

## **PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL QUIZ DAN GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PENGELOLAAN BISNIS RITEL KELAS XI BD DI SMK NEGERI 1 JOMBANG**

Alfina Febianti<sup>1</sup>, Finisica Dwijayati Patrikha<sup>2</sup>

Pendidikan Bisnis, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya

[alfinafebianti.20051@mhs.unesa.ac.id](mailto:alfinafebianti.20051@mhs.unesa.ac.id)

[finisicapatrikha@unesa.ac.id](mailto:finisicapatrikha@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media pembelajaran Wordwall Quiz dan gaya belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI BD di SMK Negeri 1 Jombang. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Sampel dalam penelitian sebanyak 72 siswa dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Kelas XI BD 2 digunakan sebagai kelas kontrol pembelajarannya menggunakan media konvensional. Sedangkan kelas XI BD 3 digunakan sebagai kelas eksperimen pembelajarannya menggunakan media Wordwall Quiz. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan wordwall quiz berdasarkan gaya belajar auditori dan visual, terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol gaya belajar auditori, dan terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol gaya belajar visual. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan gaya belajarnya.

Kata kunci: Gaya Belajar; Hasil Belajar; Kuis Wordwall; Media Pembelajaran

### **Abstract**

*This study aims to analyze the application of Wordwall Quiz learning media and learning styles to the learning outcomes of grade XI BD students at SMK Negeri 1 Jombang. This type of research is an experimental research. The research design used is a pretest-posttest control group design. The sample in the study was 72 students using the purposive sampling technique. Class XI BD 2 is used as a learning control class using conventional media. Meanwhile, class XI BD 3 is used as an experimental class for learning using Wordwall Quiz media. Data collection uses questionnaires and learning outcome tests. The results showed that there were differences in the learning outcomes of students in the experimental class before and after using the wordwall quiz based on auditory and visual learning styles, there were differences in learning outcomes between the experimental class and the auditory learning style control, and there were differences in learning outcomes between the experimental class and the visual learning style control class.*

**Keywords:** Learning Media; Learning Outcomes; Learning Style; Wordwall Quiz

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu proses yang melibatkan usaha sistematis untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, nilai dan norma kepada setiap individu. Proses pendidikan dapat terjadi melalui intruksi formal di lembaga pendidikan atau melalui pengalaman belajar sepanjang hidup. Tujuannya adalah untuk mempersiapkan dan mengembangkan potensi individu untuk berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat. Namun dalam dunia pendidikan saat ini, banyak permasalahan yang menghambat tercapainya tujuan pendidikan. Beberapa permasalahan pendidikan di Indonesia antara lain kebijakan dan pelatihan pendidikan, kurikulum, sarana dan prasarana, kualifikasi guru dan standar evaluasi

pembelajaran yang masih lemah.

SMK Negeri 1 Jombang adalah lembaga pendidikan formal menengah kejuruan dengan memiliki beberapa program keahlian, salah satunya adalah Bisnis Digital. Sebuah pelajaran yang disajikan program keahlian Bisnis Digital adalah mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel. Pada mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel terdapat beberapa kompetensi dasar yang memuat banyak materi dan teori yang harus dikuasai oleh siswa. Untuk menyikapi hal tersebut maka perlu diadakan usaha untuk meningkatkan mutu hasil belajar murid.

Mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel bertujuan untuk memberikan pemahaman siswa secara menyeluruh tentang bagaimana bisnis

ritel dapat dikelola secara efektif, serta bagaimana menerapkan strategi yang tepat untuk mencapai kesuksesan di pasar yang kompetitif. Mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel merupakan suatu pelajaran di SMK. Mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel adalah studi yang berfokus pada bagaimana bisnis ritel dijalankan dan dikelola secara efektif. Dalam mata pelajaran ini, siswa mempelajari berbagai aspek yang berkaitan dengan konsep dasar ritel hingga manajemen operasional toko serta strategi pemasaran.

Melalui observasi yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Jombang pada kelas XI bisnis digital pada pelajaran pengelolaan bisnis ritel, pendidik atau guru tidak banyak yang menggunakan media interaktif dan kurang kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan pendidik hanya memberikan peserta didik tugas dari modul saja, hal ini bisa berdampak pada hasil pembelajaran murid. Melalui observasi, didapati bila guru melaksanakan aktivitas belajar secara menerapkan metode ceramah serta tanya jawab. Ketidaktertarikan ini akan dapat mengakibatkan peserta didik takut menjawab, sulit, dan kurang menerima pemahaman materi maka berdampak pada hasil belajarnya. Guna menangani persoalan tersebut diperlukan inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif dan interaktif agar peserta didik lebih antusias dalam belajar.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal. Faktor internal yang mendampaki hasil belajar ialah gaya belajar. selaras dari asumsi (Hasanah dkk., 2018) yang menjabarkan bila aktivitas belajar perlu dilaksanakan dari muridnya sendiri dalam mendapati hasil yang baik. Gaya belajar ialah sebuah aspek yang bisa mendampaki bagaimana setiap murid bisa mengingat serta memahami suatu informasi. Pemahaman ini bisa membantu guru untuk merancang strategi belajar yang relevan dengan kepentingan murid. lalu dari asumsi, (Chan & Rahman, 2019) menjabarkan bila gaya belajar berkontribusi pada hasil belajar, murid bisa mendapati hasil yang optimal bila memahami konsepnya secara baik.

