



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN *WORDWALL* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS NEGOSIASI OLEH SISWA KELAS X SMK YAPIM TARUNA MARELAN

Wulan Fahira*, Isthifa Kemal

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of educational game-based interactive learning media using *WORDWALL* on the ability to write negotiation texts by class TKJ-3 TKJ-4, totaling 121 students. The sample for this research was class X TKJ-1, totaling 27 people. The method used in this research is an experiment with a one-group pre-test post-test design. This research instrument uses a written test. The results of this research showed that the ability to write negotiation texts before (pre-test) interactive learning media based on educational games using wordwall was quite low. This can be seen from the average score obtained by students, namely 63.58. From the results obtained, it can be seen that 8 students (29.62%) had good abilities, 15 students (55.56%) had sufficient abilities and 4 students (14.81%) had poor abilities. Meanwhile, the ability to write negotiation texts after (post-test) interactive learning media based on educational games using wordwall by class From the results obtained, it was found that 14 students (51.8%) had very good abilities and 13 students (48.14%) had good abilities. From the data analysis, the results of hypothesis testing obtained $t_{count} > t_{table}$, namely $17.52 > 1.708$. So, the conclusion that can be obtained regarding the hypothesis is that H_0 is rejected and H_a is accepted. This proves that there is a significant influence in the use of interactive learning media based on educational games using wordwall by class X TKJ-1 Yapim Taruna Marelans students for the 2022/2023 academic year.

ARTICLE HISTORY

Submitted 12 September 2023
Revised 28 Maret 2024
Accepted 30 Maret 2024
Published 31 Maret 2024

KEYWORDS

Interactive Learning Media Based On Educational Games; Wordwall; Writing Negotiation Texts

CITATION (APA 6th Edition)

Fahira, W. Kemal, I. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan Wordwall Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Oleh Siswa Kelas X Smk Yapim Taruna Marelans Tahun Pembelajaran 2022/2023. *BAHAstra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 8(2), 53-62.

*CORRESPONDANCE AUTHOR

 wulanfahira086@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.30743/bahastra.v8i2>

PENDAHULUAN

Kemampuan atau keterampilan menulis merupakan kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, atau perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung oleh ketepatan bahasa yang digunakan, selain komponen kosa kata dan gramatikal, ketepatan kebahasaan juga sebaiknya didukung oleh konteks dan penggunaan ejaan (Hastuti, 2019).

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 yang berbasis teks juga mengarahkan siswa untuk cakap pada menulis. Di dalam kurikulum 2013 mempunyai kompetensi menulis teks negosiasi yang harus dicapai dan dikuasai siswa (Kartika, 2018). Untuk itu, siswa diharapkan mampu untuk memahami dan mampu menyusun teks negosiasi dengan baik. Meningkatkan keterampilan menulis membutuhkan kreatifitas untuk proses berkembangnya kemampuan berpikir seseorang untuk mengeluarkan ide dan gagasan mereka. Begitu pun untuk menulis teks negosiasi yang membutuhkan banyak wawasan guna memproduksi karya yang baik. Teks negosiasi tergolong ke dalam bentuk teks diskusi (*discussion*). Kegiatan itu berisi adu tawar yang kemudian berujung pada kesepakatan atau ketidaksepakatan. Istilah lain dari adu tawar keinginan itu, diistilahkan dengan negosiasi. Adu tawar atau negosiasi ternyata sering terjadi dalam berbagai kesempatan (SIHOTANG, 2023).

Berdasarkan observasi dan wawancara bersama guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X YAPIM Taruna Marelans menyatakan bahwa masih sangat rendah kemampuan siswa dalam menulis teks negoisisasi hal ini disebabkan oleh Minimnya penguasaan kosakata yang dimiliki siswa sehingga siswa tidak dapat menuangkan ide atau gagasan ke dalam bentuk tulisan yang diakibatkan oleh keterbatasan siswa dalam menyampaikan pesan memalalui kata. Siswa kurang aktif dalam menuliskan teks negosiasi, karena kurangnya motivasi dalam diri siswa yang mendorong siswa untuk menuangkan ide-ide serta kurangnya penguasaan kosa kata untuk membentuk suatu teks negosiasi yang lebih baik dari sekedar menuliskannya hanya berdasarkan contoh yang diberikan. Siswa cenderung menggunakan kosakata yang sama.

