

## ANALISIS HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X.4 MELALUI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL DI SMAN 1 PALEMBANG

Nuryani

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia  
Email: [nryani297@gmail.com](mailto:nryani297@gmail.com)

### Abstract

**Keywords:**

*Learning Outcomes,  
Learning Media,  
Wordwall.*

*Advances in educational technology demand innovations in learning media that can increase student participation and learning outcomes. However, economics learning at the high school level is often conventional and lacks interactivity, resulting in low student engagement. This study aims to analyze the improvement in student learning outcomes after using Wordwall media. The approach used is quantitative with a one-group pretest-posttest pre-experimental design. The research sample consisted of 36 students from class X.4 of SMAN 1 Palembang, who were selected using purposive sampling technique. Data collection was carried out using a learning outcome test in the form of multiple-choice questions that were validated in terms of content. Data analysis was carried out descriptively and quantitatively by calculating the mean value, normalized gain (*N*-gain), and Wilcoxon Signed Rank Test to determine the significance of the increase. The results showed an increase in the mean score from 62.50 to 90.00 with an *N*-gain value of 0.75 (high category) and a significant difference between the pretest and posttest results ( $p < 0.05$ ). These findings prove that Wordwall is effective in improving economics learning outcomes and is suitable for use as an innovative digital learning medium in high schools.*

### Abstrak

**Kata Kunci :**

*Hasil Belajar,  
Media Pembelajaran,  
Wordwall.*

*Perkembangan teknologi pendidikan menuntut inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Namun, pembelajaran ekonomi di tingkat SMA masih sering bersifat konvensional dan kurang interaktif, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media Wordwall. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pra-eksperimen one group pretest-posttest. Sampel penelitian terdiri dari 36 siswa kelas X.4 SMAN 1 Palembang yang ditentukan melalui teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang divalidasi secara isi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif melalui perhitungan nilai rata-rata, normalized*

---

*gain (N-gain), dan uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk mengetahui signifikansi peningkatan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 62,50 menjadi 90,00 dengan nilai N-gain sebesar 0,75 (kategori tinggi), serta perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest ( $p < 0,05$ ). Temuan ini membuktikan bahwa media Wordwall efektif meningkatkan hasil belajar ekonomi dan layak digunakan sebagai media pembelajaran digital yang inovatif di sekolah menengah atas.*

*This is an open access article under the [CC BY-NC-SA 4.0](#) license*



---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas, berdaya saing, serta mampu menyesuaikan diri dengan perubahan zaman yang semakin dinamis. Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi besar dalam sistem pembelajaran, dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi informasi yang lebih modern dan fleksibel (Anggrawan et al., 2023). Perubahan ini menuntut adanya pergeseran pola pembelajaran dari yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses membangun pengetahuan. Peserta didik tidak lagi sekadar menerima informasi, tetapi dituntut untuk terlibat secara langsung dalam proses berpikir, mengeksplorasi materi, serta memecahkan permasalahan pembelajaran secara mandiri.

Dalam konteks tersebut, pembelajaran ekonomi memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk kemampuan berpikir rasional, kritis, dan adaptif terhadap dinamika kehidupan ekonomi yang terus berkembang (Tina et al., 2025). Pembelajaran ekonomi tidak hanya diarahkan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam memahami realitas ekonomi, menganalisis gejala ekonomi di lingkungan sekitar, serta mengambil keputusan yang bertanggung jawab dalam aktivitas ekonomi sehari-hari (Nuryani et al., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran ekonomi membutuhkan pendekatan dan strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan pemahaman konseptual sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik.

Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran ekonomi di SMAN 1 Palembang masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya (Syamsuri et al., 2023) minat belajar, kurangnya partisipasi aktif siswa, serta kurangnya inovasi pembelajaran yang menjadikan siswa cenderung pasif. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar ekonomi siswa serta belum sepenuhnya tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersumber dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Proses pembelajaran yang tidak didukung oleh media yang menarik dan interaktif berpotensi menurunkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media



pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang membantu penyampaian pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami serta mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan aktivitas belajar peserta didik. Media yang bersifat interaktif dapat mengubah proses pembelajaran yang semula bersifat satu arah menjadi pembelajaran yang lebih partisipatif dan kolaboratif (Yusnaldi et al., 2025). Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi dan aktivitas langsung. Perkembangan teknologi pendidikan telah melahirkan berbagai platform pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah.

