



Efektivitas Kuis Gamifikasi berbasis Wordwall terhadap Pemahaman Akuntansi Siswa Kelas XI AKL SMK Muhammadiyah 3 Singosari

Afin Dia Widiawati ^{1*}, Dina Alviona Putri ², Elvarah Putri Aksya ³,
Eliza Silviana Miftakh ⁴, Iin Sulistin ⁵

^{1,2,3,4} Department of Accounting, Faculty Economics and Business, Universitas Negeri Malang, Indonesia,

⁵ SMK Muhammadiyah 3 Singosari, Indonesia

* afindiaww@gmail.com

ABSTRAK (Dalam Bahasa Indonesia)

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis penerapan kuis berbasis gamifikasi menggunakan Wordwall guna meningkatkan pemahaman akuntansi siswa kelas XI AKL di SMK Muhammadiyah 3 Singosari. Gamifikasi melalui Wordwall digunakan untuk menciptakan evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan desain pre-experimental. Data dikumpulkan melalui pretest, posttest, dan angket efektivitas pada 25 siswa. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai siswa meningkat dari 75 pada pretest menjadi 95 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,8 berkategori “tinggi”. Persentase ketuntasan belajar mencapai 100% dan hasil angket efektivitas memperoleh persentase 85,12% berkategori “Sangat Efektif”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Wordwall efektif meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran akuntansi. Oleh karena itu, Wordwall dapat dijadikan alternatif media evaluasi pembelajaran akuntansi yang inovatif dan efektif di SMK.

ABSTRACT (In English)

The purpose of this study is to analyze the implementation of gamification-based quizzes using Wordwall to improve the accounting understanding of Grade XI AKL students at SMK Muhammadiyah 3 Singosari. Gamification through Wordwall was employed to create a more interactive and engaging learning evaluation process. This study used a descriptive quantitative approach with a pre-experimental design. Data were collected through pretest, posttest, and an effectiveness questionnaire administered to 25 students. The result showed that the average students score increased from 75 on the pretest to 95 on the posttest, with an N-Gain score of 0,8, categorized as “high”. The learning mastery percentage reached 100%, while the effectiveness questionnaire yielded a score of 85,12%, categorized as “Very Effective”. These findings indicate that Wordwall effectively enhances students’ understanding, motivation, and engagement in accounting learning. Therefore, Wordwall can be considered an innovative and effective alternative medium for learning evaluation in accounting education at vocational high schools.

Kata Kunci :

Efektivitas Pembelajaran, Gamifikasi, Kuis Digital, Pemahaman Akuntansi, Wordwall.

Keywords :

Learning Effectiveness, Gamification, Digital Quizzes, Accounting Understanding, Wordwall.

PENDAHULUAN

Pembelajaran akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memerlukan keterlibatan aktif siswa agar proses pemahaman konsep dan pencatatan transaksi dapat berlangsung secara optimal (Sri Liawati et al., 2025). Namun, pelaksanaan pembelajaran akuntansi di sekolah masih lebih banyak menerapkan mode pembelajaran satu arah dari guru kepada siswa sehingga siswa cenderung pasif selama proses belajar berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa merasa kesulitan memahami materi akuntansi yang membutuhkan ketelitian latihan, dan kemampuan analisis (Widiastuti et al., 2025). Selain itu, proses evaluasi pembelajaran yang dilakukan secara monoton juga dapat menurunkan motivasi siswa saat



mengerjakan soal evaluasi (Febriansah et al., 2024; Meylani, 2024; Putri et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan inovasi evaluasi pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar akuntansi.

Penerapan unsur permainan dalam evaluasi pembelajaran mampu menciptakan suasana yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan saat mengerjakan soal (Anggraeni et al., 2025). Salah satu platform gamifikasi yang dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran adalah Wordwall. Wordwall menyediakan berbagai fitur kuis interaktif yang membantu guru melaksanakan evaluasi yang lebih variatif, menarik, dan efektif (Fauziyati & Sriyanto, 2023; Marensi et al., 2023; Pradani, 2022). Gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran menjadi salah satu inovasi digital yang banyak diterapkan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar (Fadillah & Susanti, 2024; James et al., 2025; Pamungkas et al., 2023; Putri et al., 2023).

