

Umi Zahroh. 2026. *Pengaruh Gamifikasi Menggunakan Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Bumi Dan Tata Surya*. Skripsi, Program studi Pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura. Pembimbing: Dr. Rahmad Fajar Sidik.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kontrol, mengetahui keterlaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen, dan mengetahui respon peserta didik terhadap pengaruh Gamifikasi menggunakan Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik materi Bumi dan Tata Surya. Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Tanahmerah. Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif eksperimen, desain yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian yang digunakan yaitu peserta didik kelas VII yang menempuh materi Bumi dan Tata Surya. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, tes hasil belajar, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, angket respon, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu uji prasyarat (normalitas dan homogenitas), uji t sampel bebas, presentase keterlaksanaan pembelajaran, dan presentase respon peserta didik. Hasil penelitian ini yaitu: 1) Terdapat pengaruh hasil belajar dengan pembelajaran Gamifikasi menggunakan Wordwall pada kelas eksperimen. 2) Keterlaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen memiliki presentase sebesar 100% dengan kategori sangat baik. 3) Respon peserta didik di kelas eksperimen dengan pembelajaran Gamifikasi menggunakan Wordwall memperoleh presentase sebesar 80,56% dengan kriteria sangat baik.

Kata kunci: *hasil belajar, gamifikasi, wordwall*.

Umi Zahroh. 2026. *The Effect of Gamification Using Wordwall on Students' Learning Outcomes in Earth and the Solar System*. Thesis, Science Education Study Program, Faculty of Education, University of Trunodjoyo Madura. Advisor: Dr. Rahmad Fajar Sidik.

ABSTRACT

The objectives of this study were to determine the impact of learning outcomes on students in the experimental and control classes, assess the implementation of instruction in the experimental class, and gauge student responses regarding the use of Wordwall-based gamification for the "Earth and Solar System" topic. The study was conducted at SMPN 1 Tanahmerah using a quantitative experimental approach with a non-equivalent control group design. The subjects were seventh-grade students studying the "Earth and Solar System" material, selected via purposive sampling. Data collection methods included interviews, learning outcome tests, instructional implementation observation sheets, response questionnaires, and documentation. Data analysis involved prerequisite testing (normality and homogeneity), independent sample t-tests, and the calculation of percentages for instructional implementation and student responses. The results showed that: 1) Wordwall-based gamification instruction influenced learning outcomes in the experimental class. 2) The implementation of instruction in the experimental class achieved a 100% completion rate, categorized as "very good." 3) Student responses to the Wordwall-based gamification instruction in the experimental class yielded a score of 80.56%, falling into the "very good" category.

Keywords: *learning outcomes, gamification, wordwall.*