Salah satu platform yang saat ini banyak digunakan adalah Wordwall. Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis web yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai aktivitas pembelajaran interaktif, seperti kuis, permainan edukatif, mencocokkan pasangan, teka-teki, serta evaluasi berbasis permainan. Wordwall mengintegrasikan unsur visual, permainan, dan umpan balik secara langsung sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan seperti Wordwall terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta memperkuat pemahaman terhadap materi yang dipelajari (Di et al., 2025). Penelitian Aidah menunjukkan bahwa Wordwall efektif meningkatkan daya tarik dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Aidah & Nurafni, 2022).

Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran ekonomi dinilai relevan mengingat karakteristik materi ekonomi yang mengacu mengacu pada konsep, istilah, dan penerapan dalam kehidupan nyata. Media interaktif seperti Wordwall mampu membantu peserta didik memahami konsep-konsep ekonomi melalui aktivitas pembelajaran yang menantang, kontekstual, dan lebih menarik. Hasil penelitian Putri et al., (2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif, seperti video pembelajaran, quiz online dan sebagainya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, Linayanti et al., (2025) juga menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hasil tersebut diperkuat oleh penelitian Sari et al., (2024) yang menyatakan bahwa Wordwall memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar siswa serta mutu pembelajaran pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Namun demikian, kajian yang secara spesifik menganalisis pemanfaatan Wordwall dalam pembelajaran ekonomi di tingkat SMA masih relatif terbatas, khususnya di lingkungan SMAN 1 Palembang.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penting dilakukan penelitian dengan judul “Analisis Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X.4 melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di SMAN 1 Palembang.” Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil belajar ekonomi siswa kelas X.4 melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis Wordwall di SMAN 1 Palembang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis digital serta kontribusi praktis bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

## TINJAUAN PUSTAKA

### *Media Pembelajaran*

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran



yang berfungsi sebagai perantara informasi untuk membantu pencapaian tujuan pembelajaran, meningkatkan motivasi, dan memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik (M. E. Putri et al., 2025). Media pembelajaran adalah alat yang dapat berbentuk perangkat lunak atau perangkat keras yang dirancang dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan informasi dan merangsang perhatian siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Febianti & Patrikha, 2025). Pemanfaatan media yang interaktif dan kontekstual mampu mengubah proses pembelajaran yang bersifat pasif menjadi proses yang lebih partisipatif sehingga memperkuat pemahaman konsep siswa (Wahyuni & Fitriatunnisa, 2025).

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif pada berbagai jenjang menunjukkan bahwa desain media yang menggabungkan elemen permainan, umpan balik cepat, dan visualisasi meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik (Martdana & Atno, 2025). Sumber belajar yang dirancang oleh pendidik bisa meningkatkan keterampilan membaca dan berhitung peserta didik saat diterapkan dalam proses belajar dan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik di ruang kelas melalui kuis atau permainan dengan memanfaatkan platform Wordwall (Pratita et al., 2024).

### **Wordwall**

Wordwall merupakan platform online yang menyediakan berbagai jenis permainan pengembangan kosakata, dapat dimainkan baik secara interaktif maupun sendiri (Firnanda & Marfiyanto, 2025). Manfaat dari Wordwall adalah siswa dapat belajar dengan simpel melalui platform seperti kode qr, serta siswa bisa mengaksesnya melalui ponsel tanpa perlu membuat akun atau mengunduh aplikasi Wordwall (Marlis et al., 2025). Adapun kelebihan wordwall adalah dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui metode pembelajaran yang menyenangkan, karena Wordwall dilengkapi dengan fitur yang menarik, inovatif, dan dapat menarik minat sehingga membuat para peserta didik merasa bersemangat dan tertantang saat menyelesaikan soal yang ada. Sementara itu, kelemahan dari Wordwall adalah platform ini lebih bersifat visual, sehingga hanya dapat memanfaatkan indera penglihatan. Selain itu, penggunaan Wordwall membutuhkan waktu yang cukup lama, karena antusiasme siswa bisa membuat guru kesulitan dalam mengatur kelas. Dapat disimpulkan wordwall adalah platform web untuk membuat aktivitas pembelajaran berbentuk kuis, matching, scramble, dan game edukatif yang mendukung pembelajaran berbasis permainan (game-based learning).

