

## **PENGARUH GAME WORD WALL TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH KELAS X MIPA SMA 2 LUBUK BASUNG**

Rozi Novita Sari<sup>1</sup>, Ranti Nazmi<sup>2</sup>, Zulfa<sup>3</sup>

Prodi Pendidikan Sejarah, STKIP PGRI Sumatera Barat<sup>1</sup>, Prodi Pendidikan Sejarah, STKIP PGRI Sumatera Barat<sup>2</sup>, Prodi Pendidikan Sejarah, STKIP PGRI Sumatera Barat<sup>3</sup>  
rozinovitasari1998@gmail.com<sup>1</sup>, ranti.nazmi@gmail.com<sup>2</sup>, zulfaeva75@gmail.com<sup>3</sup>

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya nilai rata-rata dan tingkat ketuntasan peserta didik kelas X MIPA pada mata pelajaran sejarah. Berdasarkan hasil Ujian Tengah Semester (UTS) untuk mata pelajaran sejarah tidak ada peserta didik yang mampu mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan yakni 75. Metode pada penelitian ini ialah Kuantitatif dengan jenis penelitian *quasy eksperiment* atau eksperimen semu. Dalam *quasy eksperiment* dimiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang dipilih dengan teknik teknik sampel berkelompok (*cluster sampling*). Teknik pengambilan data ialah dengan pemberian soal tes awal (*pre test*) dan soal test akhir (*post test*) sehingga diperoleh data nilai tertinggi kelas kontrol ialah 84 sedangkan kelas eksperimen 100, nilai terendah kelas kontrol 24 dan kelas eksperimen adalah 40. Pada nilai standar deviasi kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen yaitu 15.858 dan 12.169. pada uji validitas diketahui nilai  $R_{Tabel}$  adalah 0,344 dengan taraf signifikansi 5% sehingga  $R_{hitung} > R_{tabel}$  dari 25 soal 3 diantaranya diketahui tidak valid. Uji reabilitas penelitian tergolong tinggi dengan nilai *cronbach alpha* 0,714 dan 0,724.

Kata Kunci: Word wall, Hasil Belajar, Sejarah

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan utama dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah yang bertujuan menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan itu meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor. Kegiatan pembelajaran memerlukan keaktifan belajar, partisipasi serta komunikasi yang interaktif antara guru dan peserta didik untuk dapat mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi, dan prestasi belajar. Selain itu ketepatan dalam penerapan model dan media pembelajaran juga menjadi faktor penentu keberhasilan dalam pembelajaran (Nurhayati Erlis 2020). pemberian materi pembelajaran dilakukan melalui aplikasi *Whatsapp*, dengan memanfaatkan *future Voice Note* dan *share media* yang memungkinkan peserta didik dapat mendengarkan penjelasan materi dari guru melalui *android*. Sedangkan untuk evaluasi diberikan latihan berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) yang di ubah dalam bentuk PDF. Berdasarkan obeservasi data yang peneliti dapatkan diketahui bahwa penggunaan media *Whatsapp* masih kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan belum memunculkan minat belajar peserta didik.

Bentuk evaluasi yang menarik bagi peserta didik adalah berupa kuis. Perkembangan aplikasi berbasis edukasi telah banyak menciptakan *future kuis online* dalam bentuk *game*. Saat ini *Game* dan *phone cell* telah menjadi bagian dari keseharian peserta didik. Kuis *game* berbasis *android* ini dikembangkan bagi peserta didik dapat meningkatkan pemahamannya selama mempelajari materi sejarah dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik, dari kuis tertulis ataupun langsung yang dianggap konvensional dan terlalu menegangkan. *Game* edukasi adalah salah satu *genre game* yang digunakan untuk memberikan pengajaran serta menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik (Wulandari 2012).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengacu pada pendekatan penelitian kuantitatif yang didasari pada filsafat positivisme yang menekankan fenomena objektif yang dikaji secara kuantitatif atau dilakukan dengan menggunakan angka, pengolahan statistik, struktur, dan percobaan terkontrol. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian *quasi eksperimen design*. (Sugiyono 2017) mendefinisikan bahwa penelitian eksperimen yaitu penelitian digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis hasil belajar *post test* diperoleh data hasil belajar Sejarah pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen sebanyak 33 orang peserta didik dan kelas kontrol sebanyak 33 orang peserta didik. Semua kelas eksperimen dan kontrol mengikuti tes akhir. Data tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan uji statistik dan uji wilcoxon, sehingga diperoleh deskripsi statistik nilai dari kelas sampel. Dari tabel berikut ini dapat dilihat skor rata-rata ( $\bar{X}$ ), standar Deviasi ( $S^2$ ), Variansi Skor ( $s$ ), skor tertinggi (Max), skor terendah (Min), untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Besaran Statistik Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

		Statistics	
		EKSPERI MEN	KONTROL
N	Valid	24	24
	Missing	6	6
Mean		86.18	62.79
Median		92.00	68.00
Mode		9 2	76
Std. Deviation		12.169	15.858
Variance		148.091	251.485
Range		60	60
Minimum		40	24
Maximum		100	84
Sum		2844	2072

Dari data tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat 6 soal yang dinyatakan *missing* atau tidak valid sebanyak 6 soal sehingga data yang valid hanya 33 soal

saja. Pada kelas eksperimen menunjukkan skor tertinggi 100 dan skor terendah 40, sedangkan pada kelas kontrol skor tertinggi 84 dan skor terendah 24.

Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 86,18 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan 62,79. Modus atau nilai yang paling sering muncul pada kelas eksperimen ialah 92 dan nilai 76 pada kelas kontrol. Sedangkan nilai simpangan baku/standar deviasi 12,16 untuk kelas eksperimen dan 15,85 pada kelas kontrol. Sedangkan jangkauan (*range*) pada kedua kelas ialah sama yaitu 60. Variansi kelas eksperimen 1.480 lebih kecil dari kelas kontrol yaitu 2.514.

### Uji Normalitas

Tabel 2. Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	.130	33	.168	.960	33	.267
	Post-Test Eksperimen	.226	33	.000	.721	33	.000
	Pre-Test Kontrol	.086	33	.200*	.975	33	.634
	Post-Test Kontrol	.144	33	.080	.918	33	.017
N		66					
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan analisis yang dilakukan pada kelas eksperimen dan juga kelas kontrol untuk menentukan normalitas menggunakan uji *lilliefors*. Pada uji normalitas memiliki kriteria output nilai Signifikansi (Sig) baik pada uji *Kolmogorov Smirnov* ataupun Uji *Shapiro Wilk* harus  $> 0,05$ . Sehingga bisa dikatakan berdistribusi Normal. Jika jumlah banyaknya data (N)  $< 50$  sampel maka digunakan hasil perhitungan pada *Uji Shapiro Wilk* sedangkan jika jumlah banyaknya data (N)  $> 50$  maka digunakan hasil perhitungan uji *Kolmogorov Smirnov* untuk melihat tingkat kenormalan data.

Data pada tabel 9 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi pada *Post Test* Eksperimen adalah  $0,000 < 0,05$  dan  $0,017 < 0,05$  pada uji *Shapiro Wilk* sehingga data dinyatakan tidak terdistribusi dengan normal.

## Uji Homogenitas

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

UJI HOMOGENITAS					
		Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	6,299	1	64	0,015
	Based on Median	4,568	1	64	0,036
	Based on Median and with adjusted df	4,568	1	63,420	0,036
	Based on trimmed mean	6,483	1	64	0,013

Berdasarkan tabel 11, yaitu uji Homogenitas untuk melihat persebaran data, diperoleh hasil Signifikansi 0,015. Hal ini tidak sesuai dengan kriteria uji Homogenitas yaitu  $\text{sig} > 0,5$ . Sehingga distribusi data dinilai tidak Homogen. Oleh karena itu Hipotesis data tidak dapat diukur dengan Uji t, namun sebagai jalur alternatif penarikan Hipotesis dilakukan menggunakan Uji Wilcoxon dan untuk menghitung rata-rata hasil belajar digunakan Uji Mann Whitney.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon

RANKS UJI WILCOXON				UJI WILCOXON	
		N	Mean Rank	Sum of Ranks	Post Test - Pre Test
Post Test - Pre Test	Negative Ranks	1 <sup>a</sup>	15,00	15,00	Z
	Positive Ranks	31 <sup>b</sup>	16,55	513,00	Asymp. Sig. (2-tailed)
	Ties	1 <sup>c</sup>			a. Wilcoxon Signed Ranks Test
	Total	33			b. Based on negative ranks.
					-4.660 <sup>b</sup>
					0,000

Uji wilcoxon merupakan uji Hipotesis yang dilakukan pada data yang tidak terdistribusi secara normal, sehingga tidak dapat dilakukan uji t terhadap data tersebut. Sehingga uji wilcoxon digunakan sebagai jalur alternatif penarikan Hipotesis terhadap sample. Berdasarkan hasil Uji Wilcoxon diperoleh nilai Sig 0,000. Dengan kriteria Uji Wilcoxon ialah jika nilai Sig  $< 0,05$ , maka Hipotesis Diterima sedangkan jika Sig  $> 0,05$ , maka Hipotesis ditolak. Dengan nilai Sig 0,000  $< 0,05$  maka Hipotesis pada penelitian diterima atau  $H_a$  diteima dan  $H_0$  ditolak.

## Uji Mann Whitney

Tabel 5. Hasil Uji Mann Whitney

UJI MAN WHITNEY	
	Hasil Belajar Peserta didik
Mann-Whitney U	44,000
Wilcoxon W	605,000
Z	-6,446
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000
a. Grouping Variable: Kelas	

Uji Man Whitney dilakukan untuk melihat Perbedaan Rata-Rata pada Pre Test dan Post Test, berdasarkan output Test Statistic uji Man Whitney diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara kedua kelas sampel, dengan hasil Sig 0,000. Dengan kriteria uji Man Whitney ialah Sig < 0,05 maka Hipotesis perubahan rata-rata diterima dan Sig > 0,05 maka Hipotesis perubaha rata-rata ditolak. Diketahui hasil uji Man Whitney penelitian ialah 0,000 < 0,05 sehingga disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara kedua kelas kontrol.

Pelaksanaan penelitian eksperimen ini melibatkan dua kelompok sampel yaitu, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan proses evaluasi berbasis kuis *game android* menggunakan aplikasi *wordwall* dengan jumlah peserta didik kelas eksperimen 33 orang dan kelompok kontrol menggunakan model evaluasi konvensional dengan jumlah peserta didik 33 orang. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran berbentuk kuis *game* berbasis *android wordwall* lebih baik dari pada evaluasi konvensional berbentuk latihan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 86,18 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 40. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 62,79 dengan nilai tertinggi 84 dan nilai terendah 24 yang diperoleh oleh peserta didik.

Melalui uji Hipotesis yang menggunakan uji *Wilcoxon*. Dari hasil analisis diperoleh nilai signifikansi 0,000 dengan ketentuan signifikansi < 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima yaitu terdapat pengaruh kuis *game* berbasis *android (wordwall)* dalam pembelajaran sejarah terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA di SMA Negeri 2 Lubuk Basung Kabupaten Agam.

Penelitian yang dilakukan peneliti di kelas eksperimen sangat disambut antusias oleh peserta didik dikarenakan berbeda dari pada proses evaluasi biasanya, dan hal ini juga terkait dengan kebiasaan peserta didik yang sangat menyukai *game* dalam proses pembelajaran maupun kehidupan sehari-harinya. Sedangkan penelitian yang dilakukan pada kelas kontrol dengan metode diskusi serta evaluasi pembelajaran secara konvensional berupa pemberian latihan yang sudah ada pada buku dan bahan ajar.

Berdasarkan hasil analisis data *post test* kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran sejarah antara kelas kontrol dan kelas eksperimen cukup jauh berbeda meski juga dapat dilihat bahwa kelas kontrol juga mengalami peningkatan hasil belajar. Ada beberapa hal yang dapat menjadi faktor penyebab hal ini terjadi, yang pertama ialah suasana belajar yang baru seperti perubahan guru mata pelajaran serta cara guru dalam menyampaikan materi yang berbeda dari biasanya. Peningkatan hasil belajar ini juga dapat dipengaruhi oleh strategi mengajar guru mata pelajaran termasuk dalam proses evaluasi. Evaluasi yang menggunakan aplikasi *wordwall* yang berbentuk permainan edukasi menambah semangat peserta didik dalam memahami konsep dan materi yang ada pada materi pembelajaran. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk lebih memperhatikan guru ketika menjelaskan materi. Dalam kuis *game* peserta didik dituntut untuk tangkas dan tepat dalam menjawab soal yang telah disediakan oleh guru dalam bentuk kuis *game* karena akan bersaing dengan peserta didik lainnya dan juga bersaing dengan waktu.

Kegiatan pembelajaran yang berpola permainan dapat mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan perhatian peserta didik dalam belajar sehingga lebih memahami materi dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas X Mipa SMAN 2 Lubuk Basung dengan 2 Kelas sampel yaitu X MIPA 2 dan X MIPA 3, Setelah dilakukan uji analisis data dan hipotesis menggunakan Uji Statistika dan Wilcoxon diperoleh

nilai Signifikansi  $0,000 > 0,05$  maka hasil  $H_a$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *game* kuis berbasis *android* (*wordwall*) terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA di SMA N 2 Lubuk Basung.

#### DAFTAR REFERENSI

- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. 25th ed. ed. Alfabeta. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Zulkifli Matondang, Dkk. 2019. "Evaluasi Hasil Belajar." In *Eavlusi Hasil Belajar*, ed. Muhammad Iqbal. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Nurhayati Erlis, 2020. *Jurnal Paedagogy Vol 7 No.3*. 2020. "Jurnal Paedagogy : Jurnal Paedagogy :?" 7(3): 145–50.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. 25th ed. ed. Alfabeta. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, Agustina Dwi. 2012. "Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) MAKER XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang." *Unifersitas Negeri Yogyakarta*http.
- Zulkifli Matondang, Dkk. 2019. "Evaluasi Hasil Belajar." In *Eavlusi Hasil Belajar*, ed. Muhammad Iqbal. Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 180.