

Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall pada Elemen Dampak Sosial Informatika Kelas VII SMP

Nazhiroh Tahta Arsyillah^{1*}, Triyanna Widiyaningtyas², Satria Putra Pratama³

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

²Departemen Teknik Elektro dan Informatika, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

³SMP Negeri 9 Malang, Malang, Indonesia

*Corresponding Author: nazhiroh.tahta.2431539@students.um.ac.id

Dikirim: 16-05-2025; Direvisi: 05-06-2025; Diterima: 07-06-2025

Abstrak: Dalam kegiatan pembelajaran, hasil belajar merupakan salah satu peran yang utama karena dengan hasil belajar tersebut guru dapat memahami tingkat pemahaman yang diperoleh peserta didik dalam upaya memenuhi tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, sebagai pendidik harus mampu memberikan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Agar hasil belajar yang diperoleh dapat maksimal. Fokus utama dari penelitian yang dilakukan adalah untuk meningkatkan pencapaian belajar peserta didik pada mata pelajaran informatika elemen dampak sosial informatika dengan pemanfaatan media wordwall. Jenis penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian berlangsung dalam dua siklus dengan peserta didik kelas VII-D di SMPN 9 Malang sebanyak 31 peserta didik sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan secara kuantitatif melalui nilai *pretest* dan *posttest*, serta melalui proses observasi secara langsung kepada peserta didik. Uji N-Gain score diterapkan untuk menganalisis nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik. Penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I nilai N-Gain peserta didik yaitu 0,57 atau 57% dengan berkategori sedang dan tingkat keefektivannya cukup efektif. Berikutnya pada siklus II hasil uji N-Gain adalah 0,81 atau 81% dengan berkategori tinggi dan tingkat keefektivannya efektif. Dengan itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran wordwall dapat membantu peningkatan hasil belajar informatika elemen dampak sosial informatika pada peserta didik kelas VII-D SMPN 9 Malang.

Kata Kunci: Wordwall; Dampak Sosial Informatika; Media Pembelajaran

Abstract: In learning activities, learning outcomes are one of the main roles because with these learning outcomes, teachers can understand the level of understanding obtained by students in an effort to meet learning objectives. Therefore, as an educator, must be able to provide interactive and enjoyable learning. So that the learning outcomes obtained can be maximized. The main focus of this study is to improve student learning achievement in informatics subjects with social impact elements of informatics by utilizing wordwall media. The type of research applied in this study is Classroom Action Research (CAR). The study took place in 2 cycles with 31 students in class VII-D at SMPN 9 Malang as research subjects. Data collection was carried out quantitatively through pretest and posttest scores, as well as through direct observation of students. The N-Gain score test was applied to analyze the pretest and posttest scores of students. The study showed that in cycle I the N-Gain score of students was 0,57 or 57% with a moderate category and the level of effectiveness was quite effective. Then in cycle II the N-Gain value of students was 0,81 or 81% with a high category and the level of effectiveness was effective. Thus, it can be concluded that the application of wordwall learning media can improve the learning outcomes of informatics elements of social impact of informatics in class VII-D students of SMPN 9 Malang.

Keywords: Wordwall; Social impact of informatics; Instructional media;

PENDAHULUAN

Dewasa ini, perkembangan teknologi informasi yang bertambah meningkat berpengaruh dalam berbagai hal, salah satunya terhadap dunia pendidikan. Pendidikan dituntut untuk menyeleraskan dengan perkembangan teknologi yang terjadi, terkhusus dalam proses pembelajarannya (Nurmelati, 2022). Pendidikan pada era digital saat ini dituntut adanya perubahan dalam proses pembelajarannya, terutama dalam ranah informatika di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) (Yuwono, 2024). Kurikulum ini mewajibkan mata pelajaran informatika di seluruh jenjang pendidikan, salah satunya di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Namun, mata pelajaran informatika sering dianggap susah oleh sebagian peserta didik karena materinya yang teoretis, abstrak, dan Bahasa yang digunakan sulit dipahami (Dwinanda et al., 2025). Adanya kemajuan teknologi informasi ini memberikan kemudahan dalam mencari berbagai informasi. Namun, hal tersebut juga menjadi tantangan tersendiri, seperti banyaknya dampak negatif yang dipengaruhi oleh teknologi informasi (Putranto, 2024). Oleh karena itu, diperlukan adanya pendidikan terkait dampak sosial informatika di tingkat Sekolah Menengah Pertama yang merupakan salah satu elemen pada mata pelajaran informatika. Dengan adanya pembelajaran materi dampak sosial informatika, diharapkan peserta didik dapat menggunakan perkembangan teknologi dengan baik dan bijaksana.