Dalam pembelajaran akuntansi, evaluasi memiliki peran penting untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Evaluasi yang dilakukan secara menarik dapat membantu siswa lebih fokus dan termotivasi saat mengerjakan soal. Sebaliknya, evaluasi yang monoton sering membuat siswa merasa jenuh sehingga hasil belajar kurang optimal (Minarta & Pamungkas, 2022; Susilowatiningsih et al., 2023). Penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi dapat membantu meningkatkan pengalaman belajar siswa karena proses evaluasi dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang lebih menarik (Arifah & Rochmawati, 2026; Rosyid et al., 2025; Sari, 2025; Tanthowi et al., 2023). Selain itu, evaluasi berbasis digital juga dinilai lebih praktis dan efisien (Azhizha & Ridwan Tikollah, 2024; Selviani & Ayuni, 2025; Tarigan et al., 2024) karena guru dapat mengelola soal serta hasil evaluasi secara lebih mudah dan cepat (Janah & Susilowibowo, 2024; Setiawan et al., 2026).

Penggunaan Wordwall dalam penelitian ini difokuskan sebagai media evaluasi pembelajaran, bukan sebagai media penyampaian materi. Evaluasi berbasis gamifikasi dipilih karena dinilai mampu membantu siswa mengerjakan soal dengan suasana yang lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, siswa SMK memiliki karakteristik yang cenderung lebih tertarik pada penggunaan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran maupun evaluasi (Azhizha & Ridwan Tikollah, 2024; Selviani & Ayuni, 2025; Tarigan et al., 2024). Penggunaan evaluasi berbasis permainan juga membantu mengurangi rasa tegang siswa saat mengerjakan soal sehingga mereka dapat lebih fokus dalam menjawab pertanyaan yang diberikan ((Annisa & Nur, 2025; Pamungkas et al., 2023). Dengan demikian, penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman akuntansi siswa secara lebih optimal.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas penggunaan Wordwall dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran atau penyampaian materi secara umum, sedangkan penelitian yang mengkaji Wordwall secara khusus sebagai media evaluasi pembelajaran akuntansi di SMK masih terbatas. Selain itu, penelitian terdahulu lebih banyak meneliti pengaruh Wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar tanpa mengukur peningkatan pemahaman akuntansi melalui analisis pretest, posttest, dan uji N-Gain secara bersamaan. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki keterbaruan pada penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi berbasis gamifikasi dalam pembelajaran akuntansi di SMK dengan pengukuran efektivitas yang ditinjau dari peningkatan pemahaman siswa, ketuntasan belajar, serta respon efektivitas pembelajaran. Penelitian ini penting dilakukan karena evaluasi pembelajaran yang inovatif dan interaktif dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran akuntansi yang lebih sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 (Nur Umami et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas penerapan kuis gamifikasi berbasis Wordwall dalam meningkatkan pemahaman akuntansi siswa kelas XI AKL SMK Muhammadiyah 3 Singosari? Merujuk pada rumusan masalah tersebut, peneliti ini diarahkan untuk menganalisis efektivitas penerapan kuis berbasis gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman akuntansi siswa.

LANDASAN TEORITIS

Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran merupakan tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar, keterlibatan peserta didik, dan tercapainya kompetensi pembelajaran. Pembelajaran yang efektif tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga pada kemampuan menciptakan pengalaman belajar yang mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran dapat

diukur melalui peningkatan hasil belajar, keaktifan peserta didik, serta keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran. (Oktaviana & Wardani, 2023) menemukan bahwa pembelajaran yang efektif ditandai oleh peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan suatu model pembelajaran. Selain itu, keterlibatan belajar (learning engagement) juga menjadi indikator penting efektivitas pembelajaran karena berpengaruh terhadap pencapaian akademik dan kualitas proses belajar peserta didik (Zulaika et al., 2024).

Gamifikasi dalam Pembelajaran

Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks nonpermainan dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik. Dalam bidang pendidikan, gamifikasi diterapkan melalui penggunaan poin, lencana, papan peringkat, tantangan, serta umpan balik yang dirancang untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil meta-analisis menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan hasil belajar karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan (Sailer & Homner, 2020). Selain itu, gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik, persepsi otonomi, dan interaksi sosial peserta didik sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna (Li et al., 2024). Kajian literatur terbaru juga menyimpulkan bahwa gamifikasi berpotensi meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar apabila diterapkan secara tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran (Triantafyllou et al., 2025).