Penelitian Ma'arif et al., (2025) juga menemukan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta hasil belajar kognitif siswa karena adanya mekanisme umpan balik langsung dan penguatan konsep melalui format permainan. Selain itu, praktik pelatihan pembuatan media Wordwall bagi guru juga dilaporkan mampu meningkatkan literasi numerasi dan kemampuan kognitif siswa setelah media tersebut diterapkan dalam pembelajaran (Pratita et al., 2024).

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar menjadi indikator utama keberhasilan pembelajaran karena menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai (Dakhi, 2020). Hasil pembelajaran mengacu pada tingkat pencapaian atau penguasaan siswa terhadap informasi, kemampuan, sikap, atau kompetensi lain setelah melalui suatu proses edukasi (Febianti & Patrikha, 2025). Secara konseptual, hasil belajar tidak hanya diukur melalui pencapaian nilai semata, tetapi juga melalui perubahan perilaku siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Akhiruddin et al., 2020). Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal meliputi kemampuan awal, motivasi,



minat, serta kondisi psikologis siswa, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, strategi pembelajaran guru, serta jenis media pembelajaran yang digunakan (Redhana, 2025). Dapat disimpulkan hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

## METODE PENELITIAN

### *Pendekatan Penelitian*

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen tipe *one group pretest-posttest design*. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada tujuan penelitian yang berfokus untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pendekatan kuantitatif dianggap tepat karena memungkinkan peneliti mengukur perubahan hasil belajar secara objektif melalui data numerik dan uji statistik. Desain pra-eksperimen dipilih karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok pembanding, sehingga memudahkan peneliti untuk mengamati perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan secara langsung.

### *Subjek Penelitian*

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X.4 SMAN 1 Palembang yang berjumlah 36 orang. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Objek yang dikaji dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi, khususnya pada materi “Badan Usaha”.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator capaian kompetensi. Tes diberikan pada dua tahap, yaitu *pretest* sebelum pembelajaran menggunakan media *Wordwall* dan *posttest* setelah penerapan media tersebut. Instrumen penelitian telah divalidasi secara isi oleh guru mata pelajaran Ekonomi untuk memastikan kesesuaian antara butir soal dengan tujuan pembelajaran serta tingkat kemampuan siswa.

### *Analisis Data*

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata, nilai tertinggi, dan nilai terendah pada tahap pretest dan posttest. Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan, digunakan analisis normalized gain (N-gain) yang telah dinormalisasi. N-gain dinormalisasi ini merupakan sebuah metode yang diusulkan oleh Hake dimaksudkan untuk mengukur rasio dari performansi individu terhadap skor maksimum yang dicapai, sebelum dan setelah mengikuti proses pembelajaran. Untuk memperoleh nilai  $\langle g \rangle$  digunakan rumus yang dikembangkan oleh Hake yaitu sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai maksimum (100)} - \text{nilai pretest}}$$

Nilai  $\langle g \rangle$  yang diperoleh pada pengukuran hasil belajar menunjukkan kategori peningkatan hasil belajar peserta didik. Setelah mendapat nilai n-gain, dilakukan pengelompokan kriteria Tingkat hasil N-gain. Kategori peningkatan tersebut dapat dilihat pada table 1.



**Tabel 1. Kriteria N-Gain**

Nilai N-Gain	Kategori
$g < 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Untuk menguji signifikansi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, digunakan uji statistik nonparametrik Wilcoxon Signed Rank Test, karena data tidak sepenuhnya memenuhi asumsi normalitas. Seluruh hasil analisis digunakan untuk menggambarkan efektivitas pemanfaatan media Wordwall terhadap hasil belajar Ekonomi siswa kelas X.4 SMAN 1 Palembang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil*

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X.4 SMAN 1 Palembang yang berjumlah 36 orang dengan menerapkan media pembelajaran berbasis Wordwall pada mata pelajaran Ekonomi materi Badan Usaha. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dilakukan pengukuran melalui dua tahap, yaitu pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Pretest diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran menggunakan Wordwall, sedangkan posttest digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis Wordwall. Data hasil belajar dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata,, dilanjutkan dengan analisis normalized gain (N-gain) untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa secara proporsional, serta uji statistik nonparametrik Wilcoxon Signed Rank Test guna mengetahui signifikansi peningkatan hasil belajar

### *Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar*

Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis Wordwall. Analisis ini meliputi perhitungan nilai rata-rata, nilai tertinggi, dan nilai terendah pada tahap pretest dan posttest. Hasil analisis deskriptif disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Pretest dan Posttest**

Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa	36	36
Nilai Tertinggi	70	100
Nilai Terendah	50	70
Nilai Rata-rata	62,5	90

*Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan sebesar 27,5 poin, dari 62,5 pada pretest menjadi 90 pada posttest. Selain itu, nilai terendah siswa meningkat dari 50 menjadi 70, sedangkan nilai tertinggi mencapai skor maksimum 100. Hasil ini menunjukkan bahwa setelah pembelajaran menggunakan Wordwall, seluruh siswa telah mencapai batas ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah, sehingga ketuntasan belajar secara klasikal tercapai sepenuhnya.

