

Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa Prathom Thailand

Adilah Fauziah^{1a}, Yani Fitriyani^{2b}, Nanan Abdul Manan^{3c}, Oman Hadiana^{4d}, Sainab Mong-alee^{5d}

^{1,2,3,4} STKIP Muhammadiyah Kuningan, Jl. R.A Moertasiah Soepomo No.28B, Kuningan, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45511

⁵Anuban Wangmai Sasanart School, Tha Phae District, Satun Province, Thailand

^aadilahfauzi11@gmail.com; ^b yanifitriyani@upmk.ac.id

^c nanan@upmk.ac.id, ^dhadianaoman@upmk.ac.id, ^esainab157@gmail.com

**coresponding author*

Received: 09-06-2023; Revised: 06-06-2023; Accepted: 07-06-2023

Abstract: The low learning outcomes of class 1 Prathom Anuban Wangmai Sasanart School in English material is one of the problems that occurs, this is due to the absence of the use of media in learning. This study aims to describe the application of Wordwall media in improving student learning outcomes in English lessons. This study type is quantitative research with a Pre-Experimental Design approach (Non-design), with a One Group Pretest-Posttest Design. The subjects were the first-grade class of Anuban Wangmai Sasanart School, Tha Phae District, Satun Province, Thailand. The data acquisition techniques were obtained through a multiple choice test or pretest and posttest. The data analysis used by researchers was in the form of instruments and statistical tests. The research results obtained are (1) learning outcomes after using Wordwall media differ from the learning outcome before using Wordwall media. (2) there is an increase in learning outcomes after using Wordwall media compared to the learning outcome before the implementation. This study concludes that the application of Wordwall media has an impact on improving student learning outcomes. This research recommends that the Anuban Wangmai Sasanart School teachers probably use Wordwall media in learning English.

Keywords: English; Learning outcomes; Wordwall learning media.

Abstrak: Rendahnya hasil belajar siswa kelas 1 Prathom Anuban Wangmai Sasanart School pada materi bahasa Inggris menjadi salah satu permasalahan yang terjadi, hal ini disebabkan karena belum adanya penggunaan media dalam pembelajaran. Dimana dalam penelitian ini menggunakan sebuah media yang dikemas dalam bentuk permainan yaitu media *wordwall*. Penelitian ini bertujuan menguraikan penerapan media *wordwall* dalam peningkatan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Pre-Experimental Design (Nondesign)*, dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas I Prathom Anuban Wangmai Sasanart School, Tha Phae District, Satun Province, Thailand. Teknik pengumpulan data diperoleh dari sebuah pengujian atau tes pilihan ganda *pretest* dan *posttest*. Analisis data yang digunakan peneliti berupa uji instrumen dan uji statistik. Adapun hasil penelitian yang diperoleh yaitu (1) hasil belajar setelah menggunakan media *wordwall* berbeda dengan sebelum menggunakan media *wordwall*. (2) adanya peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media *wordwall* dibandingkan dengan sebelumnya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan media *wordwall* berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru di Anuban Wangmai Sasanasart School agar dapat menggunakan media *wordwall* dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Kata Kunci: Bahasa Inggris; Hasil Belajar; Media Pembelajaran *Wordwall*.

How to Cite: Fauziah, A. ., Fitriyani , Y. ., Manan, N. A. ., Hadiana, O. ., & Mong-alee, S. . (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa Prathom Thailand. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 7(01), 59–71. <https://doi.org/10.30738/tc.v7i01.14788>



Pendahuluan

Belajar pada umumnya ialah suatu proses yang diharapkan dapat menghasilkan perubahan tingkah laku dalam suatu lingkungannya (Coring & Nafiah, 2019). Selaras dengan pendapat (Faishol & Mashuri, 2021) bahwa belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan seseorang dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir, keterampilan, dan sikap sehingga dapat merubah tingkah laku seseorang tersebut (Andriani, 2019). Bentuk wujud perubahan tingkah laku dilihat melalui hasil belajar yang dijadikan sebuah *outcome* dari proses belajar (Wahyuni et al., 2016). Selain itu, adanya sebuah perubahan dari hasil belajar itu dapat kita tinjau dengan cara kita mengamati, membuktikan dan mengukur melalui prestasi belajar siswa. Hamalik (2017) mengungkapkan terdapat beberapa aspek yang ada didalam tingkah laku manusia, seperti ikut dalam kegiatan proses belajar untuk mendapatkan ilmu pengetahuan.