Setiap murid mempunyai sebagian gaya belajar yang akan dipakai untuk meraih target belajarnya. Terdapat sebagian jenis gaya

belajar yang dipunyai murid. ini selaras dengan karakteristiknya. Gaya belajar bisa dikategorikan sebagai 3 bentuk, seperti gaya visual, kinestetik serta auditorial. Dari studi ini peneliti memilih gaya belajar audio visual, dikarenakan terbatas waktu dan kesesuaian dengan media pembelajaran interaktif seperti wordwall quiz, karena media ini memanfaatkan visual dan audio dalam merangsang pemahaman peserta didik.

Ada peserta didik yang sanggup mengoptimalkan gaya belajarnya, lalu tidak jarang juga ditemukan murid yang tidak bisa mengoptimalkan gaya belajarnya. Diberi fakta dari masih terdapatnya murid yang sibuk sendiri sewaktu guru menjelaskan pelajaran di kelas. Untuk memberikan fokus terhadap pembelajaran perlu untuk mengetahui dan menetapkan gaya belajar yang dimiliki. Sehingga, pendidik harus merangkai cara serta strategi belajar yang selaras dengan gaya belajar muridnya, maka ini bisa mengembangkan hasil belajar muridnya tersebut.

Untuk memberikan pembelajaran yang berkualitas, pendidik atau guru sering kali menemukan kesulitan dalam memberikan media untuk materi pembelajaran. Kesulitan tersebut diantaranya terkait dengan keterbatasan guru dalam memanfaatkan media dan teknologi. Sehingga media yang digunakan saat kegiatan pembelajaran hanya itu-itu saja, terkesan monoton, dan bahkan terkadang sudah ketinggalan zaman. Dalam pembelajaran guru perlu bisa menguasai suatu teknologi, ini bermaksud supaya murid bisa bersemangat ketika belajar serta mempunyai pemahaman materi yang maksimal. Guru akan membutuhkan alat atau media bantuan untuk melaksanakan proses belajar supaya bisa maksimal juga menjadi wujud pemanfaatan teknologi.

Pengembangan teknologi mempunyai peran yang bisa dipakai untuk berbagai potensi didalamnya, misalnya untuk belajar. pengembangan teknologi dari sektor pendidikan sudah menghasilkan beragam inovasi untuk mendukung proses belajar memakai media digital. Lalu untuk media belajar yang hanya berporos pada guru serta buku bisa membuat murid jenuh untuk mengikuti pelajaran. Sehingga dibutuhkan inovasi belajar memakai suatu teknologi

supaya menyajikan gaya serta model belajar terbaru untuk menarik perhatian murid.

Sebuah media yang berperan mengembangkan hasil belajar ialah media interaktif berbasis web *Wordwall*. Media *Wordwall* bisa dipakai untuk membuat soal pelatihan murid yang bisa ditambahkan fitur mencari kata, kuis, benar atau salah, pengejaran dalam labirin, permainan pencocokan serta lainnya. Melalui studi (Arimbawa, 2021) menjabarkan bila media belajar ini ialah game edukasi yang dibuat untuk belajar, media tersebut mencakup berbagai template seperti permainan. Sehingga murid tidak akan jenuh serta bosan saat mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan (Sitohang dkk., 2024) yang menyatakan bahwa *wordwall* merupakan website menarik yang bertujuan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, dan alat evaluasi yang menyenangkan bagi peserta didik. Menyikapi permasalahan diatas berdasarkan hasil latar belakang masalah yang dijabarkan, sehingga penulis ingin melaksanakan studi berjudul “Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* Quiz dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel Kelas XI BD di SMK Negeri 1 Jombang”.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Media Pembelajaran**

Modul merupakan alat belajar terstruktur yang terdiri dari materi, metode, batasan, dan instrumen evaluasi, dirancang untuk mendukung siswa dalam meraih kompetensi yang ditargetkan dengan menyesuaikan tingkat kesulitan (Depdiknas, 2008). Seiring dengan perkembangan teknologi khususnya pada bidang pendidikan, sehingga berdampak pada berkembangnya media pembelajaran yaitu perubahan penyajian dari awalnya berbentuk cetak menjadi media elektronik atau modul digital.

Media pembelajaran mengacu pada segala jenis perangkat yang dipakai guna mendukung proses belajar serta mengembangkan pemahaman murid pada suatu materi. Media belajar bisa mencakup gambar, benda nyata, video, teknologi digital serta audio. Target pemakaian media ini guna memberi konsep atau informasi pada setiap murid. dari asumsi Putri dkk. (dalam Nabilah & Warmi, 2023) menjabarkan bila media belajar ialah sesuatu yang dipakai

untuk memberi bahan ajar atau materi dalam meraih target belajar yang sudah ditentukan.

Media belajar mencakup berbagai jenisnya. Unsur dari media belajar sendiri mencakup *software* serta *hardware*. Contoh dari *hardware* mencakup opaque proyektor, slide proyektor, LCD proyektor, lalu contoh *software* yakni Ms. Word, Ms. PowerPoint, film slide. Media pembelajaran yang dipadukan dengan teknologi berbentuk perangkat lunak (*software*) disebut dengan media pembelajaran berbasis digital (Octalia dkk., 2021). Media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai.

Melalui sebagian teori ini, bisa dibuat simpulanya bila media belajar ialah suatu alat yang dipakai baik berbentuk *software* atau *hardware* yang dikembangkan serta diperuntukan bagi proses belajar dalam memberi informasi yang bisa merangsang perhatian murid untuk meraih target belajar yang sudah ditentukannya.

### **Wordwall Quiz**

*Wordwall* ialah aplikasi yang menyajikan beragam game edukasi yang berguna menjadi alat bantu serta evaluasi penilaian yang menyenangkan. Aplikasinya bermaksud menjadi sumber media, penilaian serta menjadi bahan ajar yang bisa membuat murid tertarik. *Wordwall* tergolong jenis media interaktif dengan tampilan yang unik berbentuk permainan yang bisa diakses secara mudah secara online melalui link *wordwall.net* yang nantinya akan dikerjakan oleh peserta didik dengan bermain sambil belajar (Priscillia & Mufidah, 2023).

*Wordwall* bisa dimaknai menjadi web yang bisa dipakai setiap guru untuk membentuk permainan dengan basis kuis. Selaras dari asumsi Lestari (dalam Nisa & Susanto, 2022) yang menjabarkan bila media ini ialah aplikasi belajar dengan basis game digital yang mempunyai beragam fitur kuis dengan kombinasi gambar gerak, suara serta warna yang bisa dipakai guru untuk mengajarkan muridnya. Pemakaiannya cukup sederhana, serta bisa diakses siapapun dari *smartphone*.

Melalui penjabaran tersebut, dibuat kesimpulannya bahwa *wordwall* ialah media atau situs web yang bisa dipakai oleh pendidik

untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis digital berbentuk permainan kuis yang dapat dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan dan hasil belajar peserta didik.

### **Gaya Belajar**

Gaya belajar dibagi menjadi dua kata, yaitu gaya dan belajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian gaya dimaknai gerak gerik, sikap atau tingkah laku, lalu belajar dimaknai menuntut ilmu. Gaya belajar ialah teknik yang dimiliki setiap individu (murid) untuk mempermudah dirinya dalam memahami, menyerap, serta mengolah informasi yang diperoleh. Hal tersebut bertujuan agar memperoleh hasil belajar yang optimal.

Gaya belajar menjuru pada cara unik yang dimana setiap individu memperoleh, memproses, dan mengingat informasi selama proses pembelajaran. Hal tersebut mencakup preferensi dan kecenderungan setiap individu dalam memilih cara belajar yang paling efektif bagi mereka. Menurut Marwan serta Suwardi (2019: 139), menjabarkan bila gaya belajar dimaknai menjadi teknik setiap individu untuk menerima hasil belajar dengan taraf penerimaan maksimal. tiap murid mempunyai gaya berbeda. Gaya belajar yang sesuai bisa membantu murid untuk mendapati kesuksesan belajar. sehingga murid perlu bisa menemukan gaya belajar yang sesuai dengan minatnya.

Gaya belajar merupakan pola perilaku untuk menyaring atau menerima informasi serta keterampilan baru. Menurut (Asrida dkk., 2023) dalam penelitiannya menjabarkan bila gaya belajar yang optimal bisa mengembangkan dampak pemakaian media aplikasi android pada hasil belajarnya. Makin dinamis gaya belajar murid untuk menerima kemajuan teknologi sehingga makin optimal pemakaian media belajar dalam mengembangkan hasil belajarnya (Sukendra dkk., 2022).

Gaya belajar dikategorikan sebagai 3 bentuk, seperti gaya auditori, kinestetik serta visual. Dengan melakukan penerapan penggunaan media pembelajaran interaktif, melalui sebuah aplikasi android atau platform lain dapat mempengaruhi gaya belajar murid. Gaya belajar yang dapat dipengaruhi yaitu gaya belajar auditori dan visual.