Seorang pendidik harus dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan pada peserta didik agar tercapai hasil belajar dengan maksimal. Hasil belajar memiliki peran utama pada proses pembelajaran karena dengan hasil belajar tersebut guru dapat memahami seberapa tingkat pemahaman yang diperoleh peserta didik dalam upaya memenuhi tujuan pembelajarannya (Wibowo et al., 2021). Diperlukan pembelajaran yang memberikan kenyamanan pada peserta didik untuk menggapai hasil belajar yang optimal. Kenyamanan dalam pembelajaran, dorongan, keingintahuan akan materi, dan minat peserta didik dapat berdampak dari media pembelajaran yang dipilih oleh guru (Ma'wa, 2024)

Berdasarkan pengamatan langsung yang telah dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran informatika kelas VII-D SMPN 9 Malang, ditemukan beberapa permasalahan, diantaranya: (1) pembelajaran peserta didik terlihat pasif; (2) peserta didik jarang mau bertanya atau berdiskusi dengan guru dan ketika diberi pertanyaan lebih memilih diam daripada mengemukakan pendapat; (3) peserta didik terlihat tidak antusias dalam pembelajaran dan tidak menunjukkan ketertarikan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru; (4) namun, ketika ada waktu bebas bermain komputer mereka sangat bersemangat dan antusias, kebanyakan dari mereka membuka game online ketika mengoperasikan komputer.

Para pendidik serta para pengembang kurikulum terus mencari berbagai cara kreatif, inovatif, dan efektif sebagai usaha untuk memaksimalkan pembelajaran dan keterlibatan aktif peserta didik dalam kelas. Dalam proses pembelajaran, gamifikasi menjadi salah satu pendekatan yang cukup populer diterapkan. Teknik gamifikasi merupakan penggabungan antara mekanisme permainan dalam pembelajaran, yaitu dengan memanfaatkan pemberian tantangan, kompetisi, reward, dan kepuasan dalam berprestasi. Gamifikasi dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Srimulyani, 2025). Salah satu platform gamifikasi yang bisa diterapkan dalam pembelajaran adalah media Wordwall, yang merupakan sebuah aplikasi gamifikasi berbasis website yang didalamnya menyediakan berbagai



macam permainan dan kuis yang dapat digunakan oleh pendidik dalam melaksanakan pembelajaran (Khairunnisa, 2021). Aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai media sumber belajar, tetapi juga sebagai alat asesmen dan media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Dengan dukungan elemen visual dan suara seperti animasi, audio, dan berbagai bentuk permainan, wordwall dapat efektif dalam meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran informatika (Lestari, 2021).

Akbar & Hadi (2023) melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap minat dan hasil belajar peserta didik”. Analisis yang dilakukan pada minat serta hasil belajar, menunjukkan bahwa wordwall sebagai media berkontribusi dalam meningkatkan kedua aspek tersebut. Temuan ini didukung oleh rata-rata nilai minat serta hasil belajar peserta didik yang dianalisis melalui *Effect Size* (EZ), yaitu metode untuk mengetahui kekuatan pengaruh sebuah tindakan. Skor yang didapatkan adalah 1,9 yang berkriteria tinggi dengan skor presentase 79,4%. Pembelajaran dengan berbantuan wordwall pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Skor yang tercatat mencapai 1,1 tergolong dalam kategori tinggi dan pengaruhnya sebesar 58,9%. Maka dari itu, dapat diketahui bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media wordwall berdampak kuat pada peningkatan hasil belajar dan peningkatan minat belajar peserta didik.