Banyak siswa yang merasa bahwa kegiatan menulis merupakan hal yang membosankan, Dalam hal ini siswa memerlukan media yang tepat dan menarik untuk menulis teks negosiasi. Hambatan yang umum dialami dalam pembelajaran menulis teks negosiasi yaitu siswa kurang tertarik dalam kegiatan menulis teks negosiasi karena media pembelajaran kurang menarik perhatian siswa. Guru masih menerapkan pembelajaran menggunakan metode ceramah. Proses pembelajaran ini bersifat monoton sehingga siswa tidak berperan aktif saat proses belajar berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan, maka alternatif yang sesuai dalam pembelajaran menulis adalah mengusahakan supaya kendala yang dialami oleh peserta didik maupun guru dapat teratasi dengan suatu media pembelajaran yang menarik memudahkan siswa untuk menulis teks negosiasi. Peneliti menawarkan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMK Negeri 5 Medan.

Menurut (Sidiq & Simamora, 2022) dalam penelitiannya dijelaskan bahwa game edukasi merupakan sebuah media permainan yang dirancang sedemikian rupa secara khusus untuk memberikan pembelajaran tertentu kepada peserta didik, mengembangkan konsep dan pemahaman peserta didik dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan, serta memberikan motivasi kepada peserta didik untuk memainkan game edukasi. Selanjutnya (Alamsah, 2023) menyatakan bahwa *wordwall* merupakan game edukasi yang didesain untuk proses pembelajaran, namun bisa dikatakan belajar dan bermain karena didalamnya terdapat template-template seperti permainan. Dengan begitu anak tidak mudah bosan dan jenuh ketika mengerjakan soal-soal yang guru berikan melalui *wordwall* ini.

Penelitian dengan *wordwall* ini sudah pernah dilakukan oleh Mustika (Rahayu, 2021) dengan judul "Pengaruh Penggunaan media *Wordwall* Terhadap Penguasaan Kosakata Pada Siswa Kelas X Dalam Menulis Puisi di Pesantren AL-FALAH ABU LAM U Aceh Besar" penelitian ini menyatakan Penggunaan Media *Wordwall* Berpengaruh Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Pada Puisi Kelas X-C SMA Al-Falah Abu Lam U Aceh Besar.

Begitu juga dengan penelitian selanjutnya yang pernah dilakukan oleh (Rezani, 2023) berjudul " Penerapan Metode Picture and Picture Berbantuan Media *Wordwall* Digital Dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasif Kelas VIII di SMP Pasundan 1 Bandung" Hasil penelitian ini yaitu sebelum menerapkan metode picture and picture berbantuan media digital *wordwall* dalam pembelajaran menulis teks persuasif, peserta didik belum mampu membuat teks persuasif, hal tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 36,4. Sedangkan sesudah menerapkan metode picture and picture berbantuan media digital *wordwall* dalam pembelajaran menulis teks persuasif, peserta didik mampu membuat teks persuasif, hal tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 85,3. Dari hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall* dapat membantu siswa terhadap kemampuan menulis teks.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti mengangkat masalah tersebut dalam penelitian dengan judul **"Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan *WORDWALL* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK YAPIM Taruna Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023"**

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2013) penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One-Group-Pretest-Posstest Design*. (Arikunto, 2019) mengatakan, bahwa one group pretest-posttest design adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (posttest). Dalam design Penelitian ini dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara random dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Dengan begitu hasil dari perlakuan dapat dikecatakahi lebih akurat karena bisa membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Tabel 1:Desain Penelitian One-Group-Pretest-Posstest

Pre-test	Perlakuan (treatment)	Post-test
----------	--------------------------	-----------

O1	X	O2
----	---	----

Keterangan:

O1 = *pre-test* (tes awal) sebelum mendapat perlakuan

X = Pemberian perlakuan

O2 = *post-test* (tes akhir) setelah mendapat perlakuan

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TKJ SMK YAPIM Taruna Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023 yang berjumlah 121 Siswa, yang terdiri dari kelas TKJ-1, TKJ-2,TKJ-3,TKJ-4, teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu dengan teknik random sampling yang artinya Teknik pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak.maka terpilihlah kelas TKj-1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian tentang pengaruh media pembelajaran interaktif berbasi game edukasi menggunakan *wordwall* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi oleh siswa kelas X Smk yapim taruna marelan tahun pembelajaran 2022/2023, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Data Nilai Pretest Siswa

No	Nama Siswa	Aspek yang dimiliki								Skor	Nilai (X)	X2
		Struktur				Kaidah Kebahasaan						
		1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Alya Indri Saputri	3	2	2	3	2	2	1	1	16	66,67	4.444,89
2	Andika Putra Ramadhan	3	2	3	3	2	2	1	1	17	70,83	5.016,89
3	Angga Kusuma	2	1	1	2	2	1	1	0	10	41,67	1.736,39
4	Ari Try Handoko	3	2	2	3	2	2	1	1	16	66,67	4.444,89
5	Artika Widya Wati	1	2	3	3	2	1	1	1	14	58,33	3.402,39
6	Cinta Canda Ceria	1	2	3	3	2	2	1	1	15	62,5	3.906,25
7	Dila Wiranda	3	2	2	3	2	2	1	1	16	66,67	4.444.89
8	Fardan Hayfa Alfarih	2	2	2	3	1	2	1	1	14	58,33	3.402,39
9	Gilang Aryadi Syaputra	1	2	2	3	2	1	1	1	13	54,17	2.934,39
10	Hafiz Akbar Lekahena	3	2	3	3	2	2	1	1	17	70,83	5.016,89
11	Ihsan Parmansyah	2	2	3	3	2	2	1	1	13	54,17	2.934,39
12	Indah Ramadhani	1	3	2	3	2	2	1	1	15	62,5	3.906,25
13	M. Rady Desky	1	2	3	3	2	2	1	1	15	62,5	3.906,25
14	Muhammad Aldi	1	1	2	2	1	1	1	1	10	41,67	1.736,39
15	Muhammad Farel Rasya	3	3	3	2	2	3	1	1	18	75	5.625
16	Muhammad Sahlan Musthofa	1	3	3	2	2	2	2	1	16	66,67	4.444,89
17	Nabila Adelia	1	2	3	3	2	1	1	1	14	58,33	3.402,39

18	Nabila Balqis Nasution	3	3	2	2	2	2	1	1	16	66,67	4.444,89
19	Nabila Dwi Aditya	3	2	3	3	2	2	1	1	17	70,83	5.016,89
20	Nazwa El Sarina	1	2	3	3	2	2	1	1	15	62,5	3.906,89
21	Nazwa Suci Four Riza	1	2	2	3	2	1	1	1	14	58,33	3.402,39
22	Selly Sabila Br Sitorus	3	2	3	3	2	3	2	1	18	75	5.625
23	Shella Audina Putri	1	2	3	2	1	2	2	1	14	58,33	3.402,39
24	Sry Rahayu	3	3	3	3	2	2	2	1	19	79,17	6.267,89
25	Tania Naira Salwa S	3	3	3	3	2	2	2	1	19	79,17	6.267,89
26	Welni Febrianti	3	3	3	2	2	2	1	1	17	70,83	5.016,89
27	Zahra Desinta	2	2	3	2	1	2	1	1	14	58,33	3.402,39
Jumlah		55	59	70	73	50	50	32	26	412	1.716,67	107.014,44

1. Menghitung nilai rata-rata (mean)

Untuk menghitung rata-rata digunakan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : Nilai Rata-rata

$\sum xi$: Jumlah semua nilai siswa

n : Jumlah siswa

Maka,

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{1.716,67}{27}$$

$$\bar{X} = 63,58$$

Tabel 3 : Presentasi nilai akhir siswa Pretest

Rentang skor	Jumlah siswa	Prsentase %	Kategori
85-100	-	-	Baik sekali
70-84	8	29,62%	Baik
55-69	15	55,56%	Cukup
40-54	4	14,81%	Kurang
0-39	-	-	Sangat kurang
Jumlah	27	100%	

