

Pengaruh Penggunaan Media *Game Wordwall* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik SDN 2 Kertajaya

Fitriani^{1*}, Nono Mulyono², Sri Sugiarti³

^{1,2,3}PGMI, STAI Putra Galuh Ciamis, Jawa Barat, Indonesia

*Email: fitria.159409@gmail.com, nonomulyono61@gmail.com, sri.sugiarti07@yahoo.com

INFO ARTIKEL

Article history

Received: 3 Juni 2025

Revised: 16 Juni 2025

Accepted: 29 November 2025

Kata Kunci: *game wordwall*, minat belajar, sekolah dasar

Keywords: *wordwall games*, *learning interest*, *elementary school*

ABSTRAK

Minat belajar peserta didik sekolah dasar berperan penting dalam membentuk sikap positif terhadap proses pembelajaran dan berkontribusi terhadap hasil belajar jangka panjang. Namun, minat belajar yang rendah masih menjadi permasalahan, salah satunya disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan tidak interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game *Wordwall* terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SDN 2 Kertajaya. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental* jenis *one-group pretest-posttest design*. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV sebanyak 20 orang. Instrumen yang digunakan berupa angket minat belajar yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor rata-rata dari pretest sebesar 60,50 menjadi 70,10 pada posttest. Hasil uji t test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan game *Wordwall* terhadap minat belajar peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif *Wordwall* dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik di jenjang sekolah dasar.

Elementary school students' learning interest plays an important role in shaping a positive attitude toward the learning process and contributes to long-term learning outcomes. However, low learning interest remains a problem, partly due to the use of instructional media that is less varied and not interactive. This study aims to determine the effect of using the *Wordwall* game-based media on the learning interest of fourth-grade students at SDN 2 Kertajaya. The research employed a quantitative approach with a pre-experimental design of the one-group pretest-posttest type. The subjects consisted of 20 fourth-grade students. The instrument used was a learning interest questionnaire administered before and after the treatment. The results showed an increase in the average score from 60.50 in the pretest to 70.10 in the posttest. The paired sample t-test yielded a significance value of 0.001 ($p < 0.05$), indicating that the use of *Wordwall* media had a significant effect on improving students' learning interest. Therefore, game-based educational media such as *Wordwall* can serve as an alternative to enhance students' learning interest at the elementary level.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat sekolah dasar merupakan tahapan paling penting dalam membentuk pengetahuan dasar, keterampilan, dan karakter peserta didik. Pada jenjang ini, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan karakter yang kuat. Dalam kehidupan yang terus berkembang secara pesat,

karakter yang baik menjadi salah satu aspek utama yang memungkinkan seseorang untuk berkontribusi secara aktif dalam masyarakat serta memahami konsep-konsep dasar dari berbagai mata pelajaran.

Salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran di tingkat sekolah dasar adalah minat belajar peserta didik. Hal ini selaras dengan pendapat Sinaga et al., (2024) minat belajar merupakan salah satu faktor kunci yang berperan dalam menentukan keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya minat, peserta didik akan lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Minat belajar merupakan sikap positif yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias dan kesadaran diri. Peserta didik dengan minat belajar tinggi umumnya memiliki rasa ingin tahu besar, aktif dalam pembelajaran, dan lebih mudah memahami materi. Minat belajar yang ideal ditunjukkan melalui fokus, ketertarikan terhadap aktivitas belajar, dan usaha yang konsisten.

Namun, dalam praktiknya, masih sering dijumpai peserta didik sekolah dasar yang kurang menunjukkan semangat dan antusiasme dalam belajar. Mereka cenderung pasif, kurang termotivasi, dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan utama bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Kondisi serupa teridentifikasi saat peneliti melakukan observasi dalam rangka pengumpulan data awal. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 2 Kertajaya, ditemukan beberapa permasalahan, antara lain: (1) rendahnya minat belajar peserta didik yang disebabkan oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran oleh guru, (2) ketidaksesuaian model pembelajaran yang diterapkan, sehingga peserta didik mudah merasa jenuh, dan (3) penggunaan media pembelajaran yang monoton seperti media cetak dan presentasi *power point* tanpa variasi, yang menyebabkan peserta didik menunjukkan perilaku seperti cepat bosan, berbicara sendiri saat pembelajaran, dan tidak fokus pada penjelasan guru.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, guru perlu menerapkan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Pemanfaatan teknologi tidak dapat dilepaskan dari ketersediaan fasilitas pendukung di sekolah. Hal ini didukung Launin et al., (2022) yang menyatakan bahwa pelaksanaan pendidikan di tingkat sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh ketersediaan fasilitas di sekolah, baik dalam penerapan metode pembelajaran maupun penggunaan media pembelajaran. Fasilitas yang memadai berperan penting dalam mendukung penyampaian konsep-konsep dasar berbagai mata pelajaran secara optimal kepada peserta didik.

Saat ini, banyak sekolah dasar telah menyediakan berbagai fasilitas yang mendukung pemanfaatan teknologi oleh peserta didik sebagai sarana pengembangan potensi mereka. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki kompetensi dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi sebagai bagian dari pengembangan profesional dan penunjang kegiatan pembelajaran. Pengenalan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sejak dini melalui pendidikan formal menjadi langkah strategis dalam mempersiapkan sumber daya manusia unggul di masa depan (Launin et al., 2022). Guru harus mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman, termasuk menguasai dasar-dasar teknologi pendidikan.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik adalah penggunaan media berbasis game edukatif seperti *wordwall*. *Wordwall* sebagai media kreatif yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Dalam hal ini, *wordwall* memberikan cara yang inovatif untuk menyajikan informasi dan merangsang pemikiran kritis. Ramanda et al., (2024) mengemukakan bahwa *wordwall* berfungsi sebagai sarana yang mampu mendorong partisipasi dan semangat belajar peserta didik. Dengan menghadirkan materi pelajaran melalui format permainan dan tantangan, *wordwall* dinilai efektif dalam menumbuhkan minat peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini menawarkan beragam jenis permainan dan latihan, sehingga guru dapat merancang kegiatan belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik masing-masing kelas.

Penelitian ini didukung oleh tiga penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian pertama dilakukan oleh Herta et al., (2023) dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi *Game Wordwall* dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Peserta didik Sekolah Dasar”. Jenis penelitian ini adalah kualitatif serta menggunakan teknik analisis deskriptif dengan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar meningkat.

Penelitian kedua dilakukan oleh Rahayu et al., (2023) dengan judul “Pengaruh Media *Wordwall Game Quiz* terhadap Minat Belajar Peserta didik”. Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang diterapkan adalah semi-eksperimen dengan kelompok kontrol yang tidak setara. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media *wordwall* memberikan dampak positif terhadap minat peserta didik dalam mempelajari materi di kelas VC MIN 2 Kota Madiun. Peningkatan minat belajar peserta didik terlihat dari adanya perbedaan skor antara pretest dan posttest. Setelah penggunaan media *wordwall*, hasil posttest pada peserta didik kelas V menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan skor pretest sebelum media tersebut digunakan.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Launin et al., (2022) dengan judul “Pengaruh Media *Game Online Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas IV”. Jenis penelitian ini adalah *nonequivalent pretest and posttest control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *game online wordwall* berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV. Berdasarkan hasil angket yang dilakukan sebelum penggunaan media (*pretest*), diperoleh nilai rata-rata sebesar 59,75. Setelah penerapan media *wordwall* (*posttest*), rata-rata nilai angket meningkat menjadi 66,1.

Penelitian ini memiliki sejumlah kesamaan dan perbedaan dibandingkan dengan tiga penelitian sebelumnya. Kesamaan terletak pada variabel yang diteliti, yakni pemanfaatan media *game wordwall* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Sementara itu, perbedaan utama terletak pada subjek dan lokasi penelitian yang digunakan. Meskipun demikian, ketiga studi sebelumnya dijadikan acuan dan bahan perbandingan dalam pelaksanaan penelitian ini.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, peneliti mengajukan dua rumusan masalah. Rumusan masalah tersebut yaitu: (1) Apakah terdapat pengaruh *game wordwall* terhadap minat belajar peserta didik SDN 2 Kertajaya? Sesuai rumusan masalah tersebut,

hipotesis yang diajukan pada penelitian ini yaitu: H_0 : “Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *game wordwall* terhadap minat belajar peserta didik SDN 2 Kertajaya”, H_a : “Terdapat pengaruh penggunaan media *game wordwall* terhadap minat belajar peserta didik SDN 2 Kertajaya”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game wordwall* terhadap minat belajar peserta SDN 2 Kertajaya dan minat belajar peserta didik dengan menggunakan *game wordwall*.