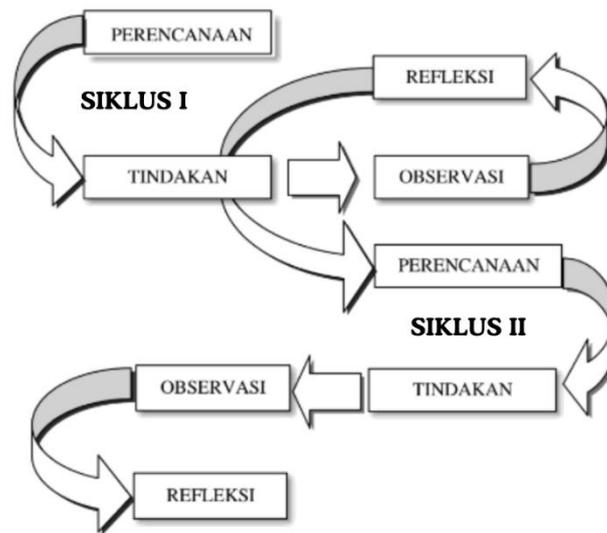
Penelitian lain dari Lubis & Nuriadin (2022) memiliki judul “Efektivitas aplikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran wordwall dapat efektif diterapkan pada pembelajaran. Aplikasi wordwall selain efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik ketika menyelesaikan kuis, juga dapat membantu peserta didik meningkatkan hasil belajarnya secara keseluruhan.

Berdasarkan latar belakang yang tertulis di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi keefektifan media gamifikasi Wordwall dalam pembelajaran elemen dampak sosial informatika SMP Kelas VII.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini diterapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dirancang untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pada pelaksanaan proses pembelajaran. PTK adalah bentuk reflektif dengan upaya untuk memperbaiki kinerja dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik menunjukkan perkembangan yang positif (Rukinah, 2023). Penelitian ini menerapkan model PTK dari Stephen Kemmis dan McTaggart, dengan pelaksanaan selama dua siklus. Setiap siklusnya terdapat 4 langkah yaitu, perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*), yang secara keseluruhan menyatu dalam satu proses (Djajadi, 2019).





Gambar 1. Model Stephen Kemmis & McTaggart (Sumber: Parnawi, 2020)

Pelaksanaan penelitian bertempat di SMPN 9 Malang saat semester genap tahun ajaran 2024-2025, dengan partisipan kelas VII-D yang berjumlah 31 peserta didik, terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan. Pelaksanaan dilakukan dalam dua siklus, yaitu pada tanggal 18 dan 25 Februari 2025. Materi yang digunakan adalah dampak sosial informatika pada mata pelajaran informatika.

Pengumpulan data dilakukan secara kuantitatif melalui nilai *pretest* dan *posttest* yang diberikan pada seluruh peserta didik dan observasi. *Pretest* diberikan sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan gamifikasi Wordwall dan *posttest* diberikan setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan gamifikasi Wordwall.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji *N-Gain score* terhadap nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik. Uji *N-Gain* kerap digunakan dalam menilai seberapa efektif suatu pembelajaran atau upaya untuk mengamati sejauh mana hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Metode *N-Gain* ini menjadi dasar yang andal untuk menilai seberapa jauh program pembelajaran memiliki peran dalam meningkatkan pemahaman peserta didik (Sukarelawan et al., 2024). Uji *N-Gain* digunakan untuk menguji keefektifan pembelajaran gamifikasi menggunakan Wordwall pada pembelajaran informatika materi dampak sosial informatika. Rumus yang digunakan untuk perhitungan adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{X_{posttest} - X_{pretest}}{X_{maksimum} - X_{pretest}} \quad (1)$$

Perhitungan dari hasil uji *N-Gain* kemudian ditafsirkan menggunakan kategori pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Skor Gain

No.	Nilai g	Kategori
1	$(g) \geq 0,7$	Tinggi
2	$0,7 > (g) \geq 0,3$	Sedang
3	$(g) < 0,3$	Rendah

Sumber: (Yohanis & Modouw, 2013)

Setelah nilai rata-rata standar gain dikonversi ke dalam bentuk presentase yang akan diklasifikasikan berdasarkan efektivitas pada Tabel 2.