Perubahan pada aspek-aspek tersebut terjadi akibat belajar itulah yang disebut sebagai hasil belajar. Hasil belajar ialah proses perubahan tingkah laku dan penambahan pengetahuan yang disebut dengan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor (Novita et al., 2019). Output atau pencapaian dari akhir pembelajaran dapat berbentuk angka atau huruf bisa juga dengan kata baik, sedang atau kurang (Coring & Nafiah, 2019). Perubahan tingkah laku mempunyai aspek indikator yaitu prestasi belajar yang berwujud nilai yang diperoleh siswa. Selain itu, agar ada bukti yang nyata maka bisa juga menggunakan evaluasi atau penilaian sebagai hasil dari proses pembelajaran (Rihani et al., 2022). Seperti yang telah dikemukakan bahwa hasil belajar ini sebagai perolehan nilai dari suatu pembelajaran. Hasil belajar ialah sebuah perbuatan, nilai, sikap, apresiasi dan keterampilan (Faishol & Mashuri, 2021). Hasil belajar dikemukakan juga oleh Hamalik dalam (Novita et al., 2019) yang berarti sebuah pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, perilaku, apresepsi dan abilitas siswa. Hasil belajar juga merupakan sejauhmana pelajaran yang disampaikan guru dapat dipahami oleh siswa yang ditetapkan dengan angka. Sehingga tingkat pemahaman siswa serta perilaku yang terlihat menjadi tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran.

Terdapat tiga dimensi yang menjadi indikator dari sebuah hasil belajar yakni dimensi kognitif (pemahaman), afektif (perilaku menerima, menjawab dsb) serta psikomotorik (gerak fundamental, generik, ordnatif, dan gerak kreatif) Fauhah & Rosy, (2020). Straus, Tetroe, & Graham (2013) mengungkapkan pula indikator hasil belajar yaitu pertama kognitif yang berfokus terhadap proses perolehan pengetahuan akademik. Kedua afektif yakni berhubungan dengan perilaku, value serta kepercayaan yang dapat merubah tingkah laku seseorang. Ketiga psikomotorik yang berfokus pada kemampuan dan peningkatan seseorang.

Menurut Najizah (2018) ada indikator orang yang dinyatakan mendapatkan hasil belajar yang baik berkaitan dengan mata pelajaran Bahasa Inggris dapat dilihat dari tiga ranah yakni ranah kognitif yaitu berkaitan dengan hasil tes terhadap materi yang disampaikan, ranah afektif yaitu berkaitan dengan penilaian sikap saat pembelajaran, dan ranah psikomotor yaitu berkaitan dengan keterampilan berbicara Bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang wajib didalami dalam dunia pendidikan khususnya di sekolah-sekolah. Dalam dunia modern ini sudah menjadi suatu keharusan mempelajari bahasa Inggris (Muttaqien, 2017). Sudrajat (2015) pentingnya bahasa Inggris zaman sekarang yaitu untuk ilmu pengetahuan, kemudian teknologi yang mana didalamnya sudah menggunakan bahasa Inggris, seni budaya dan hubungan antar negara. Kemampuan Bahasa Inggris pada zaman ini sangat diperlukan sekali dimana selain karena kemajuan zaman, IPTEK pun yang menjadikan kita harus menguasai Bahasa Inggris ini. Sehingga peningkatan berkomunikasi lisan atau tulisan menggunakan bahasa Inggris menjadi inti atau tujuan utama pembelajaran Bahasa Inggris (Muttaqien, 2017).

Setelah melihat pentingnya pembelajaran bahasa Inggris diatas maka bahasa Inggris perlu dikenalkan sejak dini. Sebab anak mempunyai ingatan yang sangat kuat sehingga pengenalan bahasa Inggris sejak awal perlu dilakukan. Senada Ratminingsih (2018) mengungkapkan bahwa *language acquisition device skill* (kemampuan pemerolehan bahasa) yang dimiliki anak itu sangat bagus sehingga perlu adanya pengenalan sejak dini, apalagi usia sampai 12 tahun merupakan *golden years* hal tersebut berdasarkan teori SLA (*Second Language Acquisition*). Semakin dini belajar, semakin baik siswa dalam proses belajar menjadi suatu kelebihan ketika bahasa Inggris dikenalkan sejak dini (Ratminingsih, 2018).