Berdasarkan uraian penjelasan di atas, peneliti mencoba melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media *game wordwall* terhadap minat belajar peserta SDN 2 Kertajaya. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik di SDN 2 Kertajaya, Kecamatan Lakbok, Kabupaten Ciamis. Selanjutnya penelitian ini diberi judul “**Pengaruh Penggunaan Media Game Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik SDN 2 Kertajaya**”. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terkait penggunaan media *game wordwall* sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

II. KAJIAN PUSTAKA

Pada kajian pustaka ini, penulis membahas dua sub pembahasan yaitu *game wordwall* dan minat belajar. Kedua sub pembahasan tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

Game Wordwall

Di era digital saat ini, pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi kunci dalam meningkatkan semangat dan partisipasi belajar peserta didik. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *wordwall*, sebuah platform berbasis *web* yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Media ini mampu mendorong semangat belajar serta meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran (Haliza et al., 2024).

Wordwall merupakan bentuk permainan edukatif berbasis internet yang dapat digunakan sebagai upaya menumbuhkan minat belajar peserta didik. Satyfa et al., (2024) mengemukakan bahwa *wordwall* adalah salah satu website yang dapat diakses secara *online* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, membuka kotak, penyortiran kelompok, misteri silang, pilihan ganda, memilah kartu atau mencocokkan gambar, memasang jawaban yang tepat dan sebagainya. Adapun Sukma & Handayani (2022) menambahkan bahwa *wordwall* merupakan aplikasi digital berbasis *web* yang membantu guru dalam merancang pembelajaran yang menarik serta menyediakan sumber belajar yang interaktif.

Kemudahan penggunaan dan fleksibilitas dalam menyusun konten menjadikan *wordwall* sebagai media interaktif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Dalam konteks pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka, *wordwall* menawarkan solusi praktis dan ekonomis, dengan berbagai format penyajian materi dan soal yang bervariasi. Guru dapat menyusun materi ajar secara lebih menarik, sementara peserta didik terdorong untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran (Salsabila et al., 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis game edukatif yang menarik dan menyenangkan, serta efektif digunakan dalam meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik. Media

pembelajaran memiliki peran penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar karena dapat memfasilitasi penyampaian informasi antara guru dan peserta didik secara lebih efisien dan menarik (Sukma & Handayani, 2022; Salsabila et al., 2023; Haliza et al., 2024; Satyfa, Fitriani, & Hasniyati, 2024).

Game Wordwall yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran interaktif dengan tema keberagaman Indonesia. Game ini memanfaatkan *template* “*Match up*”, di mana peserta didik diminta untuk mencocokkan gambar-gambar yang merepresentasikan budaya Indonesia seperti tarian daerah, alat musik tradisional, dan pakaian adat dengan istilah yang sesuai. Melalui aktivitas mencocokkan tersebut, peserta didik dilibatkan secara aktif, fokus, dan terintegrasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan *game wordwall* ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mempermudah pemahaman materi secara visual dan interaktif. Selain itu, media ini juga mampu mendorong keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dan memberikan variasi menarik bagi guru dalam menyampaikan materi.

Minat Belajar

Minat belajar adalah salah satu aspek penting yang dapat memotivasi peserta didik dalam meraih tujuan pembelajaran. Minat memiliki pengaruh besar terhadap proses belajar, karena apabila materi yang disampaikan tidak sesuai dengan ketertarikan peserta didik, maka mereka cenderung tidak belajar secara optimal akibat kurangnya ketertarikan terhadap materi tersebut. Minat belajar sendiri merupakan dorongan internal yang muncul dalam diri peserta didik untuk membentuk dan meningkatkan kebiasaan belajar secara berkelanjutan (Hikmah, 2021).

Minat belajar mengacu pada kecenderungan seseorang untuk fokus dan terlibat secara aktif dalam proses memperoleh pengetahuan. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan keterlibatan yang lebih besar serta antusiasme yang kuat, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang lebih optimal (Fajri et al., 2025). Selanjutnya, Muliani & Arusman (2022) mengemukakan bahwa minat belajar memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena menjadi salah satu faktor kunci yang mendorong keaktifan peserta didik. Ketika peserta didik memiliki minat yang tinggi terhadap belajar, motivasi intrinsik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran akan muncul secara alami. Dengan demikian, minat belajar tidak hanya memengaruhi proses keterlibatan peserta didik selama pembelajaran, tetapi juga berkontribusi signifikan terhadap capaian hasil belajarnya.

Dari ketiga pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa minat belajar adalah ketertarikan atau perhatian peserta didik yang tumbuh dalam dirinya untuk meningkatkan rasa semangat, perasaan senang ketika mengikuti pelajaran, ketertarikan, keaktifan peserta didik dalam belajar, dan perhatian dalam belajar. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan sikap dan perhatian yang selaras dengan materi atau topik yang dipelajari. Sebaliknya, peserta didik dengan minat belajar yang rendah sering kali memperlihatkan perilaku yang kurang positif, seperti tidak fokus saat pelajaran berlangsung, enggan mengerjakan tugas, dan tidak melengkapi catatan yang diberikan oleh guru (Hikmah, 2022; Muliani & Arusman, 2022; Fajri et al., 2025).