Jenis-jenis gaya belajar dibagi menjadi 3 yaitu,

gaya belajar visual, gaya belajar auditori, dan gaya belajar kinestetik. Dengan melakukan penerapan penggunaan media pembelajaran interaktif, melalui sebuah aplikasi android atau platform lain dapat mempengaruhi gaya belajar murid. Gaya belajar yang dapat dipengaruhi yaitu gaya belajar auditori dan visual. (1) Untuk jenis Auditori akan mengandalkan pancaindera khususnya pendengaran (telinga) dalam mengingat serta memahami proses belajar. Individu (peserta didik) dengan gaya ini akan sangat responsif pada materi yang diberi secara lisan. Mereka memperoleh pemahaman yang lebih baik melalui mendengarkan seperti penjelasan secara lisan, ceramah, diskusi, atau rekaman audio. Sehingga bisa dibuat simpulanya bila gaya ini akan mengandalkan suatu pendengaran untuk menerima sebuah informasi. Murid yang menguasai gaya ini akan suka mendengar penjelasan serta perbincangan guru dari lisan, khususnya untuk menghafal setiap ucapan yang disampaikan guru. (2) Untuk jenis Visual akan memakai suatu penglihatan atau pengamatan (visual). Teknik ini sering dipakai guru secara menyajikan materi ilustrasi, gambar, tabel, diagram, grafik, bagan, serta presentasi visual seperti menggunakan powerpoint, slide, alat peraga dan lain-lain. Sehingga gaya ini akan berporos pada penglihatan, jenis ini mengandalkan penglihatan dengan visual supaya lebih mudah dimengerti serta dipahami.

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar merujuk pada sejauh mana pencapaian atau penguasaan peserta didik terhadap pengetahuan, keterampilan, sikap, atau kompetensi lainnya setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Hasil belajar ialah hasil yang dicapai murid sesudah melaksanakan proses belajar. Menurut (Somayana Wayan, 2020) hasil belajar diasumsikan sebagai prestasi yang sudah diraih dari keaktifan murid, tugas-tugas, serta ujian itu semua yang mendukung dalam perolehan hasil belajar peserta didik tersebut. Hasil belajar yang terkumpul merupakan hasil dari bentuk interaksi berupa tindak belajar dan mengajar (Savira & Gunawan, 2022).

Penilaian dalam hasil belajar sangatlah penting guna mengamati setiap keunggulan serta kelemahan murid dalam berbagai pelajaran juga membandingkan posisi ketrampilan antar murid. umumnya hasil belajar di sekolah bisa

diukur atau dinilai dari sebagian cara seperti: (1) Penilaian formatif, yaitu aktivitas evaluasi yang bermaksud mendapati *feedback* dari murid terhadap proses pembelajaran, yang kemudian hasilnya bisa dipakai guna merevisi proses pembelajaran yang sedang atau sudah diselenggarakan, (2) Penilaian sumatif, diselenggarakan untuk mendapati data atas tingkat penguasaan murid bisa memahami suatu materi yang sudah disampaikan.

### Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dari asumsi (Akhiruddin dkk., 2019) sebagian faktor yang bisa mendampaki hasil belajar ini digolongkan sebagai faktor eksternal serta internal. Diuraikan sebagai berikut.

#### Faktor Internal

(1) Faktor psikologis, umumnya setiap mental murid akan berbeda, hal ini bisa mendampaki hasil belajarnya. Aspek dari faktor ini mencakup bakat, motivasi serta intelegensi murid untuk belajar, (2) Faktor fisiologis, umunya seperti kondisi gangguan fisik pada alat-alat penglihatan atau pendengaran dan gangguan visual seperti gejala pusing, sakit kepala, mual, malas, serta lainnya. Ini bisa mendampaki konsentrasi belajar murid untuk mengikuti pembelajaran.

#### Faktor Eksternal

(1) Faktor lingkungan, seperti faktor dari lingkungan sekolah, faktor keluarga, faktor lingkungan masyarakat, dan faktor lingkungan alam seperti suhu dan kelembaban yang akan berdampak pada hasil belajar termasuk fisik dan sosial. Belajar di siang hari dalam ruangan dengan ventilasi udara kurang bagus dan cuaca yang terik tentu berbeda dengan belajar pada

saat di pagi hari udara sejuk, (2) Faktor Instrumental, mencakup fasilitas, guru serta kurikulum. Melalui penjabaran tersebut, dibuat

simpulanya bila sebagian faktor yang mendampaki hasil belajar tergolong 2, seperti eksternal serta internal. Keduanya berperan

utama untuk mendampaki hasil belajar murid.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis eksperimen. Penelitian ini diselenggarakan di SMK Negeri 1 Jombang.

BDP 3 menjadi kelas eksperimen serta kelas XI BDP 2 menjadi kelas kontrol. Penelitian ini berdesain *pretest-posttest control group design*. Desain ini memakai dua kelompok yang sudah dibentuk serta 2 kali pengukuran (*pre-posttest*). Target desainya guna mengamati perbandingan antar hasil belajar siswa dikedua kelas tersebut. Desain dari rancangan penelitian bisa diamati ditabel berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

| Kelas      | Pre-test       | Perlakuan | Post-test      |
|------------|----------------|-----------|----------------|
| Eksperimen | O <sub>1</sub> | X         | O <sub>2</sub> |
| Kontrol    | O <sub>3</sub> | -         | O <sub>4</sub> |

Instrumen penghimpunan data yang dipakai seperti kuesioner gaya belajar, observasi, tes berupa kuis berbentuk pilihan ganda (*pretest*) dan (*posttest*) dengan masing-masing soal sebanyak 25 soal, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji T. Untuk memudahkan perhitungan analisis data maka peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 22.0.