Tabel 4 : Data nilai Posttest siswa

No	Nama Siswa	Aspek yang dimiliki								Skor	Nilai (X)	X2
		Struktur				Kaidah Kebahasaan						
		1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Alya Indri Saputri	3	3	3	3	3	3	2	2	22	91,67	8.403,39
2	Andika Putra Ramadhan	3	2	3	3	3	2	2	3	21	87,5	7.656,25

3	Angga Kusuma	3	2	3	3	2	2	2	1	18	75	5.625
4	Ari Try Handoko	3	2	3	3	3	3	2	1	20	83,33	6.943,89
5	Artika Widya Wati	3	3	3	3	3	2	2	2	21	87,5	7.656,25
6	Cinta Canda Ceria	3	3	2	3	2	3	3	2	21	87,5	7.656,25
7	Dila Wiranda	3	2	3	3	3	3	2	2	21	87,5	7.656,25
8	Fardan Hayfa Alfarih	3	2	2	3	3	3	2	2	20	83,33	6.943,89
9	Gilang Aryadi Syaputra	3	2	2	3	2	2	2	2	18	75	5.625
10	Hafiz Akbar Lekahena	3	3	3	3	3	3	2	2	22	91,67	8.403,39
11	Ihsan Parmansyah	3	3	3	3	2	2	2	1	19	79,17	6.267,89
12	Indah Ramadhani	3	3	3	3	3	3	2	2	22	83,33	6.943,89
13	M. Rady Desky	2	2	3	3	2	2	2	1	17	70,83	5.016,89
14	Muhammad Aldi	3	2	3	3	2	2	2	2	19	79,17	6.267,89
15	Muhammad Farel Rasya	3	3	3	3	3	3	2	3	23	95,83	9.183,39
16	Muhammad Sahlan Musthofa	2	3	3	2	3	3	2	1	19	79,17	6.267,89
17	Nabila Adelia	1	3	3	3	2	2	2	2	18	75	5.625
18	Nabila Balqis Nasution	3	2	3	2	3	2	3	3	21	87,5	7.656,25
19	Nabila Dwi Aditya	3	2	3	3	3	2	2	3	21	83,33	6.943,89
20	Nazwa El Sarina	2	2	3	3	3	3	2	2	20	83,33	6.943,89
21	Nazwa Suci Four Riza	2	2	3	3	3	2	2	2	19	79,17	6.267,89
22	Selly Sabila Br Sitorus	3	3	3	3	3	3	2	3	23	95,83	9.183,39
23	Shella Audina Putri	2	3	3	3	3	3	2	2	21	87,5	7.656,25
24	Sry Rahayu	3	3	3	3	3	3	3	3	24	100	10.000
25	Tania Naira Salwa S	3	3	3	3	3	3	2	3	23	95,83	9.183,39
26	Welni Febriant'	3	3	3	3	3	2	2	3	22	91,67	8.403,39
27	Zahra Desinta	3	3	3	3	3	2	2	2	21	87,5	7.656,25
Jumlah		74	69	78	79	74	68	57	57	556	2.304,16	198.036,99

1. Menghitung nilai rata-rata (mean)

Untuk menghitung rata-rata digunakan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : Nilai Rata-rata
 $\sum xi$: Jumlah semua nilai siswa
 n : Jumlah siswa

Maka,

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{2.304,16}{27}$$

$$\bar{x} = 85,33$$

Tabel 5 : Presentasi nilai akhir siswa Posttest

Rentang skor	Jumlah siswa	Prsentsasi %	Kategori
85-100	14	51,8%	Baik sekali
70-84	13	48,14%	Baik
55-69	-	-	Cukup
40-54	-	-	Kurang
0-39	-	-	Sangat kurang
Jumlah	27	100%	

2. Melakukan Uji pesyaratan analisis

Uji Normalitas

Hasil uji normalitas diperoleh dari skor pretest dan postests dari kelas X TKJ-1 pada pembelajaran teks negosiasi menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall*. Data tersebut kemudian diolah menggunakan program komputer SPSS 19.0 dengan rumus Kolmogorov-Smimov.

Tabel 6 : Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov Test pada pre-test dan posttest

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		pretest	posttest
N		27	27
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	63.5804	85.3393
	Std. Deviation	9.43021	7.34236
Most Extreme Differences	Absolute	.141	.134
	Positive	.082	.125
	Negative	-.141	-.134
Kolmogorov-Smirnov Z		.731	.698
Asymp. Sig. (2-tailed)		.659	.715
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			

Tabel di atas menggunakan perhitungan komputer dengan program SPSS versi 19.0 diketahui nilai signifikansi (sig.) untuk semua data uji Kolmogorov-Smirnov > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Karena data penelitian berdistribusi normal, maka kita dapat menggunakan statistik parametrik yaitu uji paired sample T test untuk melakukan analisis data penelitian.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah siswa di kelas mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dua varians terhadap hasil data pretest dan posttest menggunakan software *Statistical Package For Sosial Sciences (SPSS)* (Marwan et al., 2023).

Dasar pengambilan keputusan:

1. Jika probabilitas $<0,05$, maka kedua kelas mempunyai varians yang berbeda (tidak homogen).
2. Jika probabilitas $>0,05$, maka kedua kelas mempunyai varians yang sama (homogen).

Berikut adalah tabel dari hasil uji homogenitas, yaitu:

Tabel 7 : Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.165	1	51	.286

Dari data diatas terlihat nilai signifikan untuk hasil belajar adalah 0,286. Karena $0,286 > 0,05$, maka dapat disimpulkan kelas mempunyai varians yang sama (homogen).

3.Statistik analisis inferensial

Tabel 8: Analisis Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Kode Sampel	X1 (<i>Pretest</i>)	X2 (<i>posttest</i>)	d=X2-X1	d ²
1	66,67	91,67	25	625
2	70,83	87,5	16,67	277,88
3	41,67	75	33,33	1.110,88
4	66,67	83,33	16,66	261,14
5	58,33	87,5	29,17	850,88
6	62,5	87,5	21	441
7	66,67	87,5	20,83	433,88
8	58,33	83,33	25	625
9	54,17	75	20,83	433,88
10	70,83	91,67	20,84	434,3
11	54,17	79,17	25	625
12	62,5	83,33	20,83	433,88
13	62,5	70,83	8,33	69,38
14	41,67	79,17	37,5	1.406,25

15	75	95,83	20,83	433,88
16	66,67	79,17	12,5	156,25
17	58,33	75	16,67	277,88
18	66,67	87,5	20,83	433,88
19	70,83	83,33	12,5	156,25
20	62,5	83,33	20,83	433,88
21	58,33	79,17	28,84	831,74
22	75	95,83	20,83	433,88
23	58,33	87,5	29,17	850,88
24	79,17	100	20,88	433,88
25	79,17	95,83	16,66	277,55
26	70,83	91,67	20,84	434,3
27	58,33	87,5	29,17	850,01
Jumlah	1.716,67	2.304,16	591,54	14.032,61

Langkah-langkah dalam menguji hipotesis adalah sebagai berikut:

Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md : Mean dari perbedaan pretest dan posttest

$\sum d$: Jumlah dari gain (posttest – pretest)

N : Subjek pada sampel

Maka,

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{591,54}{27} = 21,908$$

Mencari harga “ $\sum x^2 d$ ” dengan menggunakan rumus

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\sum x^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$: Jumlah dari gain (posttest – pretest)

N : Subjek pada sampel

Maka,

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} = 14.032,61 - \frac{591,54^2}{27} = 14.032,61 - 12.919,98 = 1.112,63$$

Menentukan harga t hitung dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

keterangan:

Md : Mean dari perbedaan pretest dan posttest

X1 : Hasil belajar sebelum perlakuan (pretest)

X2 : Hasil belajar sesudah perlakuan (posttest)

D : Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Subjek pada sampel

Maka,

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{21,908}{\sqrt{\frac{1.112,63}{27(27-1)}}}$$

$$t = \frac{21,908}{\sqrt{\frac{1.112,63}{702}}}$$

$$t = \frac{21,908}{\sqrt{1,58}}$$

$$t = \frac{21,908}{1,25}$$

$$t = 17,52$$

Menentukan harga t Tabel

Penelitian menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $db = N - K = 27 - 2 = 25$ maka diperoleh Sehingga nilai $t_{tabel} = t(0,05,25) = 1,708$

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 17,52$ selanjutnya harga t_{hitung} ini dibandingkan dengan harga t_{tabel} taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $Db = N - K = 27 - 2 = 25$ maka diperoleh $t_{tabel} = 1,708$. Demikian dapat diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $17,52 > 1,708$ maka H_a diterima, berarti penelitian ini terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan *wordwall* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi oleh siswa kelas X TKJ-1 SMA Yapim Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023. Disimpulkan bahwa hipotesis terbukti kebenarannya.