Wordwall sebagai Media Evaluasi Pembelajaran

Wordwall merupakan platform pembelajaran berbasis web yang menyediakan berbagai template permainan dan kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. Platform ini memungkinkan guru menyajikan soal evaluasi dalam bentuk aktivitas yang menarik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses evaluasi. Penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan karena mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan akademik (Zahroh et al., 2024). Selain memberikan umpan balik secara langsung, Wordwall juga memudahkan guru dalam melakukan penilaian karena hasil evaluasi dapat direkap secara otomatis. Penelitian (Karimah et al., 2025) menunjukkan bahwa pemanfaatan Wordwall dalam evaluasi pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi dan antusiasme peserta didik, sedangkan penelitian (Febriani et al., 2023) menunjukkan bahwa alat evaluasi berbasis Wordwall bersifat praktis, efektif, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pemahaman Akuntansi

Pemahaman akuntansi merupakan kemampuan peserta didik dalam menguasai, menjelaskan, dan menerapkan konsep-konsep akuntansi dalam penyelesaian berbagai permasalahan yang berkaitan dengan pencatatan transaksi dan penyusunan laporan keuangan. Pemahaman tidak hanya terbatas pada kemampuan mengingat informasi, tetapi juga mencakup kemampuan menafsirkan, mengklasifikasikan, menjelaskan, dan mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari. Menurut (Nafiati, 2021), pemahaman merupakan salah satu dimensi kognitif dalam revisi Taksonomi Bloom yang menunjukkan kemampuan peserta didik dalam mengonstruksi makna dari materi pembelajaran yang diterima. Dalam pembelajaran akuntansi, pemahaman yang baik diperlukan agar peserta didik mampu menghubungkan teori dengan praktik penyelesaian kasus maupun transaksi keuangan. Penelitian (Marta et al., 2021) menunjukkan bahwa pemahaman akuntansi berperan penting dalam keberhasilan peserta didik menyelesaikan permasalahan akuntansi secara tepat dan sistematis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental berupa One Group Pretest-Posttest Design untuk mengetahui efektivitas penggunaan kuis berbasis gamifikasi melalui Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran akuntansi dari pengukuran hasil pemahaman siswa sebelum dan sesudah perlakuan melalui pemberian pretest dan posttest (Permadi & Mulyono, 2020; Sugiyono, 2019; William & Hita, 2019). Penelitian dilakukan pada 25 siswa kelas XI AKL SMK Muhammadiyah 3 Singosari yang dipilih

menggunakan teknik purposive sampling karena siswa telah mempelajari materi perusahaan dagang sehingga sesuai dengan fokus penelitian (Kurnia et al., 2025).

Penggunaan evaluasi digital berbasis gamifikasi dinilai relevan dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 (James et al., 2025; Jelita et al., 2024; Sagoro et al., 2022; Widiastuti et al., 2025). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran, sedangkan variabel terikat berupa pemahaman akuntansi siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan angket. Tes berupa pretest dan posttest digunakan untuk mengukur pemahaman siswa, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap efektivitas pembelajaran berbasis gamifikasi (Faradini & Yogie Hermanto, 2024; Ningrum et al., 2024). Instrumen penelitian terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 25 pernyataan skala Likert lima pilihan jawaban, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), netral (N), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS) (Muflikhah & Kamal, 2024).

Kisi-kisi soal disusun berdasarkan indikator pemahaman akuntansi yang meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis berdasarkan Taksonomi Bloom revisi (C1-C4) (Nafiati, 2021). Sementara itu, angket efektivitas pembelajaran disusun berdasarkan indikator motivasi belajar, keterlibatan siswa, ketertarikan terhadap pembelajaran, serta kemudahan penggunaan Wordwall dalam evaluasi pembelajaran (Hamzah, 2020). Sebelum digunakan, instrumen penelitian divalidasi oleh kepala konsentrasi keahlian akuntansi dan guru pamong, kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan instrumen penelitian.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan SPSS versi 27. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis rata-rata, persentase ketuntasan belajar, dan N-Gain, sedangkan statistik inferensial digunakan melalui uji normalitas Shapiro-Wilk dan paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil pretest dan posttest (Subhaktiyasa, 2024). Menurut Hake 1999, dalam (Mustafidal Laili et al., 2018), Rumus N-Gain:

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimum - Skor Pretest}$$

Tabel 1. Nilai N-Gain

Persentase	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Hake (1999, dalam (Mustafidal Laili et al., 2018).

Sementara itu, data angket dianalisis menggunakan perhitungan persentase efektivitas.

Menurut (Arikunto, 2018), Rumus persentase efektivitas:

$$Persentase\ Efektivitas = \frac{Skor\ yang\ Diperoleh}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Kriteria interpretasi efektivitas pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Efektivitas

Persentase	Kategori
81-100%	Sangat Efektif

61-80%	Efektif
41-60%	Cukup Efektif
21-40%	Kurang Efektif
0-20%	Tidak Efektif

Sumber: (Arikunto, 2018)

Indikator efektivitas dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan peningkatan hasil pretest dan posttest siswa, persentase ketuntasan belajar, hasil uji N-Gain, serta respon siswa melalui angket efektivitas pembelajaran. Pembelajaran dinyatakan efektif apabila hasil ketuntasan belajar mencapai $\geq 75\%$, nilai N-Gain berada pada kategori sedang atau tinggi, dan hasil angket menunjukkan kategori efektif atau sangat efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Angket Efektivitas Pembelajaran

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas setiap butir pernyataan pada angket efektivitas pembelajaran yang diberikan kepada 25 siswa kelas XI AKL. Instrumen angket yang digunakan terdiri atas 25 butir pernyataan. Pengujian validitas bertujuan untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan mampu mempresentasikan aspek yang diukur dalam instrumen penelitian. Uji validitas dilakukan menggunakan SPSS versi 27 dengan melihat nilai *corrected item-total correlation* yang kemudian dibandingkan dengan nilai r tabel pada taraf signifikansi 5%. Suatu butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar daripada nilai r tabel.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Angket Efektivitas Pembelajaran

Item Pernyataan	Corrected Item-Total Correlation	R Tabel 5%	Kesimpulan
Pernyataan_1	0,641	0,396	Valid
Pernyataan_2	0,670	0,396	Valid
Pernyataan_3	0,584	0,396	Valid
Pernyataan_4	0,651	0,396	Valid
Pernyataan_5	0,747	0,396	Valid
Pernyataan_6	0,654	0,396	Valid
Pernyataan_7	0,681	0,396	Valid
Pernyataan_8	0,669	0,396	Valid
Pernyataan_9	0,832	0,396	Valid
Pernyataan_10	0,854	0,396	Valid
Pernyataan_11	0,750	0,396	Valid
Pernyataan_12	0,599	0,396	Valid
Pernyataan_13	0,799	0,396	Valid
Pernyataan_14	0,646	0,396	Valid
Pernyataan_15	0,684	0,396	Valid
Pernyataan_16	0,650	0,396	Valid
Pernyataan_17	0,775	0,396	Valid
Pernyataan_18	0,747	0,396	Valid
Pernyataan_19	0,766	0,396	Valid
Pernyataan_20	0,722	0,396	Valid
Pernyataan_21	0,635	0,396	Valid
Pernyataan_22	0,784	0,396	Valid
Pernyataan_23	0,708	0,396	Valid
Pernyataan_24	0,589	0,396	Valid

Sumber: SPSS 27 (data diolah peneliti, 2026)

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,396 pada taraf signifikansi 5%. Hasil pengujian menunjukkan bahwa 24 dari 25 butir pernyataan memiliki nilai Corrected Item-Total Correlation yang lebih besar daripada r tabel sehingga dinyatakan valid. Nilai Corrected Item-Total Correlation pada butir yang valid berada pada rentang 0,584 hingga 0,854. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar butir pernyataan memiliki tingkat korelasi yang memadai dengan skor total instrumen. Selain itu, terdapat 1 butir pernyataan yang memiliki nilai korelasi di bawah r tabel sehingga dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan dalam penelitian. Dominasi jumlah butir yang valid menunjukkan bahwa instrumen telah memenuhi kriteria validitas untuk digunakan dalam pengumpulan data. Dengan demikian, sebanyak 24 butir pernyataan yang valid dapat digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dalam penelitian ini.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi instrumen penelitian (Subhaktiyasa, 2024). Hasil uji reliabilitas dijelaskan melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.961	24

Sumber: SPSS 27 (data diolah peneliti, 2026)

Berdasarkan tabel 4, uji reliabilitas angket efektivitas pembelajaran menggunakan SPSS versi 27, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,961 dengan item pernyataan sebanyak 24 butir. Nilai Cronbach's Alpha tersebut menunjukkan angka lebih besar dari 0,70 sehingga instrumen penelitian dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Dengan demikian, angket efektivitas pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dinilai konsisten dan dapat dipercaya untuk mengukur respon siswa terhadap penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran akuntansi.

Angket efektivitas diberikan kepada 25 siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran akuntansi. Penggunaan angket dilakukan untuk mengukur persepsi siswa terkait kemudahan penggunaan, ketertarikan, motivasi belajar, serta efektivitas Wordwall dalam membantu proses evaluasi pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Angket Efektivitas Pembelajaran

n	Hasil
Jumlah Responden	25
Jumlah Pernyataan	25
Skor Maksimal	3125
Skor Diperoleh	2660
Persentase	85,12%
Kategori	Sangat Efektif
Jumlah Responden	25

Sumber: SPSS 27 (data diolah peneliti, 2026)

Berdasarkan tabel 5 diperoleh persentase efektivitas sebesar 85,12% yang termasuk dalam kategori "Sangat Efektif". Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran akuntansi. Siswa merasa lebih termotivasi mengikuti evaluasi karena proses pengerjaan soal dilakukan melalui permainan edukatif. Selain itu, penggunaan Wordwall juga dinilai mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses evaluasi berlangsung.

Hasil Pretest Pemahaman Akuntansi

Pretest diberikan kepada 25 siswa kelas XI AKL sebelum pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan Wordwall. Pretest bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi perusahaan dagang sebelum diberikan perlakuan berupa kuis berbasis gamifikasi.

Tabel 6. Hasil Pretest Pemahaman Akuntansi

Aspek Penilaian	Hasil
Jumlah Siswa	25
Nilai Rata-rata	75
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	40
Siswa Tuntas	10
Persentase Ketuntasan	40%
Jumlah Siswa	25

Sumber: Excel 365 (data diolah peneliti, 2026)

Berdasarkan tabel 6, hasil pretest menunjukkan bahwa tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi perusahaan dagang masih belum optimal. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 75 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 40% yang berarti hanya 10 dari 25 siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Meskipun terdapat siswa yang memperoleh nilai maksimum sebesar 100, nilai minimum sebesar 40 menunjukkan adanya kesenjangan tingkat pemahaman antar siswa. Rendahnya persentase ketuntasan juga mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan. Selain itu, variasi nilai yang cukup lebar antara nilai tertinggi dan nilai terendah menggambarkan adanya perbedaan kemampuan akademik yang signifikan di dalam kelas.

Hasil Posttest Pemahaman Akuntansi

Posttest diberikan kepada 25 siswa kelas XI AKL setelah pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan Wordwall. Posttest bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti evaluasi berbasis gamifikasi.

Tabel 7. Hasil Posttest Pemahaman Akuntansi

Aspek Penilaian	Hasil
Jumlah Siswa	25
Nilai Rata-rata	95
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	80
Total Siswa Tuntas	25
Persentase Ketuntasan	100%
Jumlah Siswa	25

Sumber: Excel 365 (data diolah peneliti, 2026)

Berdasarkan tabel 7, hasil posttest menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi akuntansi perusahaan dagang berada pada kategori sangat baik. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata siswa yang mencapai 95 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 100%, sehingga seluruh siswa dinyatakan tuntas dalam pembelajaran. Nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 80 menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi relatif merata dan tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa siswa telah menguasai konsep-konsep yang dipelajari dan mampu menjawab soal evaluasi dengan baik.

Uji N-Gain Pemahaman Akuntansi

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran akuntansi.

Menurut Hake (1999, dalam (Mustafidal Laili et al., 2018), Rumus N-Gain:

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimum - Skor Pretest}$$

$$N - Gain = \frac{95 - 75}{100 - 75}$$

$$N - Gain = \frac{20}{25}$$

$$N - Gain = 0.80$$

Tabel 8. Hasil Uji N-Gain

N-Gain Statistics

Aspek Penilaian	Hasil
Rata-rata Pretest	75
Rata-rata Posttest	95
Nilai N-Gain	0,8
Kategori	Tinggi

Sumber: SPSS 27 (data diolah peneliti, 2026)

Berdasarkan tabel 8, hasil uji n-gain diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,80 yang termasuk dalam kategori tinggi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa peningkatan skor yang terjadi antara pretest dan posttest berada pada tingkat yang tinggi berdasarkan kriteria interpretasi n-gain. Hasil ini mengindikasikan bahwa sebagian besar potensi peningkatan hasil belajar siswa telah tercapai setelah dilakukan pengukuran kedua. Nilai n-gain yang mendekati angka 1 menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi berada pada tingkat yang mendekati peningkatan maksimum yang dapat dicapai. Kategori tinggi menunjukkan bahwa selisih nilai yang diperoleh siswa setelah perlakuan relatif besar dibandingkan dengan kondisi awal sebelum perlakuan. Dengan demikian, berdasarkan klasifikasi n-gain, peningkatan yang terjadi antara hasil pretest dan posttest termasuk dalam kategori tinggi.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk menggunakan SPSS 27, diperoleh nilai signifikansi >0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas

Kelas		Shapiro-wilk Statistic	df	Sig.	Keterangan
Eksperimen	Pretest	0,938	25	0,135	Normal
	Posttest	0,877	25	0,060	Normal

Sumber: SPSS 27 (data diolah peneliti, 2026)

Berdasarkan tabel 9, nilai signifikansi pretest sebesar 0,135 dan nilai signifikansi posttest sebesar 0,060. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data pretest maupun posttest tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi normal. Selain itu, nilai statistik shapiro-wilk sebesar 0,938 pada data pretest dan 0,877 pada data posttest mengindikasikan bahwa sebaran data masih berada dalam batas yang dapat diterima untuk memenuhi asumsi normalitas. Temuan ini menunjukkan bahwa distribusi data pada kedua pengukuran memiliki karakteristik yang mendekati distribusi normal.

Uji Paired Sample t-Test

Uji paired sample t-test dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest siswa setelah penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran.

Tabel 10. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Variabel	Mean Difference	t	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pretest- Posttest	-19.840	-6,585	25	0,000	Signifikan

Sumber: SPSS 27 (data diolah peneliti, 2026)

Berdasarkan tabel 10, hasil uji paired sample t-test diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi antara 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. Nilai mean difference sebesar -19.840 mengindikasikan adanya peningkatan nilai setelah pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan Wordwall. Selain itu, nilai t hitung sebesar -6,585 menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata yang terjadi antara kedua pengukuran cukup kuat secara statistik.

KESIMPULAN DAN UCAPAN TERIMA KASIH

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman akuntansi siswa. Penggunaan Wordwall mampu menciptakan proses evaluasi yang lebih interaktif, menarik dan tidak monoton sehingga mendukung keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat menjadi alternatif media evaluasi yang relevan untuk mendukung pembelajaran akuntansi di sekolah.

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa penggunaan media evaluasi yang memanfaatkan unsur gamifikasi dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang relevan dengan perkembangan teknologi. Pemanfaatan media evaluasi digital dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap karakteristik peserta didik masa kini. Dengan demikian, inovasi dalam evaluasi pembelajaran menjadi bagian penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada ruang lingkup pelaksanaan yang terbatas pada satu sekolah dan jumlah responden yang relatif sedikit. Selain itu, penelitian hanya berfokus pada penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi tanpa membandingkannya dengan media digital lainnya. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan cakupan responden yang lebih luas serta mengkaji berbagai jenis media evaluasi digital guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran akuntansi.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMK Muhammadiyah 3 Singosari yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian serta memfasilitasi proses pengumpulan data. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing, guru pamong, dan siswa kelas XI AKL yang telah berpartisipasi serta membantu kelancaran pelaksanaan penelitian sehingga data penelitian dapat diperoleh dengan baik.

REFERENSI

- Anggraeni, A. R., Ekonomi, P., Swadaya, U., & Jati, G. (2025). *Pengaruh Game Edukatif Terhadap Kemampuan Pembelajaran Siswa Akuntansi Kelas X SMK Negeri Kedawung Kota Cirebon*. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v13i1.26691>
- Annisa, R. N., & Nur, I. R. D. (2025). The Effect of Wordwall Based Edugames Media on Students Learning Motivation in Mathematics Learning. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 627–635. <https://doi.org/10.24127/emteka.v6i2.7090>
- Arifah, D. R., & Rochmawati. (2026). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 11(1), 878–889. <https://doi.org/10.29303/jipp.v11i1.4735>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (3rd ed.).



- Azhizha, H., & Ridwan Tikollah, M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Quiziz Game Terhadap Hasil Belajar Praktikum Akuntansi pada Siswa Kelas XI AKL SMKN 1 Polewali Mandar. *Kurikula: Jurnal Pendidikan*, 8. <https://ejournal.iaingawi.ac.id/index.php/kurikula/index>
- Fadillah, F. N., & Susanti, A. D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis Educaplay terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Dasar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 8(4), 832. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i4.1014
- Faradini, A., & Yogie Hermanto, F. (2024). Validitas LKPD Dengan Variasi Gamification Berbantuan Aplikasi Wordwall: Metode Expert Judgement. *Kajian Ilmu Administrasi*, 21(2), 151–163. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v%vi%i.76581>
- Fauziyati, K. A., & Sriyanto, S. (2023). *STEM-Based Wordwall Labeled Diagram Gamification Learning Media for Elementary Students' Critical Thinking in Social Studies Learning*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika>
- Febriani, A. B., Amrulloh, H., & Fadilah, L. (2023). Penggunaan Teknologi Pada Manajemen Sumber Daya Manusia Di Dalam Era Digital Sekarang. *Digital Bisnis: Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen Dan E-Commerce*, 2(2), 262–269. <https://doi.org/10.30640/digital.v2i2.1082>
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). *Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan Gamification Developments in Education*.
- Hamzah, A. (2020). *Metode penelitian dan pengembangan research dan depelopment uji produk kuantitatif dan kualitatif proses dan hasil : dilengkapi contoh proposal pengembangan desain uji kualitatif dan kuantitatif*/Amir Hamzah (2nd ed.). Literasi Nusantara Abadi.
- James, W., Oates, G., & Schonfeldt, N. (2025). Improving retention while enhancing student engagement and learning outcomes using gamified mobile technology. *Accounting Education*, 34(3), 366–386. <https://doi.org/10.1080/09639284.2024.2326009>
- Janah, S. H., & Susilowibowo, J. (2024). Pengembangan Asesmen Berbasis Website Wordwall Pada Elemen Komputer Akuntansi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 5(1).
- Jelita, A., Dirgantara, P., Apriliani, W. A., Fadhilah, R. A., & Putri, H. A. (2024). Curricula: Journal of Curriculum Development Kurikulum Merdeka: Innovation to foster a creative and work-ready generation. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 4(1), 47–66. <https://doi.org/10.17509/curricula.v4i1.77071>
- Karimah, I., Setiyoko, D. T., Nurpratiwiningsih, L., Fkip, P., & Setiabudi, U. M. (2025). *Utilization of Wordwall Media in Learning Evaluation of Persuasive Text Material at Karangbokong 01 Public Elementary School. Elementary School Teacher Education Study Program*.
- Kurnia, M. D., Febianti, Y. N., & Ambarwati, A. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Etika Profesi Kelas X Akuntansi SMK Pariwisata Kosgoro Kota Cirebon. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 16(3), 341–349. <https://doi.org/10.26418/jvip.v16i3.60192>
- Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: a meta-analysis and systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 72(2), 765–796. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7>
- Marensi, V., Suarman, S., & Syahza, A. (2023). The Effectiveness of Using Wordwall-Based Learning Media in Increasing Student's Learning Activities on Economy Learning Subjects at SMA PGRI PEKANBARU. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 7(2), 407. <https://doi.org/10.33578/pjr.v7i2.9165>
- Marta, K., Yensy, N. A., & Agustinsa, R. (2021). ANALISIS TINGKAT KOGNITIF SOAL STATISTIKA PADA BUKU TEKS MATEMATIKA KELAS VIII SEMESTER 2 BERDASARKAN TAKSONOMI BLOOM REVISI. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 5(2), 296–307. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.5.2.296-307>
- Meylani, R. (2024). A Comparative Analysis of Traditional and Modern Approaches to Assessment and Evaluation in Education. *Bati Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 15(1), 520–555. <https://doi.org/10.51460/baebd.1386737>
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). *Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa MAN 1 Lamongan* (Vol. 2).
- Muflikhah, I. K., & Kamal, R. (2024). The Effectiveness of Using Wordwall As a Media For Mathematical Learning Assessment in Madrasah Ibtidaiyah. *AlphaMath : Journal of Mathematics Education*, 10(1), 85. <https://doi.org/10.30595/alphamath.v10i1.21582>



