

**PENGUNAAN MEDIA *WORDWALL* DENGAN PENERAPAN MODEL  
PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* (GBL) TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII MATERI PERANGKAT  
KERAS KOMPUTER SMP NEGERI 1 EMBALOH HULU**

**<sup>1</sup>Agustinus Aldo Satriawan, <sup>2</sup>Ryan Permana, <sup>3</sup>Winna Dharmayanti**

<sup>123</sup> Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas MIPA dan Teknologi  
Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia (UPGRI) Pontianak

<sup>1</sup>E-mail: [satriawanaldo438@gmail.com](mailto:satriawanaldo438@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Pengaruh penggunaan media *Wordwall* dengan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa; (2) Perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan media *Wordwall* berbasis *Game Based Learning* dan pembelajaran konvensional; serta (3) Efektivitas penerapan media *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perangkat keras komputer kelas VII SMP Negeri 1 Embaloh Hulu. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Embaloh Hulu tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah sampel sebanyak 57 siswa, terdiri dari 29 siswa kelas eksperimen dan 28 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes (*pretest* dan *posttest*), wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, homogenitas, dan uji-t menggunakan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 38,13 dan *posttest* sebesar 70,37, sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* sebesar 39,11 dan *posttest* sebesar 46,44. Berdasarkan hasil uji-t *independent sample test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, penggunaan media *Wordwall* dengan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi perangkat keras komputer.

**Kata Kunci:** Media *Wordwall*, *Game Based Learning*, Hasil Belajar, Perangkat Keras Komputer