Untuk mengukur tingkat minat belajar peserta didik, terdapat beberapa indikator yang dapat dijadikan acuan. Menurut Sumarmo dalam Asih & Imami (2021), indikator minat belajar meliputi: (1) rasa senang, (2) adanya daya tarik terhadap materi, (3) perhatian terhadap sesuatu, (4) keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, (5) rajin belajar dan menyelesaikan tugas yang diberikan, (6) ketekunan dan disiplin dalam belajar, serta (7) kebiasaan membuat jadwal belajar. Sementara itu, menurut Safari dalam Apriyanto & Herlina (2020) indikator minat belajar terdiri dari: (1) rasa senang, (2) ketertarikan peserta didik dalam belajar, (3) perhatian peserta didik dalam belajar, dan (4) peserta didik terlibat dalam belajar. Minat belajar juga dapat dikenali melalui berbagai aktivitas nyata yang dilakukan oleh peserta didik, seperti membaca buku pelajaran secara mandiri, berupaya memahami materi pelajaran, mengajukan pertanyaan kepada guru atau teman, serta mengerjakan latihan soal yang diberikan. Indikator-indikator tersebut menjadi gambaran konkret tentang sejauh mana peserta didik memiliki keinginan dan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti merujuk pada teori minat belajar yang dikemukakan oleh Safari dalam Apriyanto & Herlina, (2020) yang mencakup empat indikator yaitu (1) rasa senang, (2) ketertarikan peserta didik dalam belajar, (3) perhatian peserta didik dalam belajar, dan (4) peserta didik terlibat dalam belajar. Berikut ini merupakan penjelasan dari masing-masing indikator minat belajar:

1. Rasa senang

Peserta didik yang merasa senang atau menyukai suatu mata pelajaran cenderung akan belajar dengan antusias pada bidang yang diminatinya tanpa merasa terpaksa.

2. Ketertarikan peserta didik dalam belajar

Ketertarikan ini berkaitan dengan dorongan yang membuat peserta didik tertarik pada orang, benda, kegiatan, atau pengalaman yang memicu respons emosional positif selama proses belajar.

3. Perhatian peserta didik dalam belajar

Perhatian adalah fokus mental atau konsentrasi terhadap pengamatan dan pemahaman, dengan mengabaikan hal-hal lain. Peserta didik yang memiliki minat pada suatu materi secara alami akan memberikan perhatian lebih pada materi tersebut.

4. Peserta didik terlibat dalam belajar

Ketertarikan terhadap suatu objek membuat peserta didik merasa senang dan terdorong untuk aktif melakukan atau mengerjakan kegiatan yang berkaitan dengan objek tersebut.

III. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diangkat, peneliti memilih pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini bersifat sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga akhir penelitian, serta tidak terpengaruh oleh kondisi lapangan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk mengetahui dampak dari perlakuan yang diberikan. Metode eksperimen sendiri merupakan teknik penelitian yang melibatkan pemberian perlakuan tertentu guna mengamati pengaruhnya terhadap variabel lain dalam situasi yang tidak sepenuhnya dapat dikendalikan (Sugiyono, 2017).

Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimen, yakni jenis rancangan penelitian yang melibatkan satu kelompok saja sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol. Secara spesifik, desain yang diterapkan adalah *one-group pretest-posttest design*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Kertajaya Kecamatan Lakkok Kabupaten Ciamis, dengan waktu penelitian sebanyak 1 pertemuan. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 14 Mei 2025.

Target atau Subjek Penelitian

Penelitian ini melibatkan seluruh peserta didik kelas IV SDN 2 Kertajaya yang berjumlah 20 orang sebagai populasi. Karena populasi dalam penelitian berjumlah 20 orang maka penulis menjadikan seluruh populasi sebagai objek penelitian yang dikenal dengan *sampel jenuh*, yaitu teknik pengambilan sampel ketika semua anggota populasi dijadikan sampel.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang akan dianalisis pada penelitian ini adalah data tentang minat belajar peserta didik. Untuk menganalisis data tersebut menggunakan angket tentang minat belajar. Penelitian ini dirancang untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game wordwall* terhadap minat belajar peserta didik yang diukur secara sistematis. Untuk mengolah data mentah, yaitu dengan cara mencari skor minimal dan maksimal dari *pretest* dan *posttest* kemudian dilihat rentang perubahannya menggunakan statistik melalui SPSS.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur minat belajar peserta didik adalah non tes *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 20 butir pernyataan. *Pretest* dan *posttest* merupakan pengukuran terhadap variabel yang sama yang dilakukan pada dua waktu berbeda, yaitu sebelum dan sesudah intervensi atau perlakuan diberikan. Instrumen ini memberikan gambaran tentang perubahan atau dampak yang mungkin terjadi sebagai hasil dari suatu intervensi atau perlakuan tertentu.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, yaitu instrumen berupa daftar pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk memperoleh data tentang minat belajar peserta didik. Adapun kisi-kisi instrumen pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Kuisisioner Penggunaan *Game Wordwall*

