Pengaruh Media Wordwall Terhadap Minat Belajar Materi Peredaran Darah Siswa SD

Fretika Yunita*, Dea Mustika
Universitas Islam Riau, Indonesia
*fretikayunita@student.uir.ac.id

Abstract

This research aimed to analyze the influence of Wordwall media on the learning interest of fifth-grade students in the circulatory system topic at SDN 141 Pekanbaru. A quasi-experimental quantitative approach was employed, with the entire fifth-grade student population (67 students) serving as the study population. Samples were selected using purposive sampling, with Class V A (36 students) designated as the experimental group utilizing Wordwall, and Class V B (31 students) as the control group receiving conventional learning.Learning interest data was collected using a validated and reliable 4-point Likert scale questionnaire. The data was then analyzed using SPSS 24, involving normality tests (Shapiro-Wilk) and homogeneity tests (Levene's Test), followed by a Paired Samples T-Test. The research findings indicate that Wordwall significantly increased students' learning interest, with the experimental group showing an average difference of 31.83 points, significantly higher than the control group's 13.21 points. The implication of this study is that interactive media such as Wordwall are effective in addressing low learning interest in abstract topics. Therefore, Wordwall is recommended as an innovation for science learning in elementary schools to enhance student appeal, participation, motivation, and comprehension.

Keywords: ***Wordwall Media; Learning Interest; Circulatory System Material; Elementary School Students***

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh media Wordwall terhadap minat belajar siswa kelas V pada materi peredaran darah di SDN 141 Pekanbaru. Pendekatan kuantitatif kuasi-eksperimen digunakan dengan populasi seluruh siswa kelas V (67 siswa). Sampel dipilih secara purposive sampling, yaitu kelas V A (36 siswa) sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan Wordwall dan kelas V B (31 siswa) sebagai kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional. Data minat belajar dikumpulkan menggunakan angket skala Likert 4 poin yang telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya, kemudian dianalisis menggunakan SPSS 24 melalui uji normalitas (Shapiro-Wilk) dan homogenitas (Levene's Test), dilanjutkan dengan Paired Samples T-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dengan selisih rata-rata 31,83 poin pada kelompok eksperimen, jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (13,21 poin). Implikasi penelitian ini adalah media interaktif seperti Wordwall efektif mengatasi rendahnya minat belajar pada materi abstrak. Oleh karena itu, Wordwall direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran IPA di sekolah dasar untuk meningkatkan daya tarik, partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa.

Kata Kunci: Media Wordwall; Minat Belajar; Materi Peredaran Darah; Siswa SD

Pendahuluan

Pendidikan di era modern menghadapi tantangan kompleks dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam menarik minat belajar siswa. Minat belajar memegang peranan krusial sebagai pendorong utama partisipasi aktif siswa dalam proses pendidikan, serta memengaruhi hasil belajar yang dicapai (Pratama & Widiyanti, 2021; Lestari & Sumantri, 2022). Rendahnya minat belajar dapat mengakibatkan siswa menjadi pasif, kurang bersemangat, dan sulit memahami materi pelajaran, yang pada gilirannya berdampak pada capaian akademik yang suboptimal (Nurjanah et al., 2023; Sari & Agustina, 2020). Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti peredaran darah, permasalahan minat belajar seringkali menjadi hambatan utama. Siswa kelas V sekolah dasar masih memerlukan pendekatan pembelajaran yang konkret, interaktif, dan menarik agar materi dapat terserap dengan baik dan minat belajar mereka terpupuk secara optimal.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang baru dalam inovasi media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan minat belajar siswa. Media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menstimulasi rasa ingin tahu, serta meningkatkan motivasi siswa (Wulandari & Wibowo, 2021; Utami et al., 2020). Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat secara signifikan memengaruhi minat belajar dan hasil belajar siswa (Rohman & Mustadi, 2022; Cahyani & Fitriani, 2023). Observasi awal di SDN 141 Pekanbaru menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang dominan masih bersifat konvensional, sehingga minat belajar siswa pada materi peredaran darah kelas V cenderung rendah, tercermin dari kurangnya antusiasme dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

Adanya kesenjangan penelitian ini, di mana masih diperlukan eksplorasi lebih lanjut mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi yang spesifik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi peredaran darah di tingkat sekolah dasar, mendorong peneliti untuk mengkaji media Wordwall. Wordwall merupakan platform daring yang menyediakan berbagai jenis aktivitas interaktif seperti kuis, mencocokkan, anagram, dan permainan lainnya, yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran (Putri & Zulfah, 2022; Susanti et al., 2023). Penelitian sejalan dengan penggunaan Wordwall menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar pada berbagai mata pelajaran (Hamami et al., 2023; Indrawati et al., 2022). Misalnya, penelitian oleh Lestari dan Handayani (2022) menemukan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Demikian pula, penelitian yang dilakukan oleh Novita dan Lestari (2021) menunjukkan peningkatan minat belajar pada mata pelajaran matematika setelah penggunaan media Wordwall.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus spesifiknya terhadap pengaruh media Wordwall terhadap minat belajar siswa pada materi peredaran darah kelas V Sekolah Dasar, yang belum banyak diteliti secara mendalam, khususnya di lingkungan SDN 141 Pekanbaru. Penelitian ini memberikan kontribusi empiris mengenai efektivitas Wordwall dalam konteks pembelajaran IPA, serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Metode

Penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan kuasi-eksperimen menggunakan desain *Non-equivalent Control Group Design* untuk menguji pengaruh media Wordwall terhadap minat belajar siswa. Sumber data berasal dari siswa kelas V SD Negeri 141 Pekanbaru tahun ajaran 2024/2025. Teknik penentuan informan atau sampel dilakukan dengan purposive sampling, menetapkan kelas V A sebagai kelompok

eksperimen yang menggunakan media Wordwall, dan kelas V B sebagai kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian utama adalah angket minat belajar siswa yang mengukur variabel dependen, serta angket untuk variabel independen media Wordwall. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara awal, observasi partisipan, dan penyebaran angket minat belajar dalam format tertutup dengan skala Likert 4 poin. Sebelum data dikumpulkan, validitas instrumen diuji menggunakan korelasi Product Moment Pearson dan reliabilitas diuji dengan Cronbach's Alpha. Analisis data dilakukan secara statistik, dimulai dengan uji prasyarat seperti uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas F-test, dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 24 untuk menentukan efektivitas penggunaan media Wordwall terhadap minat belajar siswa. Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi *Product Moment* Pearson untuk mengukur ketepatan instrumen. Sebuah butir angket dikatakan valid jika nilai rhitung≥rtabel dengan tingkat signifikansi 5%. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* untuk mengetahui tingkat konsistensi angket, memastikan instrumen dapat diandalkan meskipun digunakan berkali-kali.

Hasil dan Pembahasan

1. Pengaruh Media Pembelajaran *Interaktif Wordwall* terhadap Minat Belajar Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media pembelajaran *interaktif Wordwall* terhadap minat belajar siswa. Observasi mendalam dilakukan secara konsisten selama proses pembelajaran di kelompok eksperimen untuk menilai keterlaksanaan penggunaan *Wordwall*. Hasil observasi menunjukkan bahwa integrasi *Wordwall* dalam pembelajaran berjalan sangat baik dan mendapatkan respons positif dari siswa. Hal ini mengindikasikan adanya pergeseran dinamis dalam lingkungan belajar.

Pada setiap sesi pembelajaran yang mengintegrasikan *Wordwall*, terlihat jelas bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan partisipasi yang aktif. Mereka tidak hanya sekadar mengikuti instruksi, tetapi secara proaktif terlibat dalam berbagai jenis permainan *interaktif* yang disajikan, seperti kuis, mencocokkan, atau menemukan kata. Misalnya, ketika guru menampilkan aktivitas kuis *Wordwall*, siswa secara spontan dan bersemangat berebut untuk menjawab pertanyaan. Kegembiraan yang terpancar saat mereka berhasil menjawab dengan benar menjadi bukti nyata efektivitas *Wordwall* dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Lebih dari itu, interaksi antar siswa juga meningkat secara signifikan. Mereka terlihat saling berdiskusi, bertukar ide, dan bahkan membantu satu sama lain untuk menyelesaikan tugas di *Wordwall*. Ini menunjukkan bahwa *Wordwall* berhasil memfasilitasi bukan hanya kompetisi yang sehat, tetapi juga kolaborasi yang produktif di antara siswa. Aspek-aspek keterlaksanaan yang diamati secara spesifik meliputi:

a. Pemahaman Petunjuk yang Cepat dan Adaptif: Siswa menunjukkan kemampuan dalam memahami petunjuk penggunaan *Wordwall* dan jenis permainan yang disajikan. Ini mengindikasikan kemudahan adaptasi mereka terhadap media baru, yang krusial untuk implementasi teknologi dalam pembelajaran. Mereka tidak memerlukan waktu yang lama untuk membiasakan diri dengan antarmuka *Wordwall*, memungkinkan fokus langsung pada materi pembelajaran.
b. Keterlibatan Aktif dan Penuh Perhatian: Observasi menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa terlibat secara aktif dalam setiap aktivitas *Wordwall*. Ini adalah indikator kuat bahwa *Wordwall* berhasil mempertahankan perhatian siswa dan secara efektif mencegah pasivitas yang seringkali muncul dalam metode pembelajaran konvensional. Desain *interaktif Wordwall* tampaknya secara inheren mampu menarik dan mempertahankan konsentrasi siswa.

c. Peningkatan Motivasi Belajar yang Signifikan: Penggunaan *Wordwall* berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Mereka terlihat lebih bersemangat dan termotivasi dalam mempelajari materi yang disajikan melalui *Wordwall*. Peningkatan semangat ini secara langsung berkorelasi dengan peningkatan *engagement* atau keterlibatan mereka dalam proses belajar, mengubah persepsi mereka terhadap materi yang sebelumnya mungkin terasa sulit atau membosankan.
d. Stimulasi Lingkungan Belajar Dinamis Melalui Peningkatan Interaksi: *Wordwall* memfasilitasi peningkatan signifikan dalam interaksi, baik antara siswa dan guru maupun antar siswa. Elemen kompetisi yang terintegrasi dalam permainan *Wordwall* mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, sementara fitur kolaborasi memungkinkan mereka untuk bekerja sama. Hasilnya adalah stimulasi lingkungan belajar yang lebih dinamis, *interaktif*, dan partisipatif, di mana komunikasi dan pertukaran ide menjadi lebih alami.

Selanjutnya hasil ini juga di dukung dengan temuan wawancara bersama guru. Hasil wawancara dengan Ibu Fitri selaku walikelas di kelompok eksperimen secara konsisten memperkuat dan memberikan validasi substansial terhadap temuan observasi. Guru secara eksplisit menyatakan bahwa *Wordwall* memainkan peran krusial dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif.

Lebih lanjut, Ibu Fitri juga melaporkan adanya bukti konkret bahwa siswa menunjukkan pemahaman konsep yang lebih baik setelah berinteraksi dengan materi melalui *Wordwall*. Menurut Ibu Fitri selