

**PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI WORDWALL TERHADAP  
HASIL PEMBELAJARAN SISWA PADA MATERI KEAMANAN  
JARINGAN KOMPUTER KELAS XI TJKT  
SMK NEGERI 1 BENGKAYANG**

**Hafidh Dzaky Rahaldi<sup>1</sup>, Dochi Ramadhani<sup>2</sup>, Vindo Feladi<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas MIPA dan Teknologi  
Universitas PGRI Pontianak, Jl. Ampera Kota Baru, Kota Pontianak 78116.

E-mail: [hafidhdzakyrhaldi.hr@gmail.com](mailto:hafidhdzakyrhaldi.hr@gmail.com)

**ABSTRAK**

Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi *Wordwall* Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa  
Pada Materi Keamanan Jaringan Komputer Kelas XI TJKT  
SMK Negeri 1 Bengkayang, Hafidh Dzaky Rahaldi,  
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi  
[hafidhdzakyrhaldi.hr@gmail.com](mailto:hafidhdzakyrhaldi.hr@gmail.com)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan game edukasi Wordwall pada materi Keamanan Jaringan Komputer, (2) pengaruh penggunaan game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas XI TJKT SMK Negeri 1 Bengkayang. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas XI TJKT yang masing-masing dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. Analisis data menggunakan uji *t-test* untuk melihat perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall. Nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi Wordwall berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi Keamanan Jaringan Komputer.

**Kata Kunci:** *Game Edukasi Wordwall, Hasil Pembelajaran Siswa, TJKT*