Tabel 2. Tafsiran Efektivitas Standar Gain

No.	Presentase (%)	Kategori
1	< 40	Tidak efektif
2	40 - 55	Kurang efektif
3	56 - 75	Cukup efektif
4	> 76	Efektif

Sumber: (Solikha & Rasyida, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran informatika di kelas VII-D SMPN 9 Malang, ditemukan beberapa masalah seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Temuan masalah dalam observasi awal

No	Temuan Masalah
1.	Pembelajaran peserta didik terlihat pasif
2.	Peserta didik jarang mau bertanya atau berdiskusi dengan guru dan ketika diberi pertanyaan lebih memilih diam daripada mengemukakan pendapat
3.	Peserta didik tampak tidak antusias dalam pembelajaran maupun ketika menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru
4.	Ketika ada waktu bebas bermain komputer mereka sangat bersemangat dan antusias, kebanyakan dari peserta didik membuka game online ketika mengoperasikan komputer

PTK ini berlangsung dalam 2 siklus, siklus I terlaksana pada tanggal 18 februari 2025 dilanjutkan siklus II pada tanggal 25 Februari 2025. Setiap siklus memiliki alokasi waktu pelaksanaan selama 2 jam pelajaran yaitu, 2 x 40 menit. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media wordwall pada materi dampak sosial informatika. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik kelas VII-D SMPN 9 Malang. Peningkatan hasil belajar tersebut didapatkan dari uji N-Gain pada hasil nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik setiap siklusnya, sebagaimana tertera pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil uji N-Gain siklus I dan siklus II

Siklus	Rata-rata				Kategori	Efektivitas
	Pretest	Posttest	N-Gain	N-Gain (%)		
Siklus I	63,1	84,6	0,57	57%	Sedang	Cukup efektif
Siklus II	86,1	97,6	0,81	81%	Tinggi	Efektif

Tabel 4 menunjukkan adanya peningkatan pada siklus II yang dapat dilihat dari hasil uji N-Gain. Pada siklus I nilai N-Gain peserta didik yaitu 0,57 atau dalam persentase sebesar 57%. Hasil nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang dan tingkat keefektifannya cukup efektif. Lalu pada siklus II nilai N-Gain peserta didik yaitu 0,81 atau dalam persentase sebesar 81%. Hasil tersebut termasuk dalam kategori tinggi dan tingkat keefektifannya efektif.



Observasi dilakukan oleh observer ketika pembelajaran berlangsung pada siklus I dan siklus II. Hasil observasi guru serta peserta didik ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik

Keterangan	Presentase	
	Siklus I	Siklus II
Aktivitas Guru	78,5%	96,4%
Aktivitas Peserta didik	75%	92,5%

Tabel 4 menyatakan bahwa skor aktivitas guru pada siklus I sebesar 78,5% dalam kategori baik. Berikutnya pada siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh skor sebesar 96,4% dengan berkategori sangat baik. Sementara itu, skor aktivitas peserta didik sebesar 75% dalam kategori baik. Berikutnya terjadi peningkatan dengan mendapatkan skor sebesar 92,5% dengan berkategori sangat baik.

