

Pengaruh *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Belitang III

Lia Yunita^{1*}, Mardiah Hayati², Indah Sulmayanti³

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Nurul Huda OKU Timur

liayunita590@gmail.com

mardiah@unuha.ac.id

Indah81@unuha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar menyimak teks biografi siswa kelas X SMA Negeri 1 Belitang III Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar menyimak teks biografi siswa kelas X SMA Negeri I Belitang III yang berlokasi di Desa Nusa Bakti. Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental design* jenis *one group pretest-posttest design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti adalah *purposive sampling*. Jumlah sampel yang digunakan sebanyak 30 siswa dari 225 siswa kelas X. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas dan uji *paired sample t-test*. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, bahwa kemampuan menyimak teks biografi siswa pada kelas X sebelum menggunakan media pembelajaran *wordwall* atau *pretest* memiliki rata-rata sebesar 65,83. Kemudian setelah menggunakan media pembelajaran *wordwall* atau *posttest* memiliki rata-rata sebesar 81,76. Berdasarkan uji *paired sample t test* menunjukkan pada taraf nilai *sig (2-tailed)* sebesar $0,00 < 0,05$ dengan hasil hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan keterampilan menyimak teks biografi siswa kelas X SMA Negeri I Belitang III.

Kata Kunci: Aplikasi *Wordwall*; Keterampilan Menyimak; Teks Biografi

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia adalah aset terpenting bagi suatu bangsa. Peningkatan kualitas bangsa bergantung pada mutu sumber daya manusia, yang dapat dicapai melalui pendidikan (Sari dkk., 2019). Pendidikan menjadi faktor utama dalam pembangunan karena menentukan kemajuan suatu negara. Di Indonesia, pendidikan terbagi menjadi jalur formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal mencakup beberapa tingkatan, mulai dari Sekolah Dasar (SD) hingga perguruan tinggi. Salah satu jenjang yang krusial adalah Sekolah Menengah Atas (SMA), yang berperan dalam pembentukan karakter, penguatan keterampilan, dan persiapan siswa untuk masa depan. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang ini adalah bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang bertujuan meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, baik lisan maupun tulisan. Penguasaan bahasa yang baik memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran lain yang diajarkan dalam bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan utama: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempatnya, keterampilan menyimak menjadi dasar karena merupakan proses alami sebelum berbicara dan keterampilan berbahasa lainnya.

Menurut Zulfailah (2020), keterampilan menyimak sering diabaikan, padahal banyak siswa kesulitan memahami pembelajaran melalui kegiatan menyimak, sebagaimana terlihat dari hasil evaluasi mereka. Salah satu materi yang sering dianggap remeh adalah teks biografi, karena pengajarannya umumnya menggunakan metode ceramah. Padahal, dalam Kurikulum Merdeka, materi teks biografi di kelas X bertujuan agar siswa mampu mengevaluasi karakter tokoh serta mengambil pelajaran berharga yang dapat menginspirasi dan memotivasi.

Di dalam kelas, siswa kurang antusias membaca teks biografi, terutama saat pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah. Hal ini terbukti dalam hasil belajar siswa SMAN 1 Belitang III selama PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan), pembelajaran teks biografi menggunakan ceramah dan *PowerPoint* menghasilkan rata-rata nilai 76. Salah satu cara meningkatkan keterampilan menyimak siswa adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

Hafsah dkk. (2021) menekankan bahwa teknologi memiliki peran besar dalam pembelajaran saat ini. Media pembelajaran berbasis *mobile* dinilai serbaguna karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan (Putri, 2021). Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat komunikasi yang menyampaikan gagasan dan konsep secara lebih interaktif. Menurut Arsyad (2010), media pembelajaran mencakup berbagai alat fisik, seperti papan tulis, kaset video, kamera, film, *slide*, gambar, dan komputer. Sadirman dkk. (2007) mengidentifikasi unsur utama media yakni suara, tampilan visual, dan gerakan. Visual dapat berupa gambar, grafik, atau simbol yang ditangkap oleh indera penglihatan. Salah satu media yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah permainan digital seperti *Wordwall*.