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan pada instrumen soal quiz dan angket gaya belajar yang diperuntukan bagi 72 responden (murid), diketahui bila seluruh pernyataan dan pertanyaan dalam soal quiz dan kuesioner bernilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , dengan  $r_{tabel}$  sejumlah 0,231 serta  $sig. < 0,05$ . Diasumsikan bila seluruh item pertanyaan pada soal quiz dan pernyataan pada kuesioner dinyatakan valid. Untuk hasil reliabilitas bisa diamati ditabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

| Instrumen                      | Cronbach's Alpha | Ket.     |
|--------------------------------|------------------|----------|
| Soal Quiz Pretest dan Posttest | 0,918            | Reliabel |
| Kuesioner                      | 0,722            | Reliabel |

Penelitian ini memakai sampel sejumlah 72 siswa yang digolongkan 2 kelas, yaitu kelas XI

Gaya Belajar

Sumber: Diolah peneliti (2024)

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah melaksanakan observasi, melakukan eksperimen, pengumpulan data, serta dokumentasi selanjutnya data dianalisa. Guna

mengamati kecenderungan gaya belajar auditori serta visual yang dipunyai murid kelas XI BD SMK Negeri 1 Jombang dilaksanakan secara menghimpun data dari membagikan angket yang sudah diisi murid, kemudian data tersebut dianalisis untuk dihitung total skor yang didapatkan. Hasil pengkategorianya bisa diamati ditabel berikut :

**Tabel 3. Rekapitulasi Kecenderungan Gaya Belajar**

|                           | Kelas      | Gaya Belajar | N  |
|---------------------------|------------|--------------|----|
| <b>Gaya Belajar Siswa</b> | Kelas      | Auditori     | 15 |
|                           | Eksperimen | Visual       | 21 |
|                           | Kelas      | Auditori     | 21 |
|                           | Kontrol    | Visual       | 15 |

Sumber: Diolah peneliti (2024)

Berdasarkan data pada tabel diatas diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall quiz kelas eksperimen berjumlah 36 siswa, dan untuk kelas kontrol menggunakan media cetak sejumlah 36 murid. Untuk jumlah

kecenderungan gaya belajar auditori dikelas

eksperimen sejumlah 15 murid serta jenis visual sejumlah 21 murid, lalu gaya belajar auditori dikelas kontrol sejumlah 21 murid serta visual sejumlah 15 murid.

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas**

|                     | Statistic | df | Sig.   |
|---------------------|-----------|----|--------|
| Pretest Eksperimen  | 0,127     | 36 | 0,152  |
| Posttest Eksperimen | 0,067     | 36 | 0,200* |
| Pretest Kontrol     | 0,122     | 36 | 0,194  |
| Posttest Kontrol    | 0,104     | 36 | 0,200* |

Sumber: Diolah peneliti (2024)

Melalui tabel tersebut didapati sig sejumlah 0,152 dan 0,194 dikelas kontrol, bisa dibuat simpulanya bila data sampel tersebut berdistribusi normal ditaraf sig > 0,05. Bisa diamati dari nilai sig posttest dari kedua kelas sejumlah 0,200 (eksperimen) serta 0,200 untuk (kontrol). Sehingga diasumsikan apabila menghasilkan sig diatas > 0,05. Dimaknai semua datanya terdistribusi normal.

**Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas**

| Lavene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|------|
|------------------|-----|-----|------|

Melalui tabel tersebut dihasilkan p value sig 0,497 > 0,05. Diasumsikan hasil belajar di populasi kedua kelas memiliki varians yang homogen atau sama.

### Uji Hipotesis/ Uji T

(1) Uji paired sample t test dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen sebelum dan sesudah berdasarkan gaya belajar auditori dan visual dengan menggunakan media wordwall quiz. (2) Uji independent sample t test dipakai guna mengamati apakah ada perbandingan hasil belajar dikedua kelas tersebut dengan sebagian gaya yang sudah ditentukan. Hasil ujinya dicantumkan dalam tabel berikut.

**Tabel 6. Uji Paired Sample t Test**

| Gaya Belajar     | N  | Mean  | T <sub>tabel</sub> | T <sub>hitung</sub> | Sig.  |
|------------------|----|-------|--------------------|---------------------|-------|
| Auditori Sebelum | 21 | 45,52 | 1,724              | -3,433              | 0,003 |
| Auditori Sesudah | 21 | 66,10 |                    |                     |       |
| Visual Sebelum   | 15 | 51,47 | 1,761              | -5,176              | 0,000 |
| Visual Sesudah   | 15 | 78,67 |                    |                     |       |

Sumber: Diolah peneliti (2024)

Melalui tabel tersebut, dihasilkan  $T_{hitung} > T_{tabel}$ , bernilai Sig. (2 tailed) < 0,05. Dimaknai  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Diasumsikan ada perbandingan hasil belajar murid dikelas eksperimen gaya belajar auditori sebelum serta memakai media belajar wordwall quiz, serta untuk kelas kontrol diasumsikan ada perbandingan hasil belajar murid gaya belajar visual sebelum serta memakai media belajar wordwall quiz.

### Perbedaan Hasil Belajar siswa Kelas Eksperimen dengan Gaya Belajar Auditori Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Wordwall Quiz

Gaya belajar auditori berupa gaya yang mengandalkan pendengaran (telinga) dalam mengingat atau memahami proses belajar. Individu (murid) dengan gaya seperti ini akan responsif, mudah memahami materi terhadap informasi yang disampaikan dalam bentuk penjelasan verbal, lisan atau lewat suara.

Sebelum menggunakan media pembelajaran

|                                |    |    |       |
|--------------------------------|----|----|-------|
| 0,975                          | 16 | 48 | 0,497 |
| Sumber: Diolah peneliti (2024) |    |    |       |

wordwall quiz mereka mendapatkan hasil belajar pada kategori cukup hingga baik. Namun, setelah menggunakan media

pembelajaran Wordwall Quiz, hasil belajar (posttest) mereka lebih meningkat dibandingkan dengan hasil belajar sebelumnya (pretest). Hal tersebut disebabkan oleh penggunaan fitur dari Wordwall Quiz yang menyediakan suara, efek audio, sehingga membantu siswa dengan gaya belajar auditori dalam menyerap informasi dan materi pembelajaran lebih efektif. Hal ini sejalan dengan Sugiyono (2018) yang menyebutkan bahwa pembelajaran yang menggunakan teknologi berbasis suara dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan gaya belajar auditori. Ada beberapa Faktor yang mempengaruhi diantaranya: (1) Fitur Audio: Wordwall quiz menyediakan efek suara dan instruksi yang dapat membantu siswa memahami materi lebih baik dibanding metode ceramah, (2) Interaksi dalam pembelajaran: Siswa dapat berpartisipasi aktif dan lebih aktif berdiskusi dalam menjawab kuis interaktif, (3) Diskusi dan Kolaborasi: Siswa lebih mudah memahami materi saat diberikan secara verbal dan dapat berdiskusi

dengan teman sebaya.

#### **Perbedaan Hasil Belajar siswa Kelas Eksperimen dengan Gaya Belajar Visual Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Wordwall Quiz**

Gaya belajar visual akan memakai suatu penglihatan atau pengamatan (visual). Teknik ini sering dipakai guru secara menyajikan materi ilustrasi, gambar, tabel, diagram, grafik, bagan, serta presentasi visual seperti menggunakan powerpoint, slide, alat peraga dan lain-lain. Sehingga gaya ini akan berporos pada penglihatan, jenis ini mengandalkan penglihatan dengan visual supaya lebih mudah dimengerti serta dipahami.

Murid yang gaya belajarnya visual lebih mudah memahami materi pembelajaran jika disampaikan dalam bentuk gambar, diagram, atau warna yang menarik. Sebelum menggunakan media Wordwall Quiz murid merasakan kesulitan memahami konsep atau materi pembelajaran yang disampaikan hanya melalui metode ceramah atau tes tertulis. Namun, setelah menggunakan media pembelajaran Wordwall Quiz hasil belajar mereka lebih meningkat dibanding sebelum menggunakan media wordwall quiz, siswa dengan gaya belajar visual dapat memahami

berbagai tampilan atau fitur yang menarik perhatian siswa secara visual. Beberapa faktor yang mempengaruhi diantaranya yaitu:

(1) Tampilan visual yang menarik: Wordwall quiz menampilkan materi dalam bentuk visual yang menarik untuk membantu murid untuk memahami materi serta informasi secara mudah, (2) Visualisasi konsep: Soal dalam wordwall quiz dapat dikombinasikan dengan gambar dan animasi yang membantu siswa memahami materi lebih baik dibanding dengan menggunakan metode konvensional, (3) Peningkatan konsentrasi: Wordwall quiz mmebuat pembelajaran menjadi lebih menarik, mengurangi kebosanan sehingga membuat siswa lebih fokus dalam memahami materi pembelajaran.

**Tabel 7. Uji Independent Sample t Test Gaya Belajar Auditori**

| Kelas      | N  | Mean  | T <sub>tabel</sub> | T <sub>tabel</sub> | Sig.  |
|------------|----|-------|--------------------|--------------------|-------|
| Eksperimen | 15 | 66,10 |                    |                    |       |
| Kontrol    | 21 | 64,00 | 1,690              | 2,587              | 0,014 |

konsep atau materi pembelajaran dengan baik, dikarenakan media tersebut menyediakan

---

Sumber: Diolah peneliti (2024)

Melalui tabel tersebut dihasilkan mean posttest gaya belajar auditori kelas eksperimen sejumlah 85,07 serta 66,10 untuk posttest kelas kontrol. Atau dibuat  $T_{hitung} > T_{tabel}$  serta  $sig < 0,05$ . Ini bisa dimaknai  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Diasumsikan bila terdapat perbandingan hasil belajar antar kedua kelasnya dengan gaya belajar auditori.