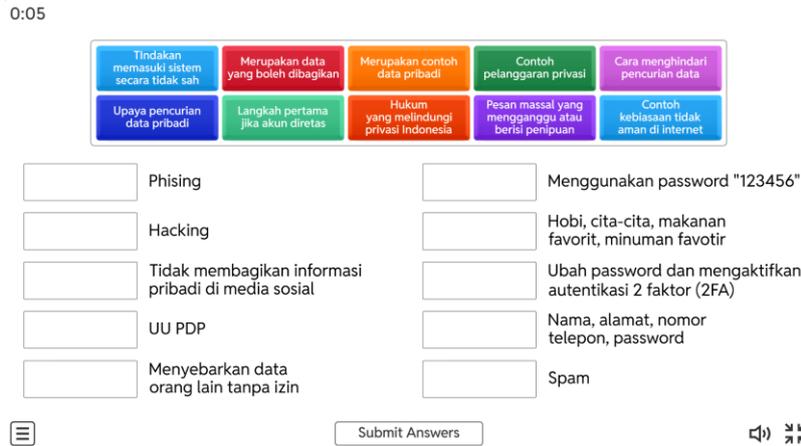
Pembahasan

Siklus I

Siklus I dalam penelitian ini dimulai dengan menyusun rancangan pembelajaran informatika elemen dampak sosial informatika sub materi data privasi. Model pembelajaran yang dilakukan adalah *game-based learning* dengan berbantuan media digital wordwall. Pembelajaran dimulai dengan kegiatan pembuka, disini peneliti memberitahukan tujuan pembelajaran dan memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik, lalu peserta didik diminta mengerjakan *pretest* untuk mengetahui tingkat pemahaman masing-masing peserta didik. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti, disini peneliti menjelaskan materi dampak sosial informatika secara singkat dan dilanjutkan dengan asesmen formatif melalui wordwall. Kegiatan terakhir yaitu kegiatan penutup, kegiatan ini diisi dengan pengerjaan *posttest* untuk memahami bagaimana tingkat pemahaman peserta didik setelah dilaksanakan pembelajaran, selanjutnya menghimbau peserta didik untuk melakukan diskusi terkait refleksi pembelajaran hari ini dan kesimpulan materi yang telah dipelajari. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh observer, diperoleh skor aktivitas guru pada siklus I sebesar 78,5% dan aktivitas peserta didik mendapatkan skor sebesar 75%. Keduanya berada dalam kategori baik.

Pada siklus I ini, peneliti memanfaatkan media wordwall dengan aktivitas match up sebagai asesmen formatif peserta didik. Peserta didik harus mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang sesuai, kegiatan tersebut dapat diperhatikan pada Gambar 2.





Gambar 2. Aktivitas Match up pada Wordwall

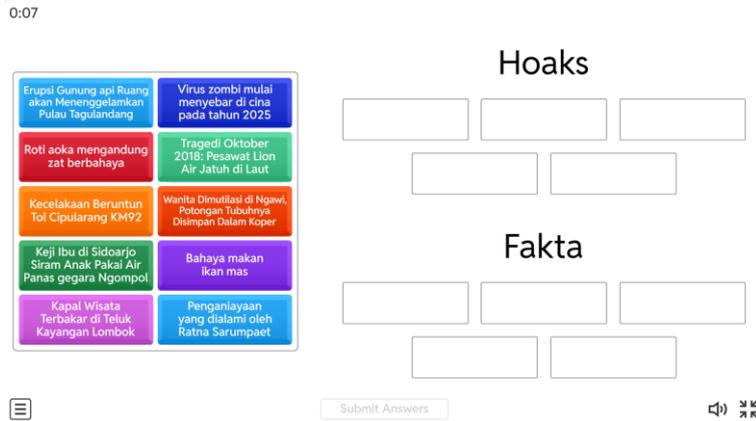
Rata-rata yang diperoleh dari aktivitas *match up* tersebut adalah 78,3 dengan jumlah 20 peserta didik berhasil melampaui batas minimal dan 11 peserta didik yang masih belum menggapai standar tersebut. Secara keseluruhan, aktivitas guru dan peserta didik serta hasil belajar pada siklus I sudah dikatakan kategori baik. Berikutnya untuk uji N-Gain hasil *pretetst* dan *postest* peserta didik pada siklus I mendapatkan hasil 0,57 atau 57%, yang berkategori sedang dan tingkat keefektivannya cukup efektif. Namun, berdasarkan hasil refleksi pada siklus I ini belum memenuhi kategori dan tingkat keefektifan yang diharapkan oleh peneliti serta masih ada beberapa peserta didik yang masih kurang aktif berdiskusi dalam pembelajaran dan tampak hanya fokus pada pencocokan jawaban secara cepat tanpa mendalami makna materi. Oleh sebab itu, penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus berikutnya dan diperlukan pengembangan strategi pembelajaran agar interaksi, kolaborasi, dan pemahaman konsep peserta didik semakin meningkat. Strategi pembelajaran merupakan aktivitas pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hidayat & Juniar, 2020). Pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran (Setiawan, 2021).

Siklus II

Pelaksanaan siklus II dalam hal ini berlandaskan hasil refleksi siklus I sebagai penindaklanjutan dalam memaksimalkan hasil belajar peserta didik. Siklus II dimulai dari menyusun rancangan pembelajaran informatika elemen dampak sosial media sub materi berita fakta dan hoaks. Model pembelajaran yang digunakan adalah *game-based learning* dengan berbantuan media digital wordwall. Pembelajaran diawali dengan kegiatan pembuka, disini peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik, lalu peserta didik diminta mengerjakan *pretest* untuk mengetahui seberapa tingkat pemahaman masing-masing pesertadidik. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti, disini peneliti menjelaskan materi dampak sosial informatika secara singkat dan dilanjutkan dengan asesmen formatif melalui wordwall. Kegiatan terakhir yaitu kegiatan penutup, kegiatan ini diisi dengan pengerjaan *postest* untuk memahami seberapa besar peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan pembelajaran dengan berbantuan media wordwall, berikutnya dilanjutkan dengan mengajak peserta didik untuk melakukan

diskusi terkait refleksi pembelajaran hari ini dan kesimpulan materi yang telah dipelajari. Setelah dilakukan observasi oleh observer, didapatkan skor aktivitas guru pada siklus II sebesar 96,4% dan aktivitas peserta didik mendapatkan skor sebesar 92,5%. Keduanya termasuk dalam kategori sangat baik.