### *Analisis Peningkatan Hasil Belajar (N-gain)*

Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa secara proporsional, dilakukan analisis normalized gain (N-gain). Analisis ini mengukur seberapa besar peningkatan skor yang



diperoleh siswa dibandingkan dengan skor maksimum yang mungkin dicapai. Distribusi kategori N-gain hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Distribusi Kategori N-gain Hasil Belajar Siswa**

Kategori N-gain	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Tinggi	$g > 0,70$	20	55,56%
Sedang	$0,30 \leq g \leq 0,70$	15	41,67%
Rendah	$g < 0,30$	1	2,77%
Jumlah		36	100%

*Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2025*

Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran berbasis Wordwall, dilakukan analisis normalized gain (N-gain). Hasil analisis N-gain hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Analisis N-Gain Hasil Belajar Siswa**

Apek	Nilai Pretest	Nilai Posttest	N-Gain	Ket
Kognitif/Kuis	62,50	90,00	0,75	Tinggi

*Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2025*

Rata-rata nilai N-gain yang diperoleh siswa sebesar 0,75 dan berada pada kategori tinggi. Sebagian besar siswa (97,23%) berada pada kategori peningkatan sedang hingga tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media Wordwall memberikan peningkatan hasil belajar yang efektif dan merata pada hampir seluruh siswa.

Dominasi kategori N-gain tinggi menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya meningkatkan nilai akhir siswa, tetapi juga meningkatkan kualitas pemahaman konsep Ekonomi secara substansial. Media ini mampu membantu siswa dalam mengonstruksi pengetahuan secara aktif, sehingga peningkatan hasil belajar tidak bersifat sementara, melainkan mencerminkan pemahaman konsep yang lebih mendalam.

#### **Analisis hasil Uji Signifikansi Peningkatan Hasil Belajar**

Untuk menguji signifikansi perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, digunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Uji ini dipilih karena data berupa dua pengukuran berpasangan dan tidak sepenuhnya memenuhi asumsi normalitas. Hasil uji Wilcoxon disajikan pada Tabel 5. dan Tabel 6.

**Tabel 5. Wilcoxon Signed Ranks Test**

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	36 <sup>b</sup>	18.50	666.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	36		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

*Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan Tabel 5, seluruh siswa berada pada kategori positive ranks, yang berarti nilai posttest seluruh siswa lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Tidak terdapat siswa yang mengalami penurunan nilai maupun nilai yang tetap. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar terjadi secara konsisten pada seluruh subjek penelitian. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan nilai setelah perlakuan. Hal ini ditunjukkan oleh tidak adanya negative ranks dan ties, serta seluruh data berada pada positive



ranks sebanyak 36 siswa, yang berarti seluruh nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Nilai mean rank sebesar 18,50 dengan jumlah ranking 666,00 mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar terjadi secara konsisten pada seluruh subjek penelitian.

**Tabel 6. Test Statistics**  
**Test Statistics<sup>a</sup>**

Posttest - Pretest	
Z	-5,290 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2025

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis Wordwall. Hasil statistik uji Wilcoxon menghasilkan nilai Z sebesar -5,290 dengan nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis Wordwall. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan dampak nyata dari perlakuan pembelajaran yang diberikan.

#### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis Wordwall memberikan dampak yang sangat positif terhadap peningkatan hasil belajar Ekonomi siswa kelas X.4 SMAN 1 Palembang. Peningkatan tersebut terlihat secara konsisten melalui analisis deskriptif kuantitatif, analisis normalized gain (N-gain), serta uji statistik nonparametrik Wilcoxon Signed Rank Test. Ketiga pendekatan analisis ini saling menguatkan dan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Wordwall tidak hanya meningkatkan nilai akhir siswa, tetapi juga meningkatkan kualitas proses belajar secara menyeluruhan.

Secara deskriptif, peningkatan nilai rata-rata dari 62,50 pada pretest menjadi 90,00 pada posttest menunjukkan perubahan yang sangat signifikan dalam penguasaan materi Badan Usaha. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebelum perlakuan, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar Ekonomi, khususnya yang berkaitan dengan jenis, fungsi, dan peran badan usaha. Rendahnya nilai awal mencerminkan keterbatasan pemahaman konseptual siswa yang kemungkinan dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Setelah penerapan media Wordwall, peningkatan hasil belajar terjadi secara merata pada seluruh siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai terendah dari 50 menjadi 70 serta tercapainya nilai maksimum 100 oleh sebagian besar siswa. Peningkatan ini menunjukkan bahwa Wordwall mampu menjembatani kesenjangan kemampuan akademik siswa. Siswa dengan kemampuan awal rendah memperoleh belajar melalui tampilan visual, latihan berulang, dan umpan balik langsung, sementara siswa dengan kemampuan awal tinggi memperoleh tantangan yang mendorong penguatan dan pendalamannya konsep.

Analisis N-gain memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan rata-rata N-gain sebesar 0,75 yang termasuk dalam kategori tinggi. Nilai ini mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar yang terjadi bukan sekadar peningkatan absolut, melainkan peningkatan yang proporsional terhadap potensi maksimum yang dapat dicapai siswa. Dominasi kategori N-gain tinggi dan sedang (97,23%) menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa mengalami peningkatan pemahaman konsep yang substansial. Hal ini menegaskan bahwa Wordwall efektif sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruhan, bukan hanya meningkatkan performa sebagian kecil siswa.



Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test semakin mempertegas efektivitas media Wordwall. Seluruh siswa berada pada kategori positive ranks, yang berarti tidak ada satu pun siswa yang mengalami penurunan hasil belajar setelah perlakuan. Kondisi ini menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya efektif secara umum, tetapi juga aman digunakan bagi siswa dengan latar belakang kemampuan yang beragam. Tidak ditemukannya negative ranks maupun ties mencerminkan bahwa peningkatan hasil belajar terjadi secara konsisten pada seluruh subjek penelitian. Nilai signifikansi uji Wilcoxon yang lebih kecil dari 0,05 menegaskan bahwa peningkatan hasil belajar yang terjadi bersifat signifikan secara statistik. Dengan demikian, peningkatan nilai posttest tidak dapat dianggap sebagai hasil kebetulan, melainkan merupakan dampak nyata dari penerapan media pembelajaran berbasis Wordwall. Temuan ini memperkuat argumen bahwa integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran Ekonomi mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Dari perspektif teori belajar, efektivitas Wordwall dapat dijelaskan melalui pendekatan konstruktivisme dan teori belajar aktif. Wordwall memungkinkan siswa membangun pengetahuan secara mandiri melalui interaksi langsung dengan materi pembelajaran. Aktivitas kuis dan permainan edukatif mendorong siswa untuk berpikir, menganalisis, dan mengambil keputusan secara aktif. Proses ini sejalan dengan prinsip bahwa pengetahuan akan lebih bermakna apabila dikonstruksi oleh siswa sendiri melalui pengalaman belajar yang aktif dan kontekstual (Nurjamilah et al., 2025). Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Viona yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game dan digital interaktif mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa (Viona et al., 2024). Konsistensi hasil ini menunjukkan bahwa Wordwall merupakan media yang relevan dan kontekstual dengan karakteristik peserta didik di era digital.

## KESIMPULAN

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Ekonomi siswa kelas X.4 SMAN 1 Palembang pada materi Badan Usaha. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 62,50 pada pretest menjadi 90,00 pada posttest, dengan rata-rata N-gain sebesar 0,75 yang termasuk kategori tinggi. Sebanyak 97,23% siswa mengalami peningkatan hasil belajar dalam kategori sedang dan tinggi, serta hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan ( $p < 0,05$ ). Temuan ini menegaskan bahwa peningkatan hasil belajar yang terjadi merupakan dampak nyata dari penerapan media Wordwall dalam proses pembelajaran Ekonomi.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi bahwa Wordwall dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran inovatif yang mendorong keterlibatan aktif siswa serta meningkatkan pemahaman konsep Ekonomi secara efektif. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena menggunakan desain pra-eksperimen tanpa kelompok kontrol dan hanya melibatkan satu kelas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya menggunakan desain eksperimen dengan kelompok pembanding, memperluas jumlah sampel, serta menambahkan variabel seperti motivasi dan keterlibatan siswa untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif dan representatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aidah, N., & Nurafni. (2022). *Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi*. 11(2), 161–174.  
Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & Nurhikmah. (2020). *Belajar & Pembelajaran*



