

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA GAME
WORDWALL DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN
SEJARAH KELAS X DI SMA NEGERI 31 JAKARTA**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Afita Laelatul Hikmah
(1403620006)

Skripsi Yang Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2024

ABSTRAK

AFITA LAELATUL HIKMAH, Efektifitas Penggunaan Media *Game wordwall* Dalam Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 31 Jakarta. *Skripsi*, Jakarta : Program Studi Pendidikan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas negeri Jakarta. 2020.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media evaluasi pembelajaran sejarah yang tidak bervariasi seperti menggunakan *paper test* atau tes tertulis, dapat memunculkan rasa kurangnya minat dan ketertarikan peserta didik dalam melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran sehingga proses evaluasi pembelajaran dinilai kurang efektif. Dimana, pada pembelajaran abad ke-21, guru dituntut untuk mampu membangun hubungan yang efektif dengan peserta didik menggunakan teknologi yang didukung pada saat ini. Salah satunya dengan memanfaatkan media *game wordwall* dalam evaluasi pembelajaran sejarah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Efektifitas Penggunaan Media *Game wordwall* Dalam Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 31 Jakarta. Penelitian ini dilaksanakan selama sembilan bulan yaitu pada bulan Agustus 2023 sampai bulan Mei 2024 dengan jumlah populasi penelitian sebanyak 60 peserta didik di kelas X SMA Negeri 31 Jakarta. Data penelitian yang diperoleh berbentuk kuantitatif dan jenis metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, wawancara mendalam dan penyebaran angket kepada peserta didik. Pemaparan hasil penelitian bersifat deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan memanfaatkan indikator dari hasil penelitian untuk memastikan bahwa hasilnya efektif dan dapat dengan mudah untuk dipahami yaitu dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *game wordwall* sangat efektif untuk digunakan dalam evaluasi pembelajaran sejarah kelas X di SMAN 31 Jakarta dengan nilai rata-rata angket keseluruhannya adalah 41,1 yang berada dikategori sangat efektif. Keefektifitasan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik kelas X yang sangat baik saat melaksanakan evaluasi pembelajaran sejarah dengan menggunakan media *game wordwall* yaitu kelas X-4 memperoleh nilai rata-rata 94,8 dan kelas X-5 memperoleh nilai rata-rata 89,6. Terdapat tiga faktor yang mempengaruhi keefektifan penggunaan media *game wordwall* dalam evaluasi pembelajaran sejarah kelas X di SMAN 31 Jakarta yaitu seperti keterlaksanaan evaluasi oleh guru, fleksibilitas media, dan Respon dari peserta didik itu sendiri.

Kata kunci : Efektifitas, Media *Wordwall*, Evaluasi Pembelajaran Sejarah

ABSTRACT

AFITA LAELATUL HIKMAH, Effectiveness of Using *Wordwall* Game Media in Evaluation of Class X History Learning at SMA Negeri 31 Jakarta. Thesis, Jakarta: History Education Study Program. Faculty of Social Science. State University of Jakarta. 2020.

This research is motivated by the use of history learning evaluation media that is not varied, such as using paper tests or written tests, which can give rise to a lack of interest and enthusiasm among students in carrying out learning evaluation activities so that the learning evaluation process is considered less effective. Where, in 21st century learning, teachers are required to be able to build effective relationships with students using currently supported technology. One of them is by using *wordwall* game media in evaluating history learning. The aim of this research is to find out how effective the use of *wordwall* game media is in evaluating history learning for class X SMA Negeri 31 Jakarta. This research was carried out for nine months, namely from August 2023 to May 2024 with a total research population of 60 students in class X of SMA Negeri 31 Jakarta. The research data obtained was in quantitative form and the type of method used was a descriptive research method with a qualitative approach. Data was obtained through observation, documentation, in-depth interviews and distributing questionnaires to students. The presentation of research results is descriptive. The data analysis technique used is to utilize indicators from research results to ensure that the results are effective and can be easily understood, namely by data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this research show that the *wordwall* game media is very effective for use in evaluating class X history learning at SMAN 31 Jakarta with the overall questionnaire average score being 41.1 which is in the very effective category. This effectiveness can be seen from the excellent learning results of class. There are three factors that influence the effectiveness of using *wordwall* game media in evaluating class.

Keywords: Effectiveness, *Wordwall* Media, Evaluation of History Learning

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial



TIM PENGUJI

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Muhammad Hasmi Y, SS.M.Hum NIP. 19760130 200501 1 001 <i>Ketua</i>		19/7/2024
2.	Dr. M. Fakhruddin, M.Si NIP. 19650508 199003 1 005 <i>Sekretaris</i>		16/7/2024
3.	Dr. Nur'aeni Marta, S.S.M.Hum NIP. 19710922 200112 2 001 <i>Pembimbing I</i>		17/7/2024
4.	Dr. Nurzengky Ibrahim, MM NIP. 19611005 198703 1 005 <i>Pembimbing II</i>		17/7/2024
5.	Dr. Djunaidi, M.Hum NIP. 19651128 199103 1 003 <i>Penguji Ahli</i>		15/7/2024

Tanggal Lulus: 10 Juli 2024

LEMBAR ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Afita Laelatul Hikmah

No. Registrasi : 1403620006

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Efektifitas Penggunaan Media *Game Wordwall* Dalam Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 31 Jakarta”** dengan adanya lembar orisinalitas ini, saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya yang dibuat oleh diri saya sendiri dan seluruh sumber yang menjadi referensi dalam penelitian ini telah saya cantumkan dan nyatakan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 19 July 2024



Afita Laelatul Hikmah

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Afita Laelatul Hikmah
NIM : 1403620006
Fakultas/Prodi : Pendidikan Sejarah
Alamat email : afitalaelatulhikmah8989@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN *MEDIA GAME WORDWALL* DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMA NEGERI 31 JAKARTA