Agar pembelajaran bahasa Inggris dapat mudah dipahami maka guru harus merancang kegiatan pembelajarannya sebaik mungkin. Terdapat lima hal yang harus diperhatikan dalam merancang pembelajaran bahasa Inggris oleh seorang guru, pertama *Intellectual Development*, siswa sekolah dasar dalam tahap pertumbuhan intelektual sehingga pembelajaran harus dibuat konkret atau nyata. Kedua *Attention Span*, siswa berkonsentrasi terhadap pengemasan pembelajaran. Ketiga *Sensory Input*, dalam proses pembelajaran semua indra harus dilibatkan. Keempat *Affective Factors*, untuk membuat suasana pembelajaran menjadi nyaman dan menyenangkan. Kelima *Authentic Meaningful Language*, bahasa yang diajarkan bersifat autentik dan bisa bermanfaat (Muttaqien, 2017).

Selain lima hal yang harus diperhatikan dalam merancang pembelajaran bahasa Inggris diatas, guru juga harus memahami metode dan pendekatan dalam mengajar serta harus juga memahami media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selaras dengan (Risma et al., 2019) yang menyatakan bahwa dalam proses belajar mengajar banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran yaitu guru, siswa, lingkungan, metode/teknik dan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang dilakukan secara konvensional dalam pelajaran bahasa Inggris menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi yang diberikan guru (Waziana et al., 2016). Selain itu, belum adanya penggunaan media pembelajaran saat proses mengajar, ini menjadi salah satu masalah rendahnya pemahaman materi siswa. Padahal penggunaan media pembelajaran yang baik itu akan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, dapat meningkatkan pula minat dan motivasi belajar siswa (Puluhulawa et al., 2019). Proses pembelajaran menggunakan media yang tepat akan menghasilkan pemahaman materi siswa menjadi lebih optimal.

Namun pada faktanya masih banyak terdapat masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini dibuktikan pada hasil tes *speaking* siswa rata-rata belum jelas dalam mengungkapkan kosa kata bahasa Inggris yang baik dan benar. Sejalan dengan penelitian Muttaqien (2017) bahwa pada umumnya rendahnya kemampuan menyimak, *speaking*, *reading* dan *writing* menjadi salah satu permasalahan dalam belajar bahasa Inggris. Selain kendala dari siswa, adapun kendala lain dari segi guru, berdasarkan temuan Ratminingsih (2012) kurangnya kompetensi guru dalam pembelajaran bahasa Inggris yakni bukan berlatarbelakang pendidikan bahasa Inggris menjadi salah satu permasalahan, dimana kebanyakan bahasa Inggris diajarkan oleh wali kelas (Ratminingsih, 2018). Hal ini dapat terjadi dikarenakan pihak sekolah mengharuskan pembelajaran Bahasa Inggris ini dilaksanakan. Walaupun pada kenyataannya sekolah yang bersangkutan belum mampu melaksanakan.

Berdasarkan hasil pengalaman mengajar di Anuban Wangmai Sasanasart School bahwa permasalahan rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan karena belum menggunakan media pembelajaran menjadi salah satu permasalahan yang terjadi. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi awal perolehan nilai pretest atau tes pra penelitian pada mata pelajaran Bahasa Inggris tahun 2022 dengan rata-rata nilai 51,60. Dari data nilai rata-rata siswa diatas yang diambil dari hasil tes pra penelitian yang dilaksanakan pada observasi awal. Sesuai dengan data diatas peneliti simpulkan hasil belajar siswa muatan pembelajaran Bahasa Inggris kelas I Anuban Wangmai Sasanasart School masih rendah, dibuktikan dengan nilai rata-rata yang masih rendah.

Penyelesaian permasalahan tersebut dapat diatasi dengan diterapkannya sebuah media yang interaktif dan menarik berbentuk web atau situs yang disesuaikan dengan kebutuhan penyampaian materi serta kebutuhan siswa. Faishol & Mashuri (2021) mengungkapkan bahwa media pembelajaran ialah sebuah media penyampaian pesan agar antusias dan ketertarikan siswa dapat meningkat. Media pembelajaran ialah semua sarana yang bisa dipakai guru ketika mengajar dalam menyampaikan ilmu hingga menstimulus anak bersemangat belajar (Rihani et al., 2022). Dari sekian banyak media peneliti memilih memakai media *wordwall* dalam penelitian. *Wordwall* ialah sebuah web pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan. Adapun kelebihan yang dimiliki *wordwall* adalah terdapat bentuk pertanyaan yang dikemas dalam permainan sehingga meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi belajar siswa. Bentuk atau template pertanyaan yang ada dalam *wordwall* adalah bentuk pertanyaan soal pilihan ganda, misteri silang, memasangkan gambar atau jawaban yang benar dan masih banyak yang lainnya, dan bisa digunakan sebagai alat evaluasi (Nadia & Desyandri, 2022). Kelebihan atau keunggulan lain dari web ini dibandingkan web game lainnya adalah tampilannya yang menarik serta mudah digunakan, banyak tipe game yang bisa digunakan sehingga siswa tidak mudah bosan (Jauhar et al., 2022). Terkait dengan permasalahan mengenai hasil belajar siswa, media *wordwall* ini sangat cocok untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa serta meningkatkan daya tarik belajar siswa.

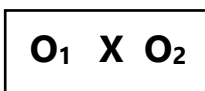
Penelitian yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* ialah penelitian yang dilakukan oleh Nadia & Desyandri, (2022) dengan hasil menunjukkan adanya pengaruh hasil belajar dengan digunakannya media *wordwall* pada siswa sekolah dasar. Selanjutnya penelitian oleh (Agusti & Aslam, 2022) dengan hasil menunjukkan media *wordwall* berdampak pada kemajuan perolehan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, tujuan penelitian ini ialah menguraikan penerapan media *wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar bahasa Inggris siswa pada muatan pelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi

referensi bagi guru di Anuban Wangmai Sasanasart School agar dapat menggunakan media *wordwall* dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Metode

Jenis penelitian yang dipakai penelitian ini adalah kuantitatif *Pre-Experimental Design (Nondesign)*. Menurut Sugiyono (2017) Penelitian *Pre-Experimental Design (Nondesign)* ialah semi eksperimen, dimana variabel luar berdampak pada variabel terikat. Oleh karena itu, adanya variabel terikat tidak selalu berkaitan dengan variabel bebas. Hal tersebut disebabkan tidak ada variabel kontrol serta sampel tidak dipilih secara random. Bentuk desain *Pre-Experimental Design* yang dipakai peneliti yaitu *One Group Pretest-Posttest Design* atau adanya *pretest* dan *posttest*. Maka dari itu data yang didapat lebih pasti, sebab dapat dilihat perbandingan sebelum dan sesudah diberikan treatment. Paradigma penelitian ini diilustrasikan dalam bentuk berikut ini:

Tabel 1. *One Group Pretest-Posttest Design*



Keterangan:

O_1 = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

Penelitian ini dilakukan di Anuban Wangmai Sasanasart School, Tha Phae District, Satun Province, Thailand. Penelitian ini dimulai dari tanggal 12 Desember 2022 – 8 Januari 2023. Dengan subjek penelitian yang diambil yaitu semua siswa kelas I dengan jumlah 20 orang. Peneliti memilih Anuban Wangmai Sasanasart School sebagai tempat penelitian karena peneliti sekaligus melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata Kemitraan Internasional di Thailand. Instrumen penelitian menggunakan tes pilihan ganda dengan nilai validitas yang diukur menggunakan korelasi *product moment*. Hasil perhitungan menunjukkan $r_{hitung} > r_{tabel}$ dapat disimpulkan bahwa semua item soal valid, maka peneliti memutuskan untuk mengambil semua soal yang valid meski terdapat sedikit perbaikan dalam soal. Kemudian reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dengan perolehan nilai sebesar 0,96 sehingga analisis uji reliabilitas pada soal uji coba memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Untuk memperoleh data penelitian, peneliti menggunakan tes pilihan ganda. Jenis data yang didapat yaitu data interval yang bersifat kuantitatif yang selanjutnya akan dianalisis dengan uji statistik yang meliputi empat pengujian yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji *n-gain* dan uji hipotesis.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian dijabarkan melalui perolehan skor siswa kelas eksperimen pada tahap *pretest* dan *posttest*. Berikut hasil skor siswa yang digambarkan dalam bentuk tabel 2.

Tabel 2. Hasil Tes *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	Keterangan	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	Jumlah	835	1330
	Rata-rata	52,60	82,84
	Nilai Max	80	100
	Nilai Min	35	70

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa pada *pretest*, kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 52,60 dengan nilai maksimal 80,00 dan nilai minimalnya 35 dengan standar deviasi 12,73. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *pretest* sebelum melakukan pembelajaran memiliki rata-rata berbeda dan menunjukkan hasil belajar siswa dalam muatan pelajaran Bahasa Inggris masih rendah. Selanjutnya pada *posttest* dapat diketahui bahwa siswa memperoleh rata-rata nilai sebesar 83,13 dengan nilai maksimal 100 dan nilai minimalnya 70 dengan standar deviasi 9,1. Hal tersebut membuktikan bahwa hasil *posttest* sesudah melakukan pembelajaran memiliki rata-rata berbeda dan hasil belajar siswa dalam muatan pelajaran Bahasa Inggris yang berbeda. Selanjutnya data yang sudah di peroleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dihitung dan dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut hasil analisis uji normalitas.