- Mustafidal Laili, A., Norma Yusmita, E., & PGRI Tulungagung, S. (2018). Pengembangan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Mahasiswa PGSD Pada Mata Kuliah Pendidikan Sains SD. *Jurnal Inventa*, II(2).
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Ningrum, N. D. C., Faslah, R., & Wahono, P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran Manajemen Perkantoran Sarana Dan Prasarana Kelas XI Di SMK Tunas Pembangunan*. 2(9).
- Nur Umami, F., Rahayu, M., SMK Negeri, A., & Astuti, E. (2025). *Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*.
- Oktaviana, V., & Wardani, N. S. (2023). Efektivitas Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas VI. 9(4), 2180–2185. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6140>
- Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS. 10(01), 67–78. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53199>
- Permadi, R., & Mulyono, S. (2020). *Understanding of Science Concepts Through SETS Guided Discovery Approach Using Two-Tier Test Toward 4 th Elementary School*.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.
- Putri, R. F. R., Sudiyanto, & Muchsini, B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Akuntansi Dasar di SMK.
- Rosyid, F. E., Alwi, N. A., Efektivitas, E., Media, P., Dengan Wordwall, P., Keterlibatan, D., Pemahaman, D., Farhan, S., & Rosyid, E. (2025). Evaluation of the Effectiveness of Using Learning Media with Wordwall in Student Engagement and Understanding. In | *Jurnal CERDAS Proklamator* (Vol. 12, Number 2).
- Sagoro, E. M., Isroah, Yushita, A. N., Setiana, E. P., & Atika. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Vokasi Melalui Gamifikasi Akuntansi* (Vol. 20, Number 02).
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sari, S. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantu Wordwall Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMK pada Pembelajaran Akuntansi. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(3), 5563.
- Selviani, A., & Ayuni, R. (2025). Penggunaan Aplikasi Kahoot dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Dasar-dasar Akuntansi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 5(2).
- Setiawan, A., Mulyati, B., Haerani, A., & Nurlaili, F. (2026). *Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall berbasis Google Sites untuk Mata Pelajaran Akuntansi*.
- Sri Liawati, Nina Oktarina, & Rusdarti. (2025). Can PjBL Improve Vocational High School Students' Learning Outcomes? Effectiveness Test of Accounting Subjects. *Journal of Economic Education*, 14(1), 179–188. <https://doi.org/10.15294/jeec.v14i1.26560>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susilowatiningsih, Wijayanti, A., & Sulianto, J. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantu Media Wordwall di Kelas III SDN Wonotinggal.
- Tanthowi, I., Wahyu Utami, L., Salsabilah, N., Iqamah, N., Tias Azizah Awalia, P., Malikah, S., & Haer, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 6(4), 563. <https://doi.org/10.31764/justek.vXiY.ZZZ>
- Tarigan, M. C., Wayan, N., & Santi, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Akuntansi Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga Di SMK Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 16(2), 2599–1426. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v16i2>



- Triantafyllou, S. A., Georgiadis, C., & Sapounidis, T. (2025). Gamification in education and training: A literature review. *International Review of Education*, 71(3), 483–517. <https://doi.org/10.1007/s11159-024-10111-8>
- Widiastuti, M., Hamidi, N., & Akuntansi, P. (2025). *Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Menggunakan Test W-GCTA*.
- William, & Hita. (2019). Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint Menggunakan Quasi-Experiment One-Group Pretest-Posttest. *Julyxxxx*, 20, 1–5.
- Zahroh, P. N., Yusuf, W. F., & Yusuf, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran. *TADBIR MUWAHHID*, 8(1), 123–139. <https://doi.org/10.30997/jtm.v8i1.12805>
- Zulaika, A., Erlina, & Sahputra, R. (2024). Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas VIII dalam Menyelesaikan Soal Adaptasi PISA Ditinjau dari Gaya Belajar. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(4), 1012–1021. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i4.2074>