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

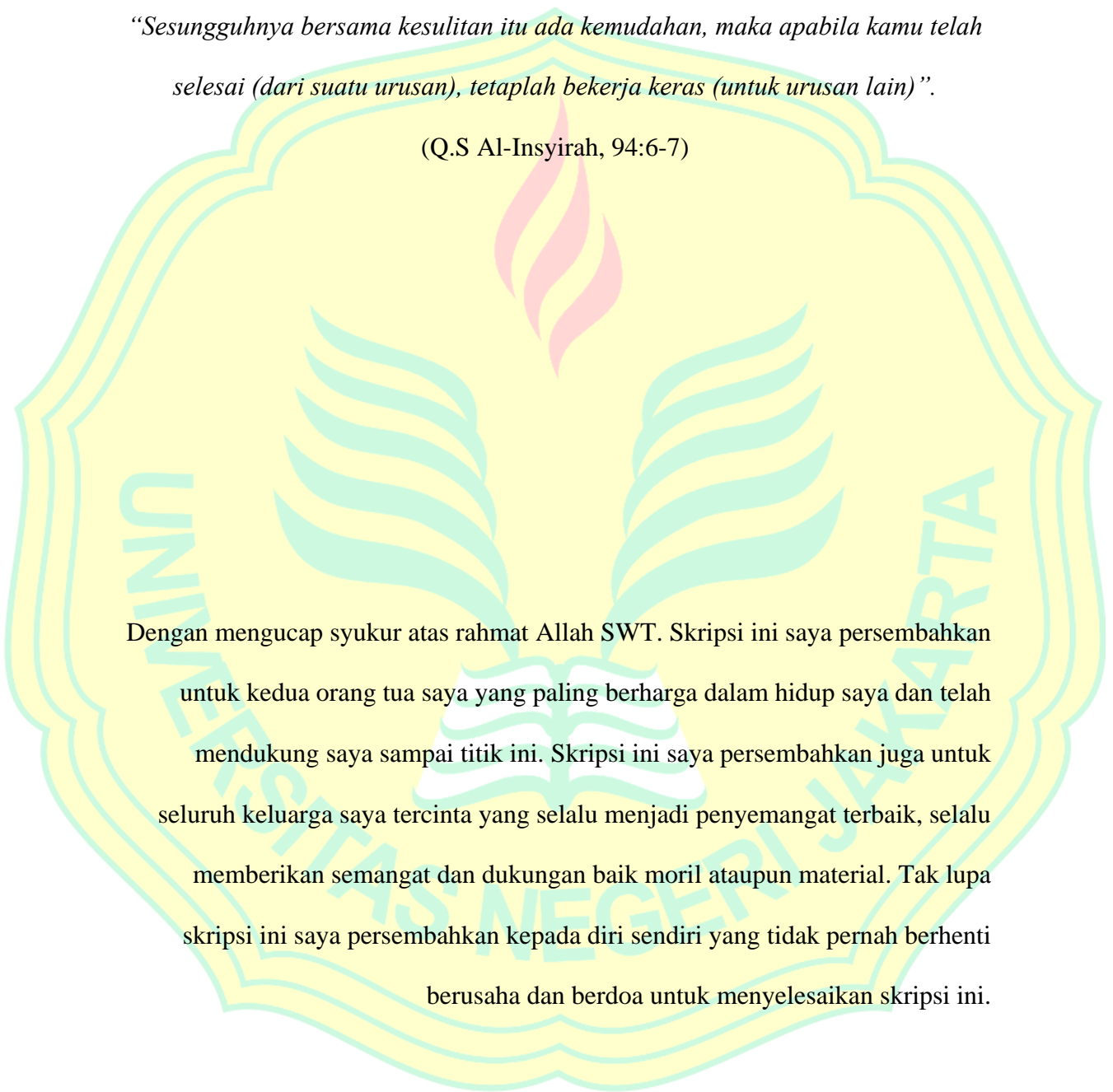
Jakarta, 17 Juli 2024
Penulis

(Afita Laelatul Hikmah)

MOTO DAN PERSEMBAHAN

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan lain)”.

(Q.S Al-Insyirah, 94:6-7)



Dengan mengucapkan syukur atas rahmat Allah SWT. Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya yang paling berharga dalam hidup saya dan telah mendukung saya sampai titik ini. Skripsi ini saya persembahkan juga untuk seluruh keluarga saya tercinta yang selalu menjadi penyemangat terbaik, selalu memberikan semangat dan dukungan baik moril ataupun material. Tak lupa skripsi ini saya persembahkan kepada diri sendiri yang tidak pernah berhenti berusaha dan berdoa untuk menyelesaikan skripsi ini.

PRA KATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, tidak lupa shalawat beserta salam semoga selalu tercurah kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Efektifitas Penggunaan Media *Game wordwall* Dalam Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 31 Jakarta”**. Penulisan proposal skripsi ini bertujuan untuk melengkapi sebagian persyaratan dalam menyelesaikan studi dan mendapatkan gelar sarjana pendidikan dari Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, banyak pihak yang telah membantu dan menyemangati penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi. Penulis mengucapkan terima kasih secara khusus kepada Firdaus Wajdi, M.A., Ph.D, selaku dekan Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta. Dr. Nur'aeni Marta, S.S,M.Hum, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah. Dr. Abrar, M.Hum, selaku pembimbing Akademik Program Studi Pendidikan Sejarah. Dr. Nur'aeni Marta, S.S,M.Hum, selaku dosen pembimbing I dan Dr. Nurzengky Ibrahim, MM selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing penulis untuk menyusun proposal skripsi ini. Muhammad Hasmi Yanuardi, SS.M.Hum selaku ketua penguji, Dr. Djunaidi, M.Hum selaku penguji ahli, dan Dr. M. Fakhruddin, M.Si selaku sekretaris penguji yang telah memberikan kritik dan saran kepada penulis. Dr. Nur'aeni Marta, S.S,M.Hum. Dr. Abrar, M.Hum., Dr. Nurzengky Ibrahim, MM., Muhammad Hasmi Yanuardi, SS.M.Hum., Dr. Djunaidi, M.Hum., Dr. M. Fakhruddin, M.Si.,

Humaidi, M.Hum., (alm.) Dr. Abdul Syukur, M.Hum., (almh.) Dra. Ratu Husmiati, M.Hum., Dr. Kurniawati, M.Si., Sri Martini, SS, M.Hum., Dr. Corry Iriani R., M.Pd., (almh.) Dr. Umasih, M.Hum., Drs. R. Wisnubroto, M.Pd., dan Firdaus Hadi Santoso M.Pd. selaku dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan saya ilmu yang sangat bermanfaat dan berharga.


Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah, yaitu Siti Mukhlisoh, M.Pd. selaku kepala sekolah SMAN 31 Jakarta yang memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian Skripsi di SMAN 31 Jakarta. Eli Irwanti, M.Pd. selaku wakil kepala sekolah dalam bidang kurikulum SMAN 31 Jakarta dan Christin Mitradewi, M.pd. selaku guru sejarah kelas X di SMAN 31 Jakarta yang memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan melangsungkan wawancara dengan peneliti. Serta kepada peserta didik kelas X SMA Negeri 31 Jakarta selaku responden yang telah ikut terlibat dalam proses penelitian skripsi.

Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Kedua orang tua tercinta, ayahanda Taryono dan Ibunda Richatun yang telah banyak memberikan doa tiada henti demi kelancaran putrinya dalam menyelesaikan proposal penelitian skripsi dan dukungan, baik secara moril maupun materil yang tiada terhitung banyaknya. Teman-teman seperjuangan selama kuliah, Miliani, Ghina, Faradhila, Adhitya, Mahmuji, Alexandra, Mutia, dan Hulfira yang telah memberikan dukungan serta bantuan disaat suka maupun duka. Dan seluruh teman-teman pendidikan sejarah kelas A angkatan 2020 yang telah mensupport dan berbagi pengalaman suka dan

duka ketika kuliah. Terakhir diri saya sendiri Afita Laelatul Hikmah terima kasih telah berjuang melewati semuanya, untuk segala kerja keras dan semangatnya.

Penulis memohon maaf kepada semua pihak yang terlibat atas segala kesalahan baik disengaja maupun tidak disengaja selama pelaksanaan penelitian. Penulis juga mengetahui adanya kekurangan dalam penulisan skripsi ini karena keterbatasan pengetahuan penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak agar kedepannya menjadi lebih baik. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan pengetahuan kepada para pembaca. Oleh karena itu, skripsi ini ditulis dengan sebagaimana mestinya dan diharapkan dapat bermanfaat terutama bagi penulis dan pembaca.

Jakarta, 5 Maret 2024


Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
LEMBAR ORISINALITAS	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vii
PRA KATA	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Masalah Penelitian	5
C. Fokus dan subfokus penelitian	6
D. Pertanyaan Penelitian	6
E. Kerangka Konseptual	7
BAB II METODOLOGI PENELITIAN	27
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	27
B. Sumber Data.....	27
C. Teknik Pengumpulan Data.....	28
D. Teknik Keabsahan Data	31
E. Teknik Analisis Data.....	32

