik merasa sangat dari rasa antusias untuk memainkan jenis game yang berbeda ataupun kembali bermain pada game yang sama. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta didik cenderung menyukai media game *Wordwall* nya daripada materi pembelajarannya.

Pada aspek bahasa dan pikiran yakni tercermin pada saat komunikasi yang terjalin antar peserta didik dalam berdiskusi sehingga mampu membangun interaksi sosial yang nyaman, yang nantinya antar peserta didik dapat mengungkapkan ide atau pemikirannya dalam memahami soal dengan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga peserta didik tidak kesulitan untuk memahaminya. Selain itu mereka melakukan presentasi antar kelompok yang memaparkan materi yang didapat masing-masing kelompok, dari hal tersebut antar peserta didik dapat memahami materi dengan menggunakan bahasa yang dimengerti antar sesama, dengan penggunaan bahasa yang tepat juga membantu peserta didik yang lain untuk mengerti dengan materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil angket media pembelajaran *Wordwall* berdasarkan konsep media yang dikemukakan oleh (Kristanto et al., n.d.) yakni media pembelajaran merupakan sarana untuk menyalurkan pesan yang digunakan untuk merangsang perhatian, minat, pikiran, serta perasaan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran *Wordwall* sudah sesuai penggunaannya dalam tujuan, materi, dan karakter siswa hal ini terbukti dengan perolehan masing-masing sebesar 80-an persen, dengan contoh media *wordwall* mampu diterima oleh peserta didik karena peserta didik mayoritas menyukai media pembelajaran berbasis game, digital, sehingga memudahkan mereka dalam penggunaannya. Selain itu media ini juga memiliki tujuan dan materi pembelajaran yang sesuai, sehingga media ini berhasil untuk merangsang perhatian peserta didik.

Namun dalam beberapa aspek seperti kesesuaian dengan teori, gaya belajar, serta kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, serta waktu yang tersedia memperoleh nilai di angka 70-an persen. Hal ini karena beberapa peserta didik memiliki kesukaan dalam proses pembelajaran yang berbeda, seperti ada beberapa peserta didik yang lebih menyukai pembelajaran yang dikerjakan secara mandiri, karena dia dapat mencari jawaban sendiri dan nilai yang didapat juga untuk dirinya sendiri tanpa dipengaruhi oleh nilai teman yang lain. Selain itu ada beberapa peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik ataupun auditori sehingga mereka merasa bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* kurang mengakomodir gaya belajar tersebut. Selain itu penggunaan media pembelajaran *wordwall* ini berada pada kelas yang memiliki jam pembelajaran di jam rawan, yakni berapa pada jam 11.30 – 12.00 kemudian jeda ishoma selama 1 jam, kemudian dilanjutkan lagi pada 13.00 – 13.30. Sehingga penggunaan *wordwall* terasa tanggung dengan jam

pelajaran yang mepet serta adanya jeda yang panjang. Sehingga peserta didik terbagi fokusnya dengan istirahat.

Berdasarkan angket yang telah diisi oleh peserta didik, penggunaan media pembelajaran *Wordwall* juga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Menurut (Djaali, 2012) minat belajar ada 4 indikator diantaranya (1) perasaan senang, (2) ketertarikan, (3) menunjukkan perhatian saat belajar, (4) keterlibatan dalam belajar. Berdasarkan 4 indikator tersebut didapat nilai angket sebesar 71% dengan kategori baik. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa meningkatnya minat belajar peserta didik yang diterapkan dalam mata pembelajaran sejarah dengan penggunaan media pembelajaran *Wordwall*.

Pada indikator pertama yakni Perasaan Senang dimana peserta didik bersemangat guna menyelesaikan soal-soal yang ada dalam media *Wordwall* yang berbasis game dan digital. Peserta didik bersemangat untuk dalam berdiskusi dalam pemecahan soal-soal yang ada, dengan adanya diskusi mereka dapat menyampaikan pemahaman yang mereka ketahui serta dikolaborasikan dengan pendapat teman yang lain. Sehingga peserta didik memiliki kesempatan berpendapat yang selama ini mereka kurang dalam penyampaian pendapat. Selain itu timbulnya semangat untuk berkompetisi untuk memperoleh nilai setinggi-tingginya dalam bentuk kelompok maupun berpasangan selain peserta didik merasa senang tanpa ada rasa terbebani atau keberatan. Dengan adanya semangat mengerjakan dan berkompetisi menimbulkan hasrat untuk mempelajari materi sejarah dengan semaksimal mungkin, yang akan memunculkan kemauan belajar sejarah sehingga minat belajar sejarah dapat meningkat.

Namun dalam perasaan senang peserta didik cenderung senang dalam bermain gamenya, hal ini terbukti dalam penelitian peserta didik menginginkan jenis game yang lain maupun media pembelajaran game yang serupa dengan *Wordwall*. Hal ini dapat dipahami karena game memiliki sifat kompetitif dan memberikan umpan secara instan dalam bentuk skor, meskipun demikian hal ini tetap menunjukkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* dapat menjadi media untuk menumbuhkan minat belajar dari materi yang awalnya dianggap membosankan seperti sejarah. Karena pembelajaran tidak hanya secara kognitif tetapi juga melibatkan afektif yang kuat sehingga menstimulus perasaan senang pada saat proses pembelajaran.

Indikator kedua yakni Ketertarikan dalam penelitian yang dilakukan peserta didik tertarik untuk mempelajari sejarah secara lebih lanjut melalui diskusi ataupun berpasangan, hal ini terbukti dengan peserta didik saling bertukar pendapat melalui diskusi ataupun pencarian internet yang menciptakan rasa ingin tahu pada peserta didik untuk memecahkan soal yang ada sehingga mampu membangun situasi belajar yang kondusif yang berdampak pada minat belajar peserta didik. Keaktifan dalam berdiskusi dan kolaborasi antar teman ini tidak hanya untuk menjawab soal semata, namun juga ingin memahami konsep dalam materi sejarah secara menyeluruh, pengetahuan yang dibangun melalui pengalaman aktif peserta didik akan menjadi pengalaman yang bermakna

dan peserta didik merasa dilibatkan secara intelektual dan emosional dalam proses pembelajaran.

Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran *Wordwall* tidak hanya menarik perhatian peserta didik namun juga mendorong peserta didik untuk aktif dan mandiri dengan keseriusan dalam mencari informasi dari berbagai sumber sehingga ketertarikan untuk mengetahui materi tersebut menunjukkan adanya peningkatan kognitif dan afektif dalam diri peserta didik.

Indikator ketiga yakni Menunjukkan Perhatian saat Belajar terbukti dengan peserta lebih fokus dan berkonsentrasi dari diri peserta didik dalam berdiskusi kelompok untuk mengerjakan soal rute pelayaran samudra bangsa eropa ke Indonesia, sehingga antar kelompok akan fokus untuk mengerjakan LKPD sesuai dengan kelompok masing-masing. Selain itu pada sesi mengerjakan berpasangan, antar pasangan hanya akan fokus pada soal yang harus dipecahkan. Kondisi fokus dan konsentrasi yang ditimbulkan akan menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan nyaman sehingga proses pemahaman materi akan lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* mampu membangun fokus atensi peserta didik melalui aktivitas yang menarik dan menantang sehingga perhatian mereka hanya akan fokus pada aktivitas yang sedang dijalankan. Demikian media pembelajaran *Wordwall* tidak hanya sebagai sarana bantu belajar melainkan menjadi stimulus untuk mempertahankan perhatian peserta didik dibanding dengan media konvensional yang secara tidak langsung mendorong peserta didik untuk tetap fokus hingga tugas selesai.

Perhatian yang dicurahkan oleh peserta didik terdapat pada jenis game yang berbeda-beda diantaranya pada level mudah yakni pada jenis game *labeled diagram* diperoleh nilai sempurna pada tiap kelompok, hal ini menunjukkan bahwa ketika peserta didik diberikan game yang mudah, maka mereka akan dapat menjawab benar semua, sehingga perolehan nilai 100. Sedangkan jika diberikan game dengan level sedang yakni pada jenis game *gameshow* dengan rata-rata perolehan skor sebesar 2.255 pada 20 soal yang diberikan, *chaze in the maze* rata-rata peserta didik dapat menjawab pertanyaan 3 dari 5 soal yang diberikan, sedangkan pada *search for word* peserta didik mampu menjawab 6 soal dari total 10 soal yang diberikan. Perolehan skor yang didapat cenderung dalam kategori cukup, perolehan yang berbeda ini dikarenakan soal yang diberikan dituntut oleh waktu. Perbedaan nilai yang didapatkan peserta didik ini tidak berarti fokus atau ketertarikan mereka pada game yang dikerjakan menurun, namun menunjukkan bahwa perhatian mereka tetap tinggi meskipun performa kognitif tidak selalu maksimal.

Pada indikator keempat yakni Keterlibatan dalam Belajar, terbukti dengan adanya antusiasme peserta didik dalam memperoleh jawaban yang tepat dalam permainan, mengikuti permainan dengan sungguh-sungguh dan sesuai ketentuan, menunjukkan reaksi saat berhasil atau gagal, serta berusaha memahami materi pembelajaran. Selain itu mereka dapat mengoperasikan perangkat digital yang digunakan, mengatur strategi dalam permainan untuk dapat mencapai target merupakan bukti bahwa media

pembelajaran *Wordwall* mampu menjadi stimulus untuk mengaktifkan keterlibatan belajar peserta didik selain dengan menggunakan diskusi dan kerja berpasangan. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran ini menjadi pengalaman baru bagi peserta didik melalui diskusi dan kerja berpasangan sehingga mengajak peserta didik untuk berkolaborasi, berpikir kritis, serta bekerja sama secara aktif sehingga peserta didik mendapat aktivitas kognitif yang kompleks seperti mengingat fakta sejarah, menganalisis informasi yang tidak hanya sekedar menerima informasi namun mengalami proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan maka keterlibatan akan tumbuh secara alami.

Untuk membuktikan apakah terdapat hubungan serta seberapa besar hubungan antara penggunaan media pembelajaran *Wordwall*, maka dilihat dari hasil uji *Product Moment*. Berdasarkan uji tersebut didapatkan hasil yakni terdapat hubungan atau korelasi antara Media *Wordwall* (Variabel X) dan Minat Belajar (Variabel Y) dengan nilai besaran $R_{hitung} 0,861 > R_{tabel} 0,278$ dan hasil uji ini sudah sesuai dengan besaran hubungan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dan minat belajar yang dapat dimaknai dengan nilai sebesar 86,1% yang masuk dalam kategori sangat kuat. Persentase ini menjelaskan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dan minat belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memiliki korelasi yang sangat kuat dalam peningkatan minat belajar bagi peserta didik, hal ini karena peserta didik merasa senang, nyaman, merasa tanpa terbebani dalam penggunaannya, dapat berinteraksi dengan teman, jenis game yang digunakan membuat peserta didik penasaran, serta jenis game yang ada sangat beragam. Sedangkan sisanya yakni 13,9 % peserta didik lebih menyukai pembelajaran konvensional serta dengan metode belajar sendiri.

Terdapat perbedaan pada hasil angket Variabel X (Media Pembelajaran *Wordwall*) dan Variabel Y (Minat Belajar) yang berada pada range 70-an persen sedangkan pada hasil uji *Product Moment* berada pada angka di atas 80-an persen. Hal ini terjadi karena beberapa hal, seperti ada beberapa pertanyaan dengan redaksionalnya yang kurang sehingga peserta didik menjawab dengan asal. Namun perbedaan ini dapat dibuktikan dari diskusi yang dilakukan peserta didik mereka memberikan ide atau pendapat yang selama ini kurang dalam hal menyampaikan pendapat, selain itu adanya perdebatan juga mengindikasikan adanya pengetahuan lebih pada beberapa peserta didik yang nantinya akan membantu peserta didik yang kurang memahami.

Selanjutnya untuk mengetahui hipotesis yang telah dirumuskan maka diuji dengan uji regresi linier sederhana dengan menggunakan SPSS yang hasilnya yakni $Y = 20,892 + 0,355X$ maka dapat dijelaskan bahwa nilai koefisien regresi yang didapat bernilai positif (+) yang berarti ada pengaruh positif pada penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap minat belajar peserta didik. Sedangkan Berdasarkan hasil T_{hitung} yang didapat yakni sebesar $9,855 \geq 1,688$ (T_{tabel}) menunjukkan bahwa berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan minat peserta didik. Hal ini karena media pembelajaran *Wordwall* merupakan media berbasis game yang disukai oleh peserta didik sehingga pembelajaran sejarah tidak hanya berfokus pada media pembelajaran konvensional serta memberikan pengalaman baru bagi peserta didik. Selain itu, dengan penggunaan media ini membantu siswa untuk berinteraksi dengan teman yang lain dan membangun pengetahuan melalui interaksi yang terjalin. Maka dengan itu apabila media pembelajaran *Wordwall* menarik maka minat belajar peserta didik juga ikut meningkat. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dapat dipertimbangkan untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah dan upaya peningkatan minat belajar peserta didik.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Menurut hasil penelitian dan pembahasan, didapatkan kesimpulan bahwa terdapat adanya hubungan antara Variabel X (Media Pembelajaran *Wordwall*) dan Variabel Y (Minat Belajar) hal ini dapat dilihat dari media pembelajaran *wordwall* yang mampu mendorong siswa untuk lebih menyukai belajar sejarah yang menyenangkan, dan merasa nyaman sehingga mampu meningkatkan minat belajar sejarah. Dimana ketika penggunaan media pembelajaran *Wordwall* meningkat diikuti dengan meningkatnya minat belajar peserta didik.

Berdasarkan uji *Product Moment* didapat nilai 0,861 atau dalam persentase memiliki nilai 86,1% yang memiliki arti bahwa terdapat hubungan dengan kategori Sangat Kuat antara Variabel X (Media Pembelajaran *Wordwall*) dengan Variabel Y (Minat Belajar). Hal ini dibuktikan dengan rasa senang yang digambarkan oleh peserta didik, tidak terbebani ketika menggunakan media pembelajaran *Wordwall*, dapat berinteraksi dengan teman, dapat memainkan jenis game yang berbeda serta yang menciptakan kemauan belajar pada diri peserta didik yang nantinya diikuti dengan meningkatkan minat belajar peserta didik.

B. Saran

Menurut hasil penelitian, pembahasan, serta kesimpulan yang telah dipaparkan terdapat beberapa saran yakni kepada guru dapat menggunakan dan mengeksplorasi berbagai jenis game yang ada dalam *Wordwall* dan mampu menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan digunakan. Bagi peserta didik sendiri melalui media pembelajaran *Wordwall* yang telah digunakan mampu memberikan pembelajaran yang beragam, serta mengikutsertakan peserta didik dalam memilih jenis game yang akan dimainkan hal ini karena peserta didik memiliki andil dalam proses pembelajaran yang mereka sukai. Yang terakhir bagi penelitian selanjutnya dapat memberikan pengalaman lewat pemberian pembelajaran yang mengakomodir kebutuhan peserta didik yang memiliki tipe belajar kinestetik sehingga dapat menyalurkan kebutuhan peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif

dan dinamis, selain itu penelitian selanjutnya dapat memberikan soal yang lebih kompleks untuk mendukung peserta didik dalam berpikir kritis.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Djaali. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara.

Kristanto, A., Pd, S., & Pd, M. (n.d.). *Media Pembelajaran*.

Penulis, T., Nurlina, :, Hrp, A., Masruro, Z., Siti, Z., Saragih, R., Hasibuan, S. S., & Simamora, T. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. www.penerbitwidina.com

Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran* (1st ed.). Kencana Prenada Media Group.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.

Susanto, H., & Aswaja Pressindo. (n.d.). *Seputar Pembelajaran Sejarah : Isu, Gagasan, Dan Strategi Pembelajaran*.

Jurnal

Fadhilaturrehmi, F., Pahlawan, U., Tambusai, T., William, K., & Siahaan, A. (2022). *Teknik Uji Instrumen Penelitian Pendidikan*.