Diskusi Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi oleh siswa kelas X SMK TKJ-1 tahun 2022/2023. Penerimaan hipotesis tersebut menunjukkan bahwa murid yang diberi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* memiliki hasil belajar yang meningkat dibandingkan sebelum diberi perlakuan, dibuktikan dengan diberikannya pretest untuk mengetahui kemampuan awal sebelum diberi perlakuan dan posttest untuk mengetahui kemampuan setelah diberi perlakuan atau treatment.

Hasil penelitian yang didapat bahwa kemampuan menulis teks negosiasi sebelum (*pre-test*) media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* cukup rendah Hal ini bisa dilihat dari nilai rata-rata yang didapat siswa yaitu 63,58. Dari hasil nilai yang didapat bisa diketahui bahwa 8 siswa (29,62%) kemampuan baik, 15 siswa (55,56%) kemampuan cukup dan 4 siswa (14,81%) kemampuan kurang,

Sedangkan, kemampuan menulis teks negosiasi sesudah (*post-test*) media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* oleh siswa kelas X TKJ-1 Tahun Pembelajaran 2022/2023 berada pada nilai rata-rata 85,33. Dari hasil yang didapatkan diketahui sebanyak 14 siswa (51,8%) kemampuan baik sekali dan 13 siswa (48,14%) kemampuan baik.

Dari analisis data tersebut, hasil pengujian hipotesis yang didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $17.52 > 1,708$. Jadi, kesimpulan yang dapat diperoleh mengenai hipotesis yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* oleh siswa kelas X TKJ-1 Yapim Taruna Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, maka ditetapkan beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan menulis teks negosiasi oleh siswa kelas X TKJ-1 swasta Yapim Taruna Marelan tahun pembelajaran 2022/2023 sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* oleh siswa kelas X TKJ-1 Tahun Pembelajaran 2022/2023 berada pada nilai rata-rata 63,58.
2. Kemampuan menulis teks negosiasi oleh siswa kelas X TKJ-1 swasta Yapim Taruna Marelan tahun pembelajaran 2022/2023 sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* oleh siswa kelas X TKJ-1 Tahun Pembelajaran 2022/2023 berada pada nilai rata-rata 85,33.
3. Berdasarkan hipotesis terbukti $t_{hitung} > t_{tabel}$, yakni $17.52 > 1,708$. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* oleh siswa kelas X TKJ-1 Tahun Pembelajaran 2022/2023 berpengaruh

REFERENSI

- Alamsah, G. (2023). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA WORDWALL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK (Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cihaurbeuti Tahun Ajaran 2022/2023)*. Universitas Siliwangi.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.
- Hastuti, D. (2019). *Keterampilan Menulis Teks Eksposisi*.
- Kartika, R. (2018). Pengaruh Model Problem Centered Learning Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMK PAB 3 Medan Estate. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 60–67.
- Marwan, M. P., Konadi, W., Kamaruddin, S. P., & Sufi, I. (2023). *Analisis Jalur dan Aplikasi SPSS Versi 25: Edisi Kedua*. Merdeka Kreasi Group.
- Rahayu, M. (2021). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA PADA SISWA KELAS X DALAM MENULIS PUISI DI PESANTREN AL-FALAH ABU LAM U ACEH BESAR*. STKIP Bina Bangsa Getsempena.
- Rezani, S. S. (2023). *Penerapan Metode Picture And Picture Berbantuan Media Digital Wordwall Dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasif Kelas VIII di SMP Pasundan 1 Bandung*. FKIP UNPAS.
- Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.
- SIHOTANG, I. R. A. K. (2023). *PENGARUH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS NEGOSIASI PADA SISWA-SISWI SMA GAJAH MADA MEDAN KELAS X TAHUN AJARAN 2023/2024*.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.