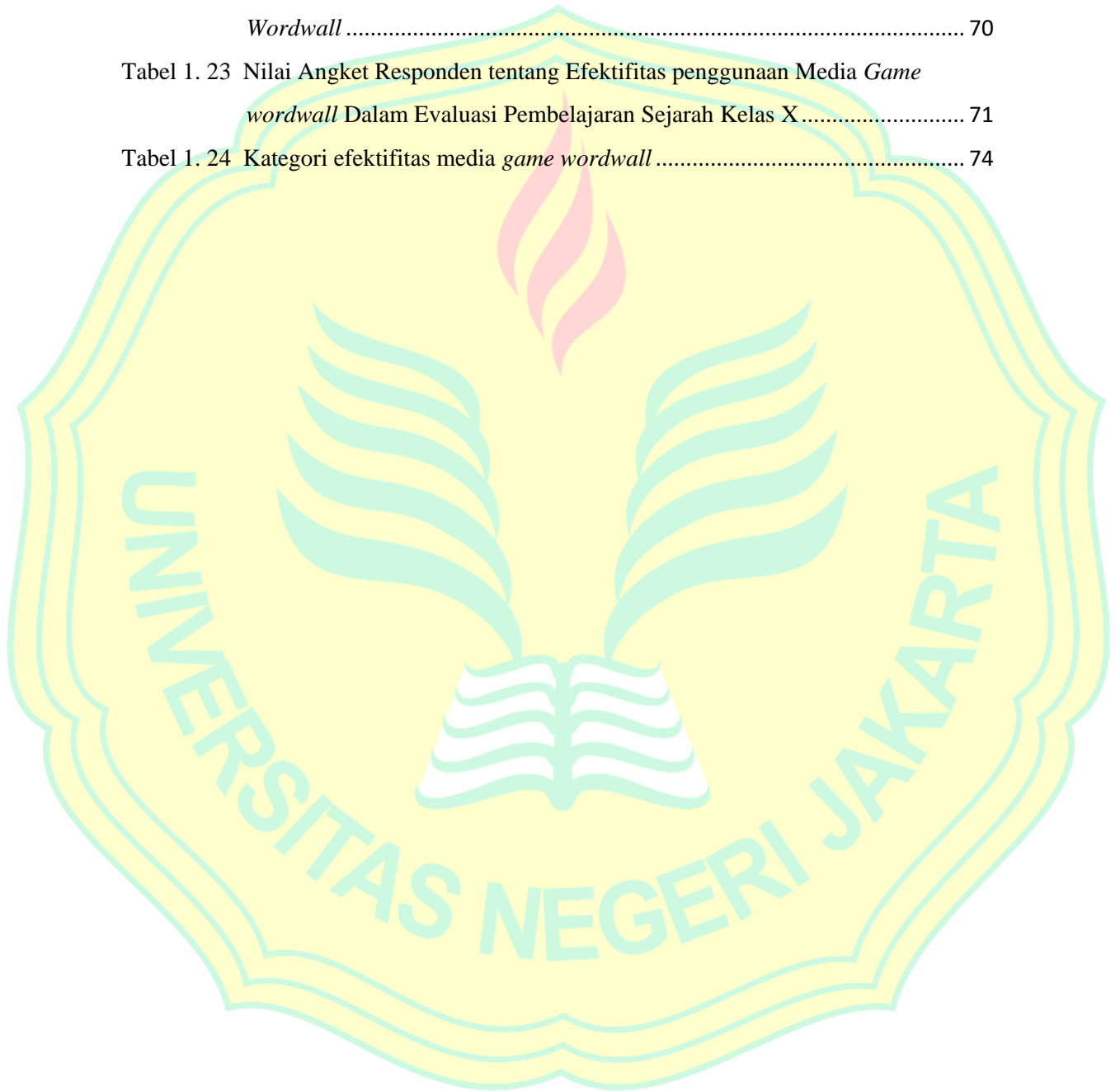
BAB III HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Temuan	36
B. Pembahasan Temuan penelitian.....	78
C. Keterbatasan Penelitian.....	85
BAB IV KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	87
A. Kesimpulan	87
B. Implikasi	89
C. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN.....	95
RIWAYAT HIDUP.....	163



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1	Skala Skor	9
Tabel 1. 2	Kategori efektifitas media <i>game wordwall</i>	10
Tabel 1. 3	Kriteria penilaian pengerjaan kuis	34
Tabel 1. 4	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	34
Tabel 1. 5	Profil SMAN 31 Jakarta.....	36
Tabel 1. 6	Sarana dan Prasarana SMAN 31 Jakarta.....	40
Tabel 1. 7	Daftar Nilai Hasil Pengerjaan Soal Dari Media <i>Wordwall</i> kelas X-4.....	50
Tabel 1. 8	Daftar Nilai Hasil Pengerjaan Soal Dari Media <i>Wordwall</i> Kelas X-5.....	51
Tabel 1. 9	Daftar Nilai Hasil Pengerjaan Soal Dari Media Tes Tertulis/Paper Test Kelas X-4.....	53
Tabel 1. 10	Daftar Nilai Hasil Pengerjaan Soal Dari Media Tes Tertulis/Paper Test Kelas X-5.....	54
Tabel 1. 11	Media <i>Wordwaall</i> dinilai efektif untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran sejarah.....	57
Tabel 1. 12	Dengan menggunakan media <i>Wordwall</i> , hasil belajar yang di capai memuaskan (mencapai KKTP).....	58
Tabel 1. 13	Fitur atau template yang di gunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan <i>Wordwall</i> dinilai sangat menarik	59
Tabel 1. 14	Media <i>Wordwall</i> membantu dalam memfasilitasi interaksi antara peserta didik dengan teman sekelas selama proses evaluasi pembelajaran	61
Tabel 1. 15	Media <i>Wordwall</i> memfasilitasi dialog antara peserta didik dengan guru selama proses evaluasi pembelajaran sejarah.....	62
Tabel 1. 16	Media <i>Wordwall</i> memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif melalui komunikasi yang efektif dengan teman sekelas dan guru	63
Tabel 1. 17	Peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan <i>Wordwall</i>	64
Tabel 1. 18	Peserta didik merasa <i>Wordwall</i> membuat proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.....	65
Tabel 1. 19	<i>Wordwall</i> membantu peserta didik dalam mengingat materi yang dipelajari lebih baik daripada menggunakan media evaluasi lain	66