Tabel 3. Uji Normalitas Data *Pretest* Kelas Eksperimen

Statistik	Kelas Eksperimen
	<i>Pretest</i>
Rata-Rata	52,60
Standar Deviasi	12,73
X² Hitung	3,813
X² Tabel	5,991
Keterangan	3,813 < 5,991
Kesimpulan	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas data *pretest* pada kelas eksperimen di dapat X² Hitung sebesar 3,813 sedangkan nilai X² Tabel untuk kelas eksperimen sebesar 5,991. Dilihat dari data di atas, nilai X² Hitung dari kelas eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Normalitas Data *Posttest* Kelas Eksperimen

Statistik	Kelas Eksperimen
	<i>Posttest</i>
Rata-Rata	82,84
Standar Deviasi	9,1
X² Hitung	5,337
X² Tabel	5,991
Keterangan	5,337 < 5,991
Kesimpulan	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 4 diatas dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas data *posttest* pada kelas eksperimen di dapat X^2_{Hitung} sebesar 5,337 sedangkan nilai X^2_{Tabel} untuk kelas eksperimen 5,991. Dilihat dari data di atas, nilai X^2_{Hitung} dari kelas eksperimen kurang dari atau lebih kecil dari X^2_{Tabel} maka nilai *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Tahap berikutnya pengujian homogenitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen pada tabel berikut.

Tabel 5. Uji Homogenitas Data *Pretest* Kelas Eksperimen

Statistik	<i>Pretest</i>
	Kelas Eksperimen
Varians	162,05
F_{hitung}	0,444
F_{tabel}	4,18
n₁	16
n₂	15
Keterangan	Homogen

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan uji F diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$. Dari hasil perhitungan data *pretest* kelas eksperimen didapat F_{hitung} sebesar 0,444 dan $< F_{tabel}$ 4,18 . Maka dapat disimpulkan nilai F_{hitung} (0,444) $< F_{tabel}$ (4,18) varian data *pretest* kelas eksperimen homogen.

Tabel 6. Uji Homogenitas Data *Posttest* Kelas Eksperimen

Statistik	<i>Posttest</i>
	Kelas Eksperimen
Varians	82,81
F_{hitung}	0,745
F_{tabel}	4,18
n₁	16
n₂	15
Keterangan	Homogen

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan uji F diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. $F_{tabel (17/17)} = 4,18$. Dari hasil perhitungan data *posttest* kelas eksperimen didapat F_{hitung} sebesar 0,75. Maka dapat disimpulkan nilai F_{hitung} (0,75) $< F_{tabel}$ (4,18) varian data *posttest* kelas eksperimen homogen. Kemudian analisis uji beda dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Perbedaan Hasil belajar Siswa

S_{gabungan}	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan	Kesimpulan
9,82	3,33	1,70	$t_{hitung} > t_{tabel}$	H ₀ ditolak

Berdasarkan tabel 7 diatas dapat disimpulkan bahwa $S_{gabungan}$ yang diperoleh dari dua rata-rata data *posttest* kelas eksperimen sebelum dan setelah diberikan perlakuan yaitu 9,82. Dengan nilai t_{hitung} sebesar 3,33 dan t_{tabel} sebesar 1,70. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H₀ ditolak. Dan berdasarkan hasil uji-t dua pihak dapat disimpulkan ada perubahan hasil belajar setelah

menggunakan media *wordwall* dibandingkan sebelumnya. Berikut hasil kenaikan hasil belajar siswa dijabarkan dalam tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Peningkatan Hasil Belajar Siswa

$S_{gabungan}$	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan	Kesimpulan
0,23	6,87	1,70	$t_{hitung} > t_{tabel}$	H_0 ditolak

Berdasarkan tabel 8 dapat disimpulkan bahwa $S_{gabungan}$ yang diperoleh dari dua rata-rata data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen 0,23. Dengan nilai t_{hitung} sebesar 6,87 dan t_{tabel} sebesar 1,70. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Dan berdasarkan hasil uji-t dua pihak dapat disimpulkan adanya peningkatan yang signifikan sebelum dan setelah diterapkannya media *wordwall*. Selanjutnya Uji N-Gain *pretest posttest* pada kelas eksperimen yaitu sebagai berikut.

Tabel 9. Uji N-Gain Pretest-Posttest Kelas Eksperimen

Kelas	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	N-Gain	Kesimpulan
Eksperimen	35	100	10,684	Tinggi

Berdasarkan tabel 9 diatas bisa diketahui bahwa rata-rata nilai n-gain yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 1,257 dengan interpretasi tinggi, nilai terendah sebesar 0,375 dan nilai tertinggi sebesar 100.

Pada hasil pengujian pada tes awal perbedaan hasil belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 52,60. Hal tersebut menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa sebelum diberikan treatment. Hal tersebut bisa disebabkan penerapan media oleh guru tidak maksimal bahkan ada yang tidak menggunakan media dalam pembelajaran menjadi dasar rendahnya hasil belajar siswa. Selaras dengan (Utami, 2020) menyebutkan bahwa rendahnya hasil belajar dapat dipengaruhi oleh guru yang dalam pembelajarannya menggunakan *teacher center learning*, materi hanya dari satu sumber saja dan tidak menggunakan media dalam pembelajaran. Lebih lanjut Syawaluddin et al., (2020) mengungkapkan penggunaan media perlu dimaksimalkan untuk membantu peningkatan hasil belajar siswa.

Setelah kelas eksperimen diberi perlakuan selama 3 kali perlakuan kelas eksperimen diberikan tes akhir (*posttest*). Selanjutnya dilihat pada tabel diatas hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen terdapat perbedaan rata-rata yang cukup signifikan. Perbedaan rata-rata nilai kelas eksperimen *pretest* sebesar 52,60 dan *posttest* sebesar 82,84. Hal tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen mempunyai perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan treatment.

Faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah penggunaan media pembelajaran. Media *wordwall* menjadi media yang dipakai peneliti dalam pembelajaran. Peningkatan keaktifan dan minat belajar siswa dapat distimulus dengan digunakannya media pembelajaran *wordwall* ini, dimana materi dikemas dalam bentuk permainan. Seperti yang dijelaskan oleh Nadia dan Desyandri (2022) bahwa peningkatan minat belajar siswa dapat menggunakan media *wordwall*. Dengan bentuk template pertanyaan berbasis permainan ini sehingga siswa menjadi lebih senang mengikuti pembelajaran (Agusti & Aslam, 2022). Selaras juga dengan Fakhruddin dalam (Aeni et al., 2022) mengemukakan bahwa penggunaan media *wordwall* ini dapat meningkatkan ketertarikan dan kesenangan siswa ketika pembelajaran, semangat serta motivasi belajar siswa juga dapat meningkat. Pembelajaran yang menyenangkan melalui media pembelajaran *wordwall* ini membuat siswa merasa tidak jenuh dan bosan.

Oleh karena itu penerapan media pembelajaran yang menarik, dan menyenangkan sangat perlu dilakukan oleh guru sehingga siswa ketika mengikuti pembelajaran tidak merasa jenuh. Salah satunya menggunakan media *wordwall*, *wordwall* adalah media pembelajaran interaktif yang dapat menimbulkan rasa kesenangan siswa dan menghilangkan kebosanan bagi siswa dan guru. *Wordwall* ialah media pilihan yang bisa digunakan guru ketika mengajar yang dapat menciptakan pembelajaran lebih mengasyikan (Purnamasari et al., 2022). Media *wordwall* sangat cocok digunakan karena memiliki konsep belajar sambil bermain dan membuat pembelajaran tidak jenuh (Aeni et al., 2022). Sehingga dengan penerapan media pembelajaran *wordwall* ini siswa menjadi lebih memahami materi yang diberikan yaitu pada muatan Bahasa Inggris mengenai materi *My Family*. Selaras dengan Permana & Karisman (2022) menyebutkan bahwa media *wordwall* ini sangat berpengaruh terhadap pemahaman materi siswa hal ini dibuktikan dengan respon siswa terhadap pemahaman materi ini sangat meningkat signifikan. Hal tersebut membuat hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum dilakukan perlakuan lebih signifikan perbedaannya dengan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan uraian diatas disimpulkan media *wordwall* ini berdampak terhadap minat belajar siswa dan kesenangan siswa sehingga output belajar pun sangat bagus. *Wordwall* ini sebagai media permainan edukatif yang dirancang agar guru bisa membuat media pembelajaran berbasis game dengan mudah, dimana media ini bisa disesuaikan dengan materi. Sejalan dengan (Imanulhaq & Prastowo, 2022) menyatakan *wordwall* ini dibuat agar guru lebih mudah mengakses media berbasis edukasi game untuk menyampaikan materi saat pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Hal tersebut juga didukung oleh hasil pengamatan observasi yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen pada pertemuan treatment pertama, siswa masih belum begitu mampu menampilkan hasil belajar yang bagus pada saat pembelajaran berlangsung, namun pada pertemuan kedua dan ketiga peningkatan siswa dalam indikator hasil belajar semakin baik, observasi keseluruhan siswa kelas eksperimen terus memberikan gambaran peningkatan hasil belajar yang tergambar dari menambahnya pengetahuan siswa, peningkatan sikap yang baik dalam pembelajaran karena pembelajaran dikemas juga dalam bentuk bermain dan keterampilan siswa meningkat dalam menggunakan media pembelajaran *wordwall* ini dimana sebelumnya siswa belum bisa menggunakannya. Sehingga pada tahap pertemuan terakhir, siswa kelas eksperimen secara keseluruhan hasil belajar yang didapat bisa meningkat pada muatan pelajaran Bahasa Inggris materi *My Family*. Sentani et al., (2022) pun mengungkapkan meningkatnya hasil belajar siswa dikarenakan guru menerapkan media *wordwall* ketika mengajar.