- (Jusmawati (Ed.)). Penerbit Samudra Biru.
- Anggrawan, I. A., Herawati, B. C., St, M. M., Suhendra, E., & Soraya, S. (2023). *Pendidikan Implementasi Program Merdeka Belajar–Kampus Merdeka (Mbkm) Di Perguruan Tinggi*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Dakhi, Agustin Sukses. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294.
- Di, P., Ibtidaiyah, M., Khoiriyatin, V. Z., Muhyayarotun, S., & Chasanah, U. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 Pada Mata Pelajaran Pendidikan*. 5(5), 518–532.
- Febianti, A., & Patrikha, F. D. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Quiz Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel Kelas Xi Bd Di Smk Negeri 1 Jombang*. 13(1).
- Firnanda, N. D., & Marfiyanto, T. (2025). Implementasi Media Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Di Sma Jati Agung, Wage, Taman, Sidoarjo. *Pendidik. Sos. Budaya*, 5, 806–821.
- Linayanti, H. T., Widyatmoko, A., & Handayani, L. (2025). *Efektifitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis Game Edukatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Sd*. 13, 378–383.
- Ma’arif, S., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Pai*. 10, 1152–1158.
- Marlis, M. I., Khatimah, H., Dahlan, S., Arfiani, F., Yuanata, A., Maghfirah, S. N., Utari, T. M., Idris, H., Ft, A. A., & Nurasiah, S. (2025). *Media Ajar Digital*. Idebuku.
- Martdana, R. A., & Atno. (2025). *Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sejarah : Analisis Literatur Terhadap Dampaknya Pada Motivasi Dan Keterlibatan Belajar Siswa*. 4(2), 327–335.
- Nurjamilah, Rizki, S. A., Bik, M. T. N., & Susanti, E. (2025). *Teori Belajar Konstruktivisme*. 4(4), 6867–6882.
- Nuryani, Kesumawati, N., & Riza, F. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Badan Usaha Di Kelas X.4 Sma Negeri 1 Palembang. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (iccls) Page*, 6(2), 917–926.
- Pratita, D., Fh, Y., & Firmansyah. (2024). *Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Wordwall Games Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Mi Ahliyah 2 Palembang*. 08(03), 1326–1340.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). *Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 2(2), 365–376.
- Putri, M. E., Zulhuda, R., Armi, D., & Putri, E. (2025). *Implementasi Kurikulum Merdeka Dan Media Pembelajaran Inovasi Pendidikan Ekonomi Di Indonesia*. 5, 4262–4281.
- Redhana, I. W. (2025). *Belajar Dan Pembelajaran* (K. Khatimah (Ed.)). Goresan Pena.
- Sari, A. N., Nurul, W., Nasution, A., & Kurniati, S. (2024). *Mengoptimalkan Pembelajaran Interaktif Dengan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. 9(1).
- Syamsuri, Jefriyanto, W., Sudirman, Sukmawati, R., Rita Herlina, B. P., Rezeki, U. S., Kondolayuk, M. L., Kurniawati, N., Sapitri, P. T., Sheba Cornelius, T., Dwi Sari, N., Fitrian, A., Bahtiah, E. S., Silalahi, E. K., & Ramady, G. D. (2023). *Media*



*Pembelajaran Berbasis Digital* (S. Haryanti (Ed.)). (Cv. Media Sains Indonesia) Melong Asih Regency B40 - Cijerah Kota Bandung - Jawa Barat [Www.Medsan.Co.Id](http://Www.Medsan.Co.Id).

- Tina, Eriawaty, & Rakhmawati, D. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Ekonomi Berbasis Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas XI-A Sma Kristen Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Jurkami)*, 10(3). <Https://Doi.Org/10.31932/Jpe.V10i3.5383>
- Viona, S., Utami, S., Mansur, H., & Qomario. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd. *Journal Of Education Research*, 5(4), 6081–6089.
- Wahyuni, S., & Fitriatunnisa, M. (2025). *Penggunaan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Madrasah Ibtidaiyah*. 01(01), 55–68.
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., & Anggraini, N. (2025). *Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. 5(1), 80–89.