Wordwall bukan sekadar media yang ditampilkan, tetapi harus digunakan secara aktif. Media ini dapat dirancang untuk meningkatkan kerja kelompok serta melibatkan siswa dalam pembuatannya (Anindyajati, 2017). Sebagai alat pembelajaran berbasis permainan, *Wordwall* memotivasi siswa dalam memahami materi dan mengembangkan daya saing mereka. Dikembangkan oleh British Visual Education Ltd, aplikasi ini menawarkan lima *template* gratis serta fitur permainan yang dapat dimainkan secara *offline* dengan alat cetak yang tersedia. Syahrizal dkk. (2021) menyebutkan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis, tidak monoton, dan lebih menarik bagi siswa. *Wordwall* juga memudahkan integrasi dengan platform lain seperti *Google Classroom*, *WhatsApp*, dan *email*, menjadikannya alat yang efektif dalam pembelajaran interaktif. Tsarrotin (2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan fokus siswa dalam membaca dan menyimak.

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Belitang III. Rata-rata nilai mereka hanya 60, jauh di bawah KKM (75). Meskipun sekolah memiliki fasilitas *e-learning* yang memadai, seperti LCD proyektor, *speaker*, dan *WiFi*, pembelajaran masih terasa membosankan karena dominasi metode ceramah. Wawancara dengan guru juga mengungkapkan bahwa nilai siswa tahun ini mengalami penurunan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk menerapkan *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di tingkat SMA. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar menyimak teks biografi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Mukhlid (2021), metode kuantitatif memanfaatkan data berbentuk angka untuk memungkinkan generalisasi hasil, yang kemudian dianalisis dengan prosedur statistik. Sugiyono (2018) menyatakan bahwa metode ini berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan teknik pengambilan sampel acak, pengumpulan data melalui instrumen penelitian, serta analisis data secara kuantitatif/statistik guna menguji hipotesis. Pendekatan yang digunakan adalah eksperimen *pre-experimental design* dengan model *One-Group Pretest-Posttest*, yaitu penelitian yang dilakukan pada satu kelas tanpa kelas pembandingan. Peneliti memberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan untuk mengukur perubahan hasil belajar siswa (Sugiyono, 2018).



Keterangan:

- O1 =Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)
- X =Perlakuan yang diberikan yaitu media *Wordwall*
- O2 =Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)
- (O1-O2) =Pengaruh perlakuan

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Belitang III, Desa Nusa Bakti, Kec. Belitang III, Kab. OKU Timur, Provinsi Sumatera Selatan, pada Juni semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas X, berjumlah 225 siswa. Teknik pemilihan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu memilih sampel yang mewakili pemahaman siswa terhadap pembelajaran ini. Dari tujuh kelas yang ada, kelas X1 dipilih sebagai sampel karena dianggap mampu memahami teks biografi dengan baik, dengan jumlah 30 siswa.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, tes, dan dokumentasi.

Analisis data dilakukan secara statistik, mencakup pengelompokan, sistematisasi, penafsiran, dan verifikasi data agar fenomena yang diteliti memiliki nilai sosial, akademik, dan ilmiah. Uji prasyarat analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji *paired sample t-test*. Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruh penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar menyimak teks biografi siswa kelas X SMA Negeri 1 Belitang III Tahun Ajaran 2023/2024.

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar menyimak teks biografi siswa kelas X SMA Negeri 1 Belitang III Tahun Ajaran 2023/2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Persiapan Penelitian

Langkah awal penelitian ini adalah melengkapi administrasi, termasuk permohonan dan izin penelitian. Penelitian dilakukan setelah memperoleh surat rujukan dari Universitas Nurul Huda untuk mengajukan izin ke SMA Negeri 1 Belitang III, serta persetujuan kepala sekolah. Penelitian berlangsung pada Juni 2024. Pada tahap persiapan, peneliti meneliti pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar menyimak teks biografi siswa kelas X SMA Negeri 1 Belitang III. Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba instrumen untuk menguji validitas, reliabilitas, normalitas, serta uji hipotesis.

2. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di kelas X SMA Negeri 1 Belitang III pada semester genap tahun 2024 dengan jumlah peserta didik 225 orang. Penelitian ini bersifat kuantitatif karena data yang diperoleh berupa angka melalui proses penyusunan, pengolahan, penyajian, dan analisis untuk memperoleh kesimpulan. Penelitian ini memiliki satu variabel independen (media *game* edukasi *Wordwall*) dan dua variabel dependen (hasil belajar siswa dalam pembelajaran teks biografi). Analisis hubungan antara variabel dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Peneliti menggunakan *pretest* dan *posttest* pada kelas X1 sebagai sampel. *Pretest* diberikan sebelum penggunaan *Wordwall*, sedangkan *posttest* diberikan setelahnya. Hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis untuk melihat perubahan hasil belajar serta menentukan apakah penggunaan *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

3. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrumen tes terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan dilakukan di SMA Negeri 1 Belitang III dengan sampel 30 siswa. Hasil uji instrumen dianalisis menggunakan SPSS 23. Rincian hasil perhitungan validitas instrumen tes disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1
Hasil Perhitungan Uji Validitas

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Interpretasi
1.	-0,305	0,3061	Tidak Valid
2.	0,892	0,3061	Valid
3.	0,989	0,3061	Valid
4.	-0,357	0,3061	Tidak Valid
5.	0,989	0,3061	Valid
6.	0,989	0,3061	Valid
7.	0,956	0,3061	Valid
8.	0,986	0,3061	Valid
9.	0,956	0,3061	Valid
10.	0,989	0,3061	Valid
11.	0,989	0,3061	Valid
12.	0,989	0,3061	Valid
13.	0,989	0,3061	Valid
14.	0,956	0,3061	Valid

15.	0,989	0,3061	Valid
16.	0,956	0,3061	Valid
17.	0,989	0,3061	Valid
18.	0,989	0,3061	Valid
19.	0,989	0,3061	Valid
20.	0,989	0,3061	Valid

Berdasarkan tabel di atas, pengujian terhadap 20 butir soal pilihan ganda yang dijawab oleh 30 responden menghasilkan perhitungan sebagai berikut. Dengan rumus r_{tabel} adalah $df = N-2$, sehingga $30-2=28$, maka $r_{tabel} = 0,3061$. Dari hasil perhitungan validitas pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa terdapat 18 butir soal dengan $r_{hitung} > r_{tabel}$ yang dinyatakan valid, sedangkan 2 butir soal memiliki $r_{hitung} < r_{tabel}$ dan dinyatakan tidak valid.

4. Uji Reliabilitas Instrumen

Tes instrumen yang reliabel adalah instrumen yang menghasilkan data yang sama ketika digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama. Reliabilitas berkaitan dengan konsistensi, kestabilan, dan keandalan suatu tes. Suatu tes dikatakan memiliki konsistensi tinggi jika memberikan hasil yang tetap. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan SPSS 23. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2
Hasil Uji Reabilitas Instrumen
Reliability Statistics

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.977	20

Berdasarkan tabel 2, hasil perhitungan dengan *Cronbach's Alpha* yang menggunakan rumus *Alpha* diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,977. Nilai tersebut lebih besar dari nilai minimal *Cronbach's Alpha* sebesar 0,6 atau ($0,977 > 0,6$). Sehingga, instrumen yang digunakan dapat dinyatakan reliabel atau konsisten.

5. Analisis Data

Hasil rekapitulasi nilai *pre-test* dan *post-test* penggunaan media *game* edukasi *Wordwall* dengan kelas X SMA Negeri I Belitang III adalah sebagai berikut:

Tabel 3
Rekapitulasi Nilai Pre Test dan Nilai Post Test
Media Game Edukasi Wordwall

No Absen	Nama Siswa	Skor		Nilai	Nilai
		<i>Pre – Test</i>	<i>Post – Test</i>	<i>Pre – Test</i>	<i>Post -Test</i>
1.	Res 1	9	14	50	78
2.	Res 2	10	14	55	78
3.	Res 3	11	17	61	94
4.	Res 4	12	16	67	89
5.	Res 5	10	10	55	55
6.	Res 6	14	16	78	89
7.	Res 7	12	18	67	100
8.	Res 8	13	17	72	94
9.	Res 9	10	16	55	89

10.	Res 10	15	16	83	83
11.	Res 11	13	15	72	83
12.	Res 12	14	18	78	100
13.	Res 13	11	14	61	78
14.	Res 14	10	13	55	72
15.	Res 15	11	15	61	83
16.	Res 16	12	11	67	61
17.	Res 17	9	9	50	61
18.	Res 18	13	17	72	94
19.	Res 19	8	11	44	61
20.	Res 20	14	17	78	94
21.	Res 21	9	13	50	72
22.	Res 22	10	14	55	78
23.	Res 23	16	18	89	100
24.	Res 24	14	17	78	94
25.	Res 25	10	14	50	78
26.	Res 26	17	17	94	78
27.	Res 27	14	14	78	78
28.	Res 28	12	14	67	78
29.	Res 29	9	13	50	72
30.	Res 30	15	16	83	89
Rata – rata				65,83	81,76

Berdasarkan data hasil *pretest* kelas eksperimen kemudian digunakan untuk mencari mean dengan menggunakan bantuan *Ms Excel*. Data tersebut disajikan sebagai berikut:

$$Me = X$$

$$X = \frac{1975}{30}$$

$$X = 65,83$$

Berdasarkan data di atas, jumlah responden (N) adalah 30. Hasil belajar terendah mencapai 44, sedangkan hasil tertinggi adalah 94. Rata-rata hasil belajar siswa dari 30 responden adalah 65,83. Data hasil *posttest* kelas eksperimen kemudian digunakan untuk mencari mean dengan bantuan *Ms. Excel*. Data tersebut disajikan sebagai berikut:

$$Me = X$$

$$X = \frac{2453}{30}$$

$$X = 81,76$$

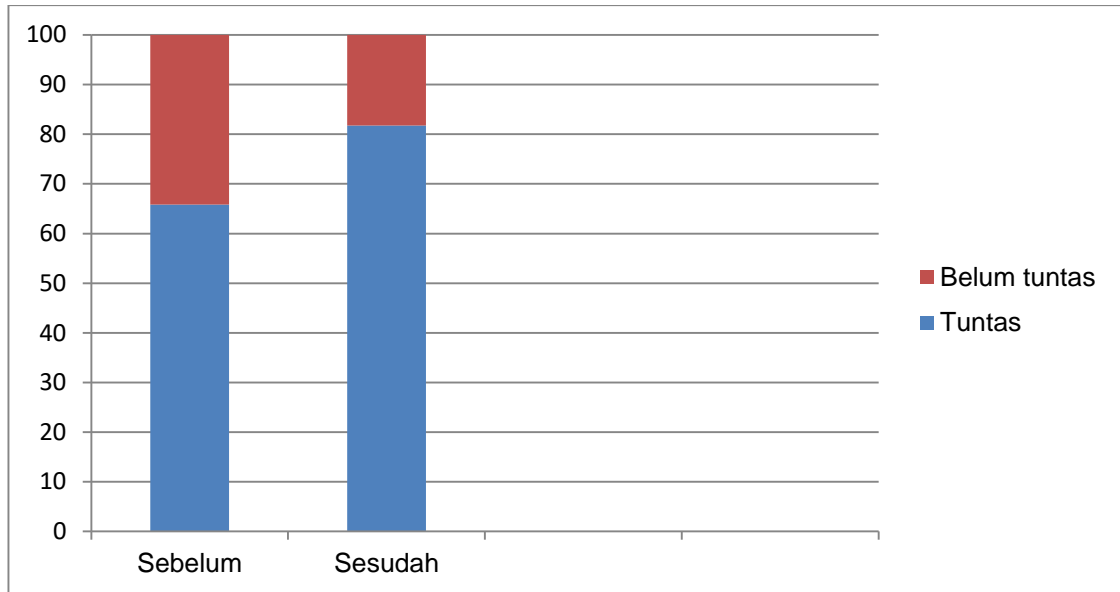
Berdasarkan data di atas menunjukkan jumlah responden (N) ada 30 dari 30 responden hasil belajar terkecil adalah 55 dan hasil belajar terbesar adalah 100. Rata-rata hasil belajar siswa dari 30 responden adalah 81,76.