Tabel 1. 20 Media <i>wordwall</i> mudah di akses.....	68
Tabel 1. 21 Peserta didik lebih suka mengerjakan tes menggunakan media <i>wordwall</i> daripada menggunakan media lain seperti tes tertulis	69
Tabel 1. 22 Peserta didik lebih termotivasi dalam mengerjakan tes menggunakan media <i>Wordwall</i>	70
Tabel 1. 23 Nilai Angket Responden tentang Efektifitas penggunaan Media <i>Game wordwall</i> Dalam Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kelas X.....	71
Tabel 1. 24 Kategori efektifitas media <i>game wordwall</i>	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Membuat Akun <i>Wordwall</i>	16
Gambar 1. 2	Membuat Aktivitas Di <i>Wordwall</i>	16
Gambar 1. 3	Memilih Jenis Template Game Di <i>Wordwall</i>	17
Gambar 1. 4	Menyusun Konten <i>Wordwall</i>	18
Gambar 1. 5	Menyimpan dan Mempublikasikan <i>Game wordwall</i>	19
Gambar 1. 6	Mengakses Aktivitas <i>Wordwall</i>	19
Gambar 1. 7	Papan Peringkat.....	20
Gambar 1. 8	Guru Menjelaskan Materi kepada Peserta Didik.....	45
Gambar 1. 9	Guru Menjelaskan Langkah-Langkah Mengerjakan Kuis <i>Wordwall</i>	46
Gambar 1. 10	Peserta Didik Mengerjakan Kuis <i>Wordwall</i>	48
Gambar 1. 11	Guru Menayangkan Hasil Nilai Kuis <i>Wordwall</i> Peserta Didik.....	49



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Capaian Pembelajaran	95
Lampiran 1. 2 Alur Tujuan pembelajaran	97
Lampiran 1. 3 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran.....	103
Lampiran 1. 4 Modul Ajar	105
Lampiran 1. 5 Lembar Observasi Guru dan peserta Didik	108
Lampiran 1. 6 Hasil Observasi Guru	111
Lampiran 1. 7 Hasil Observasi Peserta Didik	114
Lampiran 1. 8 Soal <i>Wordwall</i>	117
Lampiran 1. 9 Soal Tes Tertulis.....	120
Lampiran 1. 10 Pedoman Wawancara Informan Kunci	121
Lampiran 1. 11 Pedoman Wawancara Informan Inti (Guru Sejarah)	126
Lampiran 1. 12 Pedoman Wawancara Informan Inti (Peserta Didik).....	130
Lampiran 1. 13 Angket Kuesioner Informan Inti (Peserta Didik)	131
Lampiran 1. 14 Transkrip Wawancara Informan Kunci (Wakil Kepala Sekolah).....	135
Lampiran 1. 15 Transkrip Wawancara Informan Inti (Guru Sejarah).....	139
Lampiran 1. 16 Transkrip Wawancara Informan Inti (Peserta Didik)	143
Lampiran 1. 17 Hasil Angket Kuesioner Informan Inti (Peserta Didik).....	145
Lampiran 1. 18 Daftar Nilai tes tertulis kelas X-4 dan X-5	147
Lampiran 1. 19 Daftar Nilai Kuis <i>Wordwall</i> Kelas X-4 dan X-5	149
Lampiran 1. 20 Catatan Lapangan	151
Lampiran 1. 21 Dokumen Sarana dan Prasarana SMAN 31 Jakarta	155
Lampiran 1. 22 Dokumentasi Wawancara	157
Lampiran 1. 23 Dokumentasi Aktivitas Guru Dan Peserta Didik Di Dalam Kelas	159
Lampiran 1. 24 Surat Izin Penelitian	162