No.	Dimensi	Indikator	Butir		Total Butir
			Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif	
1.	Rasa senang	Pandangan atau pendapat siswa tentang pelajaran pendidikan Pancasila	1,2	3	3
		Perasaan siswa selama mengikuti pelajaran pendidikan pancasila.	4,5	6	3
2.	Ketertarikan siswa dalam belajar	Respon siswa terhadap tugas yang diberikan.	7	8	2

No.	Dimensi	Indikator	Butir		Total Butir
			Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif	
		Rasa ingin tahu terhadap pelajaran Pendidikan Pancasila.	9,10		2
3.	Perhatian siswa dalam belajar	Perhatian siswa saat belajar di kelas	11,12,14,16	13,15	6
4.	Siswa terlibat dalam belajar	Kesadaran belajar Pendidikan Pancasila.	17,18		2
		Keaktifan selama belajar Pendidikan Pancasila.	20	19	2
Jumlah keseluruhan					20

Teknik Analisis Data

Untuk memperoleh jawaban terhadap rumusan masalah pada penelitian ini, teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statisti Deskriptif

Analisis deskriptif disajikan dalam bentuk nilai rata-rata, skor tertinggi, skor terendah, serta distribusi frekuensi, yang bertujuan untuk menggambarkan karakteristik penyebaran skor responden pada masing-masing variabel.

2. Analisis Data Inferensial/Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data hasil pretest dan posttest mengikuti distribusi normal atau tidak. Apabila data terdistribusi secara normal, analisis selanjutnya menggunakan uji beda dengan metode *Paired Sample t-test* yang bersifat parametrik. Namun, jika data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji non-parametrik, yaitu Uji *Wilcoxon*.

c. Uji Hipotesis

Uji *Paired Sample T-Test* dilakukan jika data berdistribusi normal. Sedangkan *Uji Wilcoxon Signed Rank* digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sample independen, peneliti akan menguji antara *pretest* dan *posttest*. Untuk mengambil keputusan dapat dilihat setelah dilakukan analisis data, yaitu:

Jika signifikansi ≥ 0.05 maka H_0 diterima, ditolak H_a

Jika signifikansi < 0.05 maka H_a diterima, ditolak H_0

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan, mengetahui dan membandingkan hasil pretest dan posttest pada minat belajar peserta didik dengan menggunakan media *game wordwall* di kelas IV dapat dilihat pada hasil penelitian di bawah ini.

1. Data Hasil Pretest

Tabel 2. Hasil Statistik Deskriptif Data Skor *Pretest*

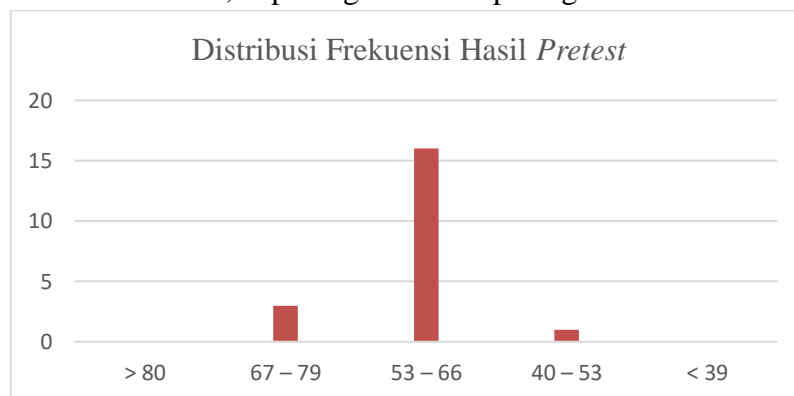
<i>Valid</i>	20
<i>Range</i>	15
<i>Minimum</i>	52
<i>Maximum</i>	67
<i>Sum</i>	1210
<i>Mean</i>	60.50
<i>Std. Deviation</i>	4.662

Dari hasil analisis deskriptif tersebut dapat diketahui bahwa hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-rata 60,50, nilai maksimum yaitu 67, sedangkan nilai minimum yaitu 52. Berikut merupakan daftar distribusi frekuensi yang diperoleh dari hasil *pretest*.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest*

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi
1	> 80	Sangat tinggi	0
2	67 – 79	Tinggi	3
3	53 – 66	Cukup	16
4	40 – 53	Rendah	1
5	< 39	Sangat Rendah	0
Total			20

Selain pada tabel distribusi, dapat digambarkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Diagram Batang Hasil *Pretest*

Berdasarkan tabel klasifikasi dan gambar di atas, diketahui jumlah responden yang berada di kategori tinggi 3 responden, kategori cukup 16 responden dan kategori rendah 1 responden.

2. Data Hasil Posttest

Tabel 4. Hasil Statistik Deskriptif Data Skor *Posttest*

<i>Valid</i>	20
<i>Range</i>	17
<i>Minimum</i>	62
<i>Maximum</i>	79
<i>Sum</i>	1402
<i>Mean</i>	70,10

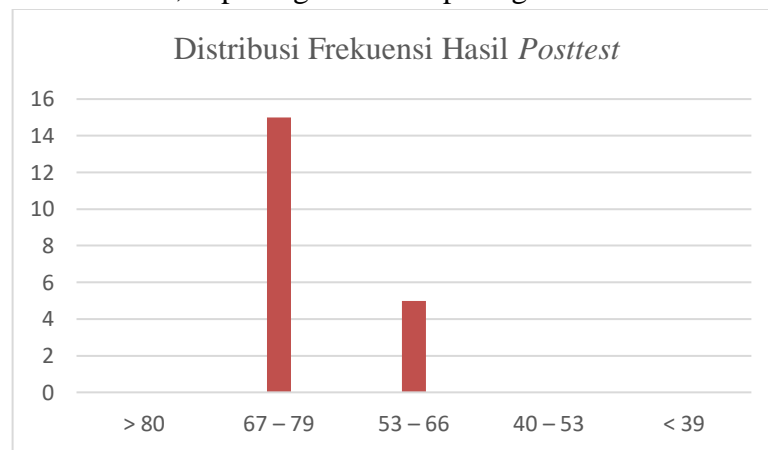
<i>Std. Deviation</i>	4.745
-----------------------	-------

Dari hasil analisis deskriptif tersebut dapat diketahui bahwa hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata 70,10, nilai maksimum yaitu 79, sedangkan nilai minimum yaitu 62. Berikut merupakan daftar distribusi frekuensi yang diperoleh dari hasil *posttest*.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest*

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi
1	> 80	Sangat tinggi	0
2	67 – 79	Tinggi	15
3	53 – 66	Cukup	5
4	40 – 53	Rendah	0
5	< 39	Sangat Rendah	0
Total			20

Selain pada tabel distribusi, dapat digambarkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Diagram Batang Hasil *Posttest*

Berdasarkan tabel klasifikasi dan gambar di atas, diketahui jumlah responden yang berada di kategori tinggi 15 responden dan kategori cukup 5 responden. Dapat dilihat bahwa minat belajar peserta didik kelas IV setelah diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media *game wordwall* mencapai perkembangan tinggi sebanyak 15 orang dengan rentang skor 67-79. Ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan terhadap minat belajar peserta didik di kelas IV. Setelah dilakukan analisis deskriptif, langkah selanjutnya dengan melakukan uji prasyarat dengan uji normalitas. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Tests of Normality						
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	,133	20	,200*	,943	20	,272
<i>Posttest</i>	,109	20	,200*	,966	20	,676

Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut, diketahui hasil signifikansi *Shapiro-Wilk pretest* 0,272 dan *posttest* 0,676. Maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal karena *sig.* > 0,05.

Tahap berikutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan Uji *Paired Sample t-test* karena data telah memenuhi asumsi distribusi normal. Uji ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan signifikan pada variabel minat belajar antara hasil pretest dan posttest. Hasil dari Uji *Paired Sample t-test* tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Uji *Paired Sample t-test*

Paired Samples Test

Pair 1	Paired Differences 95% Confidence Interval of the Difference Upper	t	df	Significance	
				One-Sided p	Two-Sided p
Pretest - Posttest	-6,89465	-7,330	19	<,001	<,001

Berdasarkan tabel di atas, nilai uji-t yang diperoleh adalah -7,330 dengan signifikansi sebesar 0,001. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05 (tingkat kesalahan 5%), maka hipotesis diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan signifikan pada minat belajar peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Pembahasan

Pembahasan terhadap hasil penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah diajukan, yakni mengenai pengaruh penggunaan media *game wordwall* terhadap minat belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SDN 2 Kertajaya. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata angket minat belajar dari 60,50 (*pretest*) menjadi 70,10 (*posttest*) setelah perlakuan menggunakan media *wordwall*. Hasil uji statistik menggunakan *Paired Sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Ini berarti H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, penggunaan media *wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Efektivitas ini didukung oleh sifat *wordwall* yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak-anak sekolah dasar. Media ini memberikan pengalaman belajar yang tidak monoton serta memanfaatkan elemen permainan untuk merangsang semangat belajar. Dalam konteks ini, *wordwall* berhasil menarik perhatian peserta didik, menumbuhkan rasa senang, dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran, yang merupakan indikator utama dari minat belajar.

Selanjutnya, peneliti mengkaji bagaimana minat belajar peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media *game wordwall* dilihat dari segi kualitas dan indikator yang menyertainya. Minat belajar peserta didik setelah penggunaan media *wordwall* menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Berdasarkan distribusi kategori *posttest*, sebanyak 15 dari 20 peserta didik (75%) masuk

dalam kategori minat belajar tinggi, dan sisanya 5 peserta didik (25%) berada pada kategori cukup. Tidak terdapat peserta didik dalam kategori rendah atau sangat rendah, yang menunjukkan adanya pergeseran positif pada keseluruhan tingkat minat belajar. Secara lebih spesifik, minat belajar yang diamati mencakup empat indikator utama menurut Safari dalam Apriyanto & Herlina, (2020) sebagai berikut.

1. Rasa senang: Peserta didik terlihat lebih antusias dan menikmati proses pembelajaran saat menggunakan *wordwall*, yang disampaikan melalui tanggapan positif terhadap aktivitas game.
2. Ketertarikan dalam belajar: *Game wordwall* menampilkan elemen visual dan tantangan interaktif yang memicu rasa ingin tahu dan ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran.
3. Perhatian dalam belajar: Peningkatan fokus dan konsentrasi selama pembelajaran terlihat jelas, dengan berkurangnya gangguan dan meningkatnya partisipasi.
4. Keterlibatan aktif: Peserta didik terlibat secara aktif dalam menjawab pertanyaan, mencocokkan gambar, serta berdiskusi saat kegiatan berlangsung, yang menunjukkan adanya keterlibatan emosional dan fisik dalam pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya memberikan dukungan untuk penelitian sekarang. Penelitian pertama oleh Herta et al., (2023) dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi *Game Wordwall* dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Peserta didik Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelebihan media pembelajaran *wordwall* adalah media *wordwall* bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah, tidak monoton dan menarik untuk dimainkan, media *wordwall* bersifat kreatif, meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, dapat menjadi alat evaluasi, kuis dapat di cetak dan dibagikan kepada peserta didik. Sedangkan kekurangan media pembelajaran *wordwall* adalah media *wordwall* hanya dapat dilihat karena media visual, media *wordwall* membutuhkan waktu yang relatif lebih dalam membuatnya.

Selanjutnya, penelitian kedua dilakukan (Rahayu et al., 2023) yang berjudul “Pengaruh *Media Wordwall Game Quiz* terhadap Minat Belajar Peserta Didik” menunjukkan bahwa media *wordwall* terbukti sangat membantu guru dalam menyusun pembelajaran yang sesuai dengan minat belajar peserta didik. Selain itu, media ini juga dapat dimanfaatkan untuk tujuan lain, seperti meningkatkan hasil belajar. Kemudian penelitian ketiga oleh Launin et al., (2022) berjudul “Pengaruh *Media Game Online Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas IV” menunjukkan bahwa penggunaan berbagai media oleh guru, khususnya pemanfaatan *game online wordwall* dalam penyampaian materi, dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Keterbaruan dari penelitian ini terletak pada penggunaan media *game wordwall* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV, yang secara khusus mengukur peningkatan minat belajar peserta didik melalui indikator-indikator seperti ketertarikan terhadap materi, perhatian selama pembelajaran, keterlibatan aktif dalam kegiatan, dan keinginan untuk terus belajar. Penelitian ini memberikan kontribusi baru karena mengaitkan penggunaan media digital interaktif dengan indikator minat belajar secara sistematis dalam konteks Pendidikan Pancasila, yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya. Penelitian ini menggunakan penelitian pre-eksperimen dengan menggunakan *one-group pretest-posttest*

design. Pada penelitian ini, menggunakan kuesioner sebanyak 20 pernyataan, yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan *game wordwall*. Berkaitan dengan hal tersebut, maka terlebih dahulu diukur kemampuan awal peserta didik. Sebelum diberikan perlakuan diketahui bahwa hasil *pretest* di kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 60,50, nilai maksimum yaitu 67, sedangkan nilai minimum yaitu 52 dengan kategori tinggi 3 responden, kategori cukup 16 responden dan kategori rendah 1 responden. Setelah diberikan perlakuan, dapat diketahui bahwa hasil *posttest* di kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 70,10, nilai maksimum yaitu 79, sedangkan nilai minimum yaitu 62 dengan kategori tinggi 15 responden dan kategori cukup 5 responden.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game wordwall* berpengaruh signifikan untuk minat belajar peserta didik di kelas IV SDN 2 Kertajaya, Lakbok, Ciamis Tahun Pelajaran 2024/2025. Dengan kata lain bahwa data empirik hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis yang mengatakan terdapat pengaruh penggunaan media *game wordwall* untuk meningkatkan minat belajar SDN 2 Kertajaya.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game wordwall* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik kelas IV SDN 2 Kertajaya. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor rata-rata angket minat belajar dari 60,50 pada *pretest* menjadi 70,10 pada *posttest*, serta diperkuat dengan hasil uji statistik *Paired Sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$). Selain peningkatan secara kuantitatif, penggunaan *wordwall* juga memberikan dampak positif secara kualitatif. Mayoritas peserta didik menunjukkan minat belajar tinggi setelah perlakuan, dengan distribusi 75% berada pada kategori tinggi dan 25% pada kategori cukup. Peningkatan minat belajar tercermin melalui empat indikator, yaitu rasa senang, ketertarikan terhadap materi, perhatian dalam mengikuti pembelajaran, dan keterlibatan aktif selama proses belajar berlangsung. Dengan demikian, *wordwall* terbukti sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar, khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Saran

Berdasarkan hasil simpulan, terdapat sejumlah saran yang ditujukan kepada berbagai pihak terkait. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dan menjadi landasan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, khususnya dalam memilih media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan seperti *wordwall*. Bagi lembaga pendidikan, disarankan agar hasil penelitian ini disosialisasikan secara lebih luas kepada para pendidik dan pengambil kebijakan, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi bagian dari strategi inovatif dalam pengembangan kurikulum dan pembelajaran di sekolah. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian dapat dijadikan rujukan oleh peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian serupa dengan pendekatan atau variabel yang berbeda. Penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi variabel lain

seperti hasil belajar, motivasi belajar, atau keterampilan abad 21, serta mengaplikasikan media *wordwall* pada mata pelajaran dan jenjang yang berbeda guna memberikan kontribusi yang lebih luas terhadap dunia pendidikan di Indonesia.

REFERENSI

- Apriyanto, M. ., & Herlina, L. (2020). Analisis prestasi belajar matematika pada masa pandemi ditinjau dari minat belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta PGRI*, 80, 1–10.
- Asih, & Imami, A. I. (2021). Analisis minat belajar siswa SMP pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4), 1–10. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.799-808>
- Fajri, R. M., Wijoyo, S. H., & Hidayat, N. (2025). Pengaruh minat belajar, motivasi belajar, dan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran pemrograman website di SMKN 11 Malang. 9(5), 1–9.
- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif wordwall terhadap pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 16195–16221.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan aplikasi game wordwall dalam pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Seminar Nasional Paedagoria*, 3(1), 527–532. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858/pdf>
- Hikmah, S. N. (2021). Hubungan kecerdasan numerik dan minat belajar terhadap kemampuan penalaran matematis siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 2(1), 33–39. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.1065>
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh media game online wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>
- Muliani, R. D., & Arusman. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Rahayu, N. D., Hartini, & Widyaningrum, H. K. (2023). Pengaruh media wordwall game quiz terhadap minat belajar siswa. 4(1), 1070–1078. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Ramanda, F., Firman, & Desyandri. (2024). Pengaruh penggunaan media wordwall terhadap pemahaman belajar IPAS siswa SD. 4(4), 213–226.
- Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 42–51. <https://doi.org/10.56393/pelita.v3i2.1716>
- Satyfa, O., Fitriani, S., & Hasniyati. (2024). Pengaruh media game edukasi berbasis wordwall terhadap hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas IV SD Negeri 2 Rundeng Kota Subulussalam. *Jurnal Metrum*, 2(1), 42–52.
- Sinaga, D. Y., Simangunsong, R. Y., Simanjuntak, A., Sinaga, F., Sinaga, Y. P., Hutagalung, W., Simbolon, U. G., Sitindaon, L. M., & Maharani, N. (2024). Mengembangkan minat belajar siswa untuk meningkatkan pembelajaran matematika SD kelas tinggi. *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 1550–1560.

<https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (25th ed.). Bandung: Alfabeta.

Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>