Pada siklus II ini, peneliti menggunakan media wordwall dengan aktivitas yang digunakan adalah group short sebagai asesmen formatif. Peserta didik harus mengelompokkan beberapa berita yang sudah disajikan kedalam kelompok berita hoaks atau berita fakta yang dapat diperhatikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Aktivitas Group Short pada Wordwall

Rata-rata yang diperoleh dari aktivitas *group short* tersebut adalah 83 dengan 25 peserta didik yang nilainya diatas batas minimal dan 6 peserta didik masih belum mencapai ketuntasa belajar. Namun, secara keseluruhan aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru beserta peserta didik pada siklus I sudah dikatakan kategori baik. Berikutnya untuk uji N-Gain hasil *pretest* dan *postest* peserta didik pada siklus I mendapatkan hasil 0,81 atau 81%, yang berkategori tinggi dan tingkat keefektivannya efektif. Hasil refleksi menunjukkan adanya peningkatan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran serta pemahaman yang lebih baik dalam mengelompokkan berita fakta dan hoaks. Pada akhir pembelajaran siklus II peserta didik mengisi angket yang telah diberikan oleh peneliti, dari hasil angket tersebut diketahui bahwa 72,4% peserta didik merasa lebih semangat belajar ketika menggunakan game wordwall, 86,2% merasa pembelajaran lebih menyenangkan saat menggunakan game wordwall, dan 79,3% merasa game wordwall membantu peserta didik mengingat konsep yang telah dipelajari dengan lebih baik. Berdasarkan penelitian pada siklus ini, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian berakhir di siklus II karena sudah memenuhi kategori dan tingkat keefektivan yang diharapkan.

Peningkatan hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh penerapan dan pendekatan media yang digunakan dapat membangun semangat peserta didik dan gairah dalam belajarnya meningkat. Sehingga dengan hal itu suasana belajar dalam kelas menjadi menyenangkan dan dapat membantu adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. (Octaviana et al., 2023). Keefektivan penggunaan media wordwall juga telah dibuktikan oleh (Aliya et al., 2024) memberitahukan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat secara bertahap dari sebelum penerapan pendekatan TaRL hingga sesudah penerapan dengan berbantuan media wordwall. Media ini mampu membuat peserta didik semangat dan semakin fokus saat melakukan pembelajaran. Sehingga hal tersebut dapat menciptakan suasana positif dan suasana kelas yang

menyenangkan. Selain itu, keefektivan media Wordwall juga telah dibuktikan oleh (Savira & Gunawan, 2022) dalam penelitiannya, di mana berdasarkan uji-t yang dilakukan mengindikasikan bahwa media Wordwall memiliki pengaruh ruang efektif terhadap meningkatnya nilai peserta didik kelas-IV Sekolah Dasar.

Penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan, salah satu keterbatasannya adalah adanya keterbatasan waktu pelaksanaan, sehingga jumlah siklus yang dilakukan hanya dua dan hal tersebut mungkin belum cukup menggambarkan peningkatan hasil belajar secara optimal. Selain itu, penelitian ini belum menerapkan pendekatan yang berdiferensiasi atau pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL), sehingga belum berpotensi memberikan pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman awal peserta didik. Pada penelitian selanjutnya, disarankan untuk menerapkan pendekatan TaRL pada awal pembelajaran, agar diferensiasi kebutuhan belajar peserta didik dapat lebih diperhatikan. Menggabungkan media wordwall dengan pendekatan yang berbasis level kemampuan peserta didik diharapkan dapat menghasilkan peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dan optimal.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan media wordwall dalam pembelajaran informatika pada elemen dampak sosial informatika kelas VII di SMPN 9 Malang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar peserta didik dibuktikan melalui hasil uji N-Gain atas nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik pada siklus I dan II. Pada siklus I nilai N-Gain peserta didik yaitu 0,57 atau dalam persentase sebesar 57%. Hasil tersebut masuk ke dalam kategori sedang dan tingkat keefektifannya cukup efektif. Lalu pada siklus ke II nilai N-Gain peserta didik yaitu 0,81 atau dalam persentase sebesar 81%. Hasil tersebut termasuk dalam kategori tinggi dan tingkat keefektifannya efektif. Hasil observasi aktivitas guru menunjukkan adanya peningkatan, dari 78,5% berkategori baik pada siklus I menjadi 96,4% yang memasuki kategori sangat baik pada siklus II. Sementara itu, skor aktivitas peserta didik pun mengalami peningkatan dari 75% dalam kategori baik pada siklus I menjadi 92,5% dengan kategori sangat baik pada siklus II. Peningkatan hasil belajar ini dipengaruhi oleh penerapan dan pendekatan pembelajaran yang menggunakan media digital wordwall. Pendekatan tersebut dapat menjadikan peserta didik lebih bersemangat belajar dan lebih berantusias dalam pembelajaran. Sehingga dengan hal itu suasana belajar dalam kelas menjadi lebih menyenangkan dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Diharapkan, dari penelitian ini juga dapat mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran yang lain. Adapun untuk penelitian selanjutnya, disarankan menerapkan pendekatan yang berdiferensiasi sesuai dengan pemahaman awal peserta didik agar hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan lebih signifikan dan optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan kepada Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang yang telah mendanai penelitian ini. Pendanaan yang diberikan sebagai bentuk dukungan dan kepercayaan memiliki peran



yang sangat penting dalam menunjang keefektivan dan keberhasilan pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653-1660.
- Aliya, N., Amin, S. M., Muawanah, M., Indrati, J., & Nafi'ah, U. (2024). Penerapan Pendekatan TaRL Berbantuan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas II-C SDN Margorejo VI. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1094-1103.
- Djajadi, M. (2019). *Pengantar Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. I. Arti Bumi Intaran.
- Dwinanda, A. G., Wijoyo, S. H., & Rahman, K. (2025). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Mata Pelajaran Informatika Di SMK 1 Pancasila Ambulu. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9(2).
- Hidayat, C., & Juniar, D. T. (2020). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Deepublish.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase-Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2 No. 143-44.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas Iv Sd N 01 Tanah baya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2 (2), 1-6.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas aplikasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884-6892.
- Ma'wa, P. F. (2024). Penerapan media Wordwall kuis Wordsearch untuk meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik pada materi sistem tata surya peserta didik kelas VI. *Jurnal Pendidikan*, 2(2).
- Nurmelati, M. (2022). Penerapan Gamifikasi Menggunakan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas X Program Keahlian Teknik Bisnis Sepeda Motor Di SMKN 1 Purwasari. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(4), 339-345.
- Octaviana, A., Marlina, D., & Kusumawati, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V SDN Grudo 3 Ngawi. *Pendas: jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 8(1), 6752-6760.
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.



- Putranto, F. K. H. (2024). Peran Pembelajaran Informatika dalam Menumbuhkan Pemahaman Literasi Digital Pada Peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, 5(8), 1131-1142.
- Rukinah, R. (2023). Peningkatan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Dan Pengurangan Melalui Strategi Problem Based Learning:(Penelitian Tindakan Kelas Pada Peserta didik Kelas 2 SDN Kasomalang VIII Kecamatan Kasomalang Tahun 2022/2023). *Jpg: Jurnal Penelitian Guru Fkip Universitas Subang*, 6(1), 88-96.
- 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>
- Setiawan, T. Y. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(2), 176-179.
- Solikha, N., & Rasyida, I. (2019). Schoology Terhadap Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta didik X Ips Man Kota Pasuruan. *Jiesal Ilmiah Edukasi & Sosial*, 11(1), 31–42.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan peserta didik di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29-35.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Yogyakarta: Suryachya.
- Wibowo, D. C., Ocberti, L., & Gandasari, A. (2021). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 60–64.
- Yohanis, J., & Modouw, W. (2013). Bilingual Kelas X Pokok Bahasan Gerak Lurus Di Sma Negeri 3 Jayapura. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(3).
- Yuwono, H. R. (2024). Eksplorasi Peran Guru dalam Mengintegrasikan Literasi Digital dalam Pembelajaran Informatika di Smp Negeri 24 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(7), 13-13.