Berdasarkan hasil uji N-gain kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 1,257. Dari data tersebut kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan termasuk kedalam klasifikasi tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sebelum dan setelah diberikan treatment pada kelas kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa kelas ekspeimen setelah diberikan perlakuan lebih tinggi peningkatannya dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Hal ini dikarenakan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *wordwall* yang dapat mempermudah guru. Data tersebut didukung pula Fauzan (2022) yang menyatakan penerapan *wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa yang mana dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

Selain penjabaran melalui tes, penguatan hipotesis juga dijabarkan oleh hasil pengamatan observasi yang menunjukkan bahwa pada pertemuan treatment pertama, siswa masih belum begitu bagus dalam hasil belajarnya, namun pada pertemuan kedua dan ketiga peningkatan siswa dalam hasil belajar dari segi pemahaman materinya semakin baik dengan adanya bantuan media pembelajaran *wordwall* ini. Demikian akan nampak perbedaan ketika sebelum dan sesudah di treatment. Dalam implementasi media *wordwall* nampak perbedaan ketika belum memakai *wordwall* dan setelah memakai *wordwall*. Terlihat di dalam kelas siswa lebih aktif dan antusias saat guru menggunakan media *wordwall*. Pengaruh dari media *wordwall* ini akan berujung pada meningkatnya pemahaman siswa sehingga hasil belajar pun akan meningkat juga. Oleh karena itu, penggunaan media *wordwall* terlihat bisa meningkatkan hasil belajar siswa sehingga suasana belajar semakin menarik dan menyenangkan. Nampaknya keaktifan dan antusias siswa dalam kelas menunjukkan bahwa suasana belajar itu sangat menarik dan menyenangkan. Hal tersebut selaras dengan (Arealya et al., 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media *wordwall* yang menarik berbasis game interaktif dapat meningkatkan pemahaman materi siswa, minat belajar siswa, hasil belajar siswa dan meningkatnya kecerdasan emosional siswa. Media *wordwall* ini juga dalam kegiatan pembelajaran akan menjadikan pembelajaran lebih aktif dan materi yang disampaikan lebih mudah dipahami.

Di samping temuan positif yang ditemukan dari hasil penelitian, terdapat permasalahan-permasalahan yang muncul ketika penelitian. Dimana ketika penelitian berlangsung terkendala dalam segi bahasa yang mana bahasa yang digunakan sehari-hari di Anuban Wangmai Sasanart School yaitu Bahasa Thai sehingga peneliti kesulitan dalam segi komunikasi. Peneliti berkomunikasi terlebih dahulu dengan guru kelas menggunakan google translate kemudian guru tersebut yang menjelaskan kepada para siswa. Selanjutnya peneliti harus lebih ekstra dalam segi berkomunikasi dalam penelitian ini, walaupun penelitian ini agak sedikit lama dalam proses pembelajarannya karena ada beberapa tahap dalam hal komunikasi dalam pembelajaran tetapi penelitian ini bisa diselesaikan dengan baik.

Simpulan

Sesuai data yang didapat dari proses penelitian kuantitatif *Pre-Experimental Design (Nondesign)* dalam muatan pelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* di Anuban Wangmai Sasanart School sehingga peneliti simpulkan adanya perbedaan hasil belajar siswa ketika belum menerapkan media *wordwall* dan setelah menerapkan *wordwall* dengan nilai *pretest* sebesar 52,60 dan *posttest* sebesar 82,84.. Perbedaan hasil belajar terlihat signifikan dari sebelum menerapkan *wordwall* hingga setelah menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Dari hasil pembahasan, peneliti simpulkan dengan menerapkan media *wordwall* memberikan perbedaan pada hasil belajar siswa dan memberikan peningkatan yang baik. Sehingga media *wordwall* berdampak terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru di Anuban Wangmai Sasanart School agar dapat menggunakan media *wordwall* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu diharapkan bisa menjadi bahan evaluasi bagi peneliti lain agar lebih mengembangkan media pembelajaran *wordwall* dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Daftar Pustaka

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). Pengembangan Aplikasi GAMES Edukatif Wordwall sebagai Media Pembelajaran untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835–1852. <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Andriani, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa (Learning motivation as determinant student learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80–86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Arealya, D., Anggrasari, L. A., & Budiarti, M. (2022). Efektivitas Media Wordwall Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Tematik di SDN 01 Taman Madiun. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 475–483.
- Coring, F. B., & Nafiah. (2019). Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kurikulum Cambridge Di Sekolah Dasar Khadijah Surabaya. *Child Education Journal*, 1(1), 8–19. <https://doi.org/10.33086/cej.v1i1.863>
- Faishol, R., & Mashuri, I. (2021). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 2 Mi Tarbiyatus Sibyan Srono. *International Journal of Educational Resources*, 01(06).
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Fauzan, Z., S. (2022). Pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Hamalik, O. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.639>
- Jauhar, S., Nur, N., & Sudirman. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Teaching Professional*, 1(3), 371–378. <https://sainsglobal.com/jurnal/index.php/gjp>
- Muttaqien, F. (2017). Penggunaan Media Audio-Visual dan Aktivitas Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Vocabulary Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X. *Jurnal Wawasan Ilmiah*, 8(1), 25–41.

- Nadia, D. O., & Desyandri. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08(02), 1924–1933.
- Najizah, Nur Laila. (2018). *Penggunaan Media Abaca Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Pada Peserta Didik Kelas IV Di Mi Darul Falah Ngembalrejo Bae Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018*. <http://repository.iainkudus.ac.id/2665/>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Permana, S. P., & Karisman. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839.
- Puluhulawa, Y. M., Saud, I. W., & Abas, M. I. (2019). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Website Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas Di Kabupaten Gorontalo (Suatu Analisis Kebutuhan). *Jurnal ORBITH*, 15(3), 103–119.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., Afriliani, F., & Online, G. (2022). BERMAIN BERSAMA PENGETAHUAN PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ONLINE WORD WALL. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3, 70–77.
- Ratminingsih, N. M. (2018). Implementasi Board Games Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(1), 19–28. <https://doi.org/10.17977/um048v24i1p19-28>
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur: Media Interaktif Ispring Suite Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7, 123–131.
- Risma, Bua, A. T., Kartini, & Annisa, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Tema Ekosistem untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 92. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.301>
- Sentani, A. D., Yudianto, A., & Rahmat, D. (2022). Implementasi Game Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. *JPTIV (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional)*, 4(1), 1–8.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Straus, S. E., Tetroe, J., & Graham, I. D. (2013). *Translation in Health Care: Moving from Evidence to Practice*. London: BMJ Publishing Group.
- Sudrajat, D. (2015). Studi Tentang Pelaksanaan Pengajaran Bahasa Inggris Di Sd Kota Tenggara. *CENDEKIA: Journal of Education and Teaching*, 9(1), 13. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v9i1.49>

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Syawaluddin, A., Afriani Rachman, S., & Khaerunnisa. (2020). Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School. *Simulation and Gaming*, 51(4), 432–442. <https://doi.org/10.1177/1046878120921902>
- Ucus, S. (2017). Exploring Creativity in Social Studies Education for Elementary Grades: Teachers' Opinions and Interpretations. *Journal of Education and Learning*, 7(2), 111. <https://doi.org/10.5539/jel.v7n2p111>
- Utami, Y. S. (2020). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1), 104–109. <https://doi.org/https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/607>
- Wahyuni, D., Wati, M., & Ely, R. (2016). Hubungan Kedisiplinan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sd Negeri 10 Banda Aceh. *Pesona Dasar (Jurnal Pendidikan Dasar Dan Humaniora)*, 3(4), 43–53.
- Waziana, W., Anggraeni, L., & Sari, N. L. (2016). Penerapan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Multimedia. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 7, 22–26.