**Tabel 8. Uji Independent Sample  
t Test Gaya Belajar  
Visual**

---

| Kelas      | N  | Mean  | $T_{tabel}$ | $T_{tabel}$ | Sig.  |
|------------|----|-------|-------------|-------------|-------|
| Eksperimen | 21 | 78,67 | 1,690       | 2,141       | 0,040 |
| Kontrol    | 15 | 76,57 |             |             |       |

---

Sumber: Diolah peneliti (2024)

Melalui tabel tersebut menghasilkan nilai mean posttest gaya belajar visual kelas eksperimen sejumlah 78,67 dan 76,57 untuk posttest kelas kontrol. Atau dibuat  $T_{hitung} > T_{tabel}$  serta  $sig < 0,05$ . Ini bisa dimaknai  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Diasumsikan bila terdapat perbandingan hasil belajar antar kedua kelasnya dengan gaya belajar visual.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, baik siswa dengan gaya

belajar auditori maupun gaya belajar visual setelah menggunakan media pembelajaran Wordwall Quiz. Kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran wordwall quiz mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran wordwall quiz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan media konvensional, baik untuk siswa dengan gaya belajar auditori maupun visual. (1) Siswa dengan gaya belajar auditori di kelas eksperimen lebih mudah memahami materi melalui fitur audio dan kuis interaktif dibandingkan siswa dengan gaya belajar auditori di kelas kontrol. (2) Siswa dengan gaya belajar visual pada kelas eksperimen lebih memahami konsep melalui tampilan grafis dan gambar (animasi) dalam Wordwall Quiz dibandingkan melalui media konvensional di kelas kontrol. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran wordwall quiz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan media konvensional, baik untuk siswa dengan gaya belajar auditori maupun visual. (1) Siswa dengan gaya belajar auditori di kelas eksperimen lebih mudah memahami materi melalui fitur audio dan kuis interaktif dibandingkan siswa dengan gaya belajar auditori di kelas kontrol. (2) Siswa dengan gaya belajar visual pada kelas eksperimen lebih memahami konsep melalui tampilan grafis dan gambar (animasi) dalam Wordwall Quiz dibandingkan melalui media konvensional di kelas kontrol.

Gaya belajar adalah cara bagaimana seseorang menyerap, mengorganisasi, dan mengolah informasi yang kemudian diwujudkan dalam perilaku secara nyata dalam kehidupannya (Ula, 2023). Terdapat karakteristik perbedaan dari masing-masing siswa dengan siswa lain berdasarkan gaya belajarnya.

Wordwall Quiz sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk mengintegrasikan kedua gaya belajar tersebut secara maksimal, sehingga memberikan pengalaman belajar yang sesuai dan efektif bagi siswa dengan gaya belajar auditori dan visual. Hal tersebut juga membuat mereka lebih mudah memahami dan mengolah informasi pembelajaran yang disajikan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Agustina dan Sitompul (2015), yang menemukan bahwa

terdapat interaksi antara media pembelajaran dan gaya belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa.

Kesulitan yang dialami oleh individu dengan gaya belajar visual adalah mudah terganggu oleh kebisingan, seperti suara teman-teman mereka, saat proses belajar mengajar berlangsung. Kelebihan dari gaya belajar visual adalah mereka mudah memahami materi dengan mengandalkan indera penglihatan dan belajar secara langsung melalui pengamatan.

Kendala dan juga kelebihan terjadi di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Siswa yang memiliki gaya belajar visual di kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 78,67, sedangkan di kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 76,57 lebih kecil dari kelas eksperimen. Hal ini dikarenakan didalam penggunaan aplikasi wordwall quiz berhubungan dengan gaya belajar visual dengan mengandalkan visual mereka secara langsung.

Untuk gaya belajar auditori pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 66,10, sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 64,00. Siswa dengan gaya belajar auditorial cenderung menggunakan indera pendengarannya dalam proses pembelajaran. Dengan melihat hasil dari penelitian ini diperoleh perbedaan data nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol berdasarkan gaya belajarnya. Oleh karena itu, secara umum dapat dikatakan bahwa penerapan media wordwall quiz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, terutama bagi siswa dengan gaya belajar yang berbeda pada mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel siswa kelas XI BD di SMK Negeri 1 Jombang. Hal ini sesuai dengan pendapat (Nabilah & Warmi, 2023) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa "media pembelajaran mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dan menanamkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran".