Tabel 4
Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Interval Tingkat Penguasaan	Kategori Nilai	Keterangan
86 – 100	A	Baik sekali
76 -85	B	Baik
56 – 75	C	Cukup
46 – 55	D	Kurang

30 – 45	E	Kurang Sekali
---------	---	---------------

Berdasarkan tabel 4.3 data nilai pada penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri I Belitang III menunjukkan hasil nilai rata-rata *Pre-test* sebesar 65,83 dengan 9 siswa memenuhi standar KKM 75 dan 21 siswa belum memenuhi standar KKM. Nilai rata-rata *Post-test* sebesar 81,76 dengan 23 siswa berhasil memenuhi standar KKM dan 7 siswa belum memenuhi standar KKM. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata media pembelajaran *wordwall* siswa kelas X sebelum lebih rendah dibandingkan sesudah menggunakan media pembelajaran *wordwall*.



Gambar 1. Diagram Hasil Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media *Game* Edukasi *Wordwall*

6. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dengan rumus *Shapiro-Wilk* menggunakan SPSS 2.3 untuk menentukan normalitas data. Jika nilai *sig* > 0,05, maka data berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai *sig* < 0,05, maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 5
Hasil Tes Normalitas

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statisti c</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statisti c</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>PRE_TES T</i>	.158	30	.054	.948	30	.153
<i>POST_TES T</i>	.146	30	.101	.940	30	.089

Berdasarkan hasil perhitungan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi dari *pre-test* media belajar siswa yaitu 0,153. Data yang diperoleh dari *pre-test* berdistribusi normal karena 0,153 > 0,05. Sedangkan nilai signifikansi *post-test* media belajar siswa sebesar 0,089. Maka data variabel *post-test* berdistribusi normal karena 0,089 > 0,05.

7. Uji –T

Uji hipotesis adalah pengujian untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel. Sampel berpasangan berasal dari subjek yang sama. Setiap variabel diambil saat situasi dan keadaan yang berbeda. Dasar pengambilan keputusan.

Tabel 6
Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
pair 1 PRE_TEST	65.83	30	13.347	2.437
POST_TEST	81.77	30	12.275	2.241

Tabel 7
Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRE_TEST - POST_TEST	15.933	11.809	2.156	-20.343	-11.524	-7.390	29	.000

Berdasarkan tabel Hipotesis *Paired Samples T-Test* nilai signifikansi (2 tailed) $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel *pretest* dan variabel *posttest*. Hal ini juga menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Oleh karena itu, dalam uji hipotesis ini di peroleh “Ha” terdapat pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Menyimak Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Belitang III Tahun Ajaran 2023/2024.