<https://www.researchgate.net/publication/358857481>

Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (n.d.). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i Media Pembelajaran*.

Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). *What Is Technological Pedagogical Content Knowledge?* <https://www.researchgate.net/publication/241616400>

Lestari, A., Rachmawati, D. W., & Toyib, M. (2024). Pengaruh penggunaan media aplikasi *Wordwall* Game pada mata pelajaran ekonomi terhadap minat siswa di SMA Negeri 2 Sanga Desa. In *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan* (Vol. 14, Issue 5).

Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi *Wordwall* Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 114–116. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>

Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>

Maghfirah, S., & Sulaiman, S. (2022). Pengaruh Platform *Wordwall* Berbasis Website dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI. *AS-SABIQUN*, 4(5), 1481–1498. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i5.2281>

Novita, K., & Rahayu, S. (2021). *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(1), 87–100.

<http://jurnal.stahmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>

Suri, A., Novriana, N., Susanti, D., Training Faculty Students, T., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2022). Improving Student Learning Outcomes With Educational Game-Based Interactive Learning Media. In *International Journal of Education and Teaching Zone* (Vol. 1, Issue 1).

Trenggono Hidayatullah, M., Asbari, M., Ibrahim, M. I., Hadiditia, A., & Faidz, H. (2023). Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia. *Journal Of Information Systems And Management*, 02(06). <https://jisma.org>

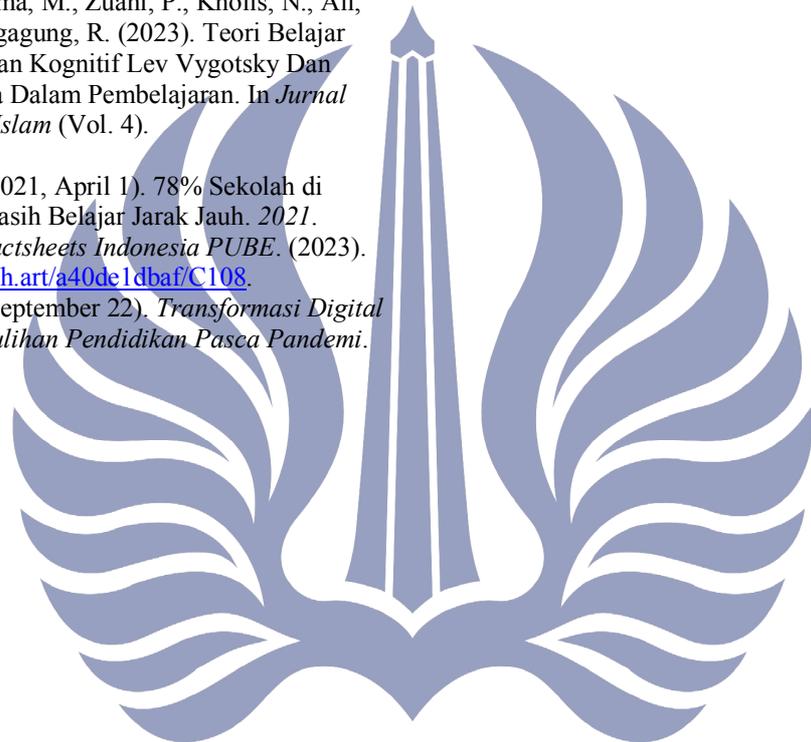
Wardani, I. R., Immama, M., Zuani, P., Kholis, N., Ali, U., & Tulungagung, R. (2023). Teori Belajar Perkembangan Kognitif Lev Vygotsky Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. In *Jurnal Pendidikan Islam* (Vol. 4).

Internet

Dwi Hadya Jayani. (2021, April 1). 78% Sekolah di Indonesia Masih Belajar Jarak Jauh. 2021.

PISA 2022 Results Factsheets Indonesia PUBE. (2023). <https://oecdch.art/a40de1dbaf/C108>.

Siswanto, R. (2022, September 22). *Transformasi Digital Dalam Pemulihan Pendidikan Pasca Pandemi*. Wordwall. (n.d.).



UNESA

Universitas Negeri Surabaya