## **KESIMPULAN**

Dari hasil analisis data dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Penggunaan media pembelajaran wordwall quiz pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang lebih

baik terhadap hasil belajar siswa, dibandingkan dengan penggunaan media konvensional pada kelas kontrol. (2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran wordwall quiz. (3) Terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan media wordwall quiz dibanding kelas kontrol dengan menggunakan media konvensional berdasarkan gaya belajar auditori dan visual. Berdasarkan kesimpulan diatas maka saran yang dapat diajukan yaitu: (1) Siswa diharapkan memanfaatkan media pembelajaran untuk mengoptimalkan informasi, mengelola waktu, dan memahami gaya belajarnya guna mencapai hasil belajar yang optimal, (2) Guru perlu lebih kreatif dalam mengembangkan media interaktif seperti Wordwall Quiz, memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan minat belajar siswa, serta membantu mereka mengenali gaya belajar yang sesuai, (3) Sekolah disarankan memberikan pelatihan kepada guru mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi agar siswa dapat mengembangkan kemampuannya secara maksimal, (4) Peneliti selanjutnya diharapkan mengembangkan penelitian Wordwall Quiz dengan indikator, mata pelajaran, atau jenjang pendidikan berbeda serta menambah variabel dan referensi untuk hasil yang lebih komprehensif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustina, R., & Sitompul, H. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i1.3273>
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & Dr. Nurhikmah H. (2019). *2baae-buku- belajar-dan-pembelajaran-2019-dikonversi-min.* CV. CAHAYA BINTANG CEMERLANG.
- Alkalah, C. (2016). *Media Pembelajaran dan Gaya Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas.* 19(5), 1–23.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Asrida, P. D., Cahayani, N. L. P., Saputra, I. G. A. A., & Sau, T. S. B. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Dengan Gaya Belajar Sebagai Variabel Moderator (Studi Pada Ma Tawakkal Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021). *Widyadari*, Vol. 24 No(1), 86–95. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7813489>
- Chan, D. M., & Rahman, I. (2019). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar: Kasus Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia STKIP YDB Lubuk Alung. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 27 - 39. <https://doi.org/10.22219/kembara.v5i1.8279>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 4. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Faizah, N. O., Wawan, S. I. G., & Alexander, S.H. (n.d.). Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *n, 4 No. 1*. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24091>
- Hasanah, I. A., Kantun, S., & Djaja, S. (2018). Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar siswa kelas xi jurusan akuntansi pada kompetensi dasar jurnal khusus di Smk Negeri 1 Jember semester genap tahun ajaran 2017/2018. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 12(2), 277-282.
- Kamba, A., Latief, M., Rohandi, M., & Kadim, A. A. (2024). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Berorientasi Objek Di Smk Negeri 1 Limboto. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 4(2), 1–8.

- <https://doi.org/10.37905/inverted.v4i2.17417>
- Nabilah, N. P., & Warmi, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 1454–1464.  
<https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i2.1062>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.  
<https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nurwidayanti, D., & Mukminan, M. (2018). Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar ekonomi ditinjau dari gaya belajar siswa SMA Negeri. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 5(2), 105–114.  
<https://doi.org/10.21831/hsjpi.v5i2.17743>
- Octalia, R. P., Nur, R., & Herlina, S. A. S. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Challenges Untuk Meningkatkan Computational Thinking Dalam Pembelajaran Mandiri Sebagai Upaya Mewujudkan Merdeka Belajar. <https://journal.itelkom-sby.ac.id/lkti/article/view/151>
- Priscillia, Z. E., & Mufidah, E. (2023). Penerapan Kuis Online Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah . *Penerapan Kuis Online Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah*, 04(01), 61–69.  
<https://doi.org/10.37850/ibtida'.v4i01.458>
- Pujianto, A. A., Degeng, I. N. S., & Sugito, S. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi Plantnet dan gaya belajar terhadap hasil belajar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 12–22.  
<https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.31365>
- Rukminingsih, M. P., Dr. Gunawan Adnan, MA., P. ., & Prof. Mohammad Adnan Latief, M.A., P. D. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan* (E. Munastiwi & H. Ardi (ed.)). Erhaka Utama.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- Sitohang, T., Dita, E., Simanjuntak, Y., Samosir, S. E., Panggabean, M. F., & Simanjuntak, S. E. (2024). Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo. *Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat*, 2(1).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p225-235>
- Sukendra, I. K., Surat, I. M., & Darmada, I. M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Vokasi Digital Berbasis STEM Di SMK Pada Materi Trigonometri. *Jurnal Widyadari*, 23(1), 59–72.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6390927>
- Trianto. 2010. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Pustaka.
- Wahdan Wilsa, A. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Multimedia Interaktif dengan Buku Teks dalam Pembelajaran Biologi di SMA. *Mangifera Edu*, 4(1), 62–70.  
<https://doi.org/10.31943/mangiferaedu.v4i1.42>
- Yusnidah, Y., & Taruna, T. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Visual Dan Audiovisual Serta Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(4), 417–426.  
<https://doi.org/10.17977/um038v4i42021p417>