Pembahasan

Penelitian ini membahas pengaruh media *game* edukasi *Wordwall* terhadap hasil belajar menyimak teks biografi siswa kelas X SMA Negeri 1 Belitang III Tahun Pelajaran 2023/2024. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah H_a diterima jika terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media *game* edukasi *Wordwall* terhadap hasil belajar menyimak teks biografi siswa. Penelitian ini melibatkan dua variabel utama: variabel bebas (media *game* edukasi *Wordwall*) dan variabel terikat (hasil belajar menyimak teks biografi siswa). Analisis data dilakukan menggunakan SPSS 23 dan hasil penelitian disajikan sebagai berikut:

a) Penerapan Media *Game* Edukasi *Wordwall*

Sebelum diberikan perlakuan, nilai rata-rata *pre-test* adalah 65,83. Setelah menggunakan media *game* edukasi *Wordwall*, nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 81,76, menunjukkan peningkatan hasil belajar menyimak dengan selisih 15,93. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pre-test* (sebelum penggunaan media *game* edukasi *Wordwall*) adalah 0,153, yang berarti data berdistribusi normal karena $0,153 > 0,05$. Sedangkan nilai signifikansi *post-test* (setelah penggunaan media *game* edukasi *Wordwall*) adalah 0,89, sehingga data *post-test* juga berdistribusi normal karena $0,89 > 0,05$.

b) Pengaruh Media *Game* Edukasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar

Terdapat pengaruh yang signifikan antara media *game* edukasi *Wordwall* dengan hasil belajar menyimak teks biografi siswa. Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-test*, nilai signifikansi (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil uji hipotesis ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara variabel X (media *game* edukasi *Wordwall*) dengan variabel Y (hasil belajar menyimak teks biografi siswa kelas X SMA Negeri 1 Belitang III Tahun Ajaran 2023/2024).

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar menyimak teks biografi siswa kelas X SMA Negeri 1 Belitang III Tahun Ajaran 2023/2024. Hal ini dibuktikan dengan beberapa temuan. Skor rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia pada materi teks biografi sebelum menggunakan media pembelajaran *Wordwall* adalah 65,83, sedangkan setelah menggunakan media *Wordwall* meningkat menjadi 81,76, menunjukkan adanya peningkatan setelah penerapan media tersebut. Selain itu, hasil perhitungan statistik menunjukkan nilai t hitung sebesar 7,390 dan t tabel 0,3061 dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Berdasarkan uji signifikansi, diperoleh nilai $sig < 0,05$, yang juga memperkuat bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar menyimak teks biografi siswa kelas X SMA Negeri 1 Belitang III Tahun Ajaran 2023/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Anindyajati, Y. R. & Choiri, A. S. (2017). The Effectiveness of Using Word Wall Media to Increase Science-Based Vocabulary of Students With Hearing Impairment. *European Journal of Special Education*, 2(2), 14–23.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Hafsah, Hafni & Zulfawan, W. (2021). Pemanfaatan Internet pada Smartphone dalam Mendukung Kegiatan Bisnis Online di Lingkungan Arisan RT. *Jurnal COSCIS*, 1(2).
- Mukhid, A. (2021). *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Putri, F. M. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan*. Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Sadirman, Ariel S., dkk. (2007). *Media Pendidikan*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Sari, dkk. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Inquiry dan Discovery Learning Bermuatan Karakter terhadap Keterampilan Proses Ilmiah Peserta Didik Kelas V dalam Pembelajaran Tematik. *Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 1–7.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D) (Edisi Kedua)*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrizal, Dwi Putra, dkk. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall di Era Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Jurnal Terang*, 4(1).
- Tsarrotin, Nafiah. (2021). *Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tajwid melalui Model Card Sort Berbasis Wordwall Siswa Kelas IV MI Plus Bunga Bangsa Tahun Ajaran 2020/2021*. Skripsi. Ponorogo: IAIN Ponorogo.
- Zulfailah, Zahida. (2020). *Pengaruh Metode Permainan Peran Dingin terhadap Pembelajaran Teks Biografi pada Siswa Kelas X di SMAN 85 Jakarta Tahun Pelajaran 2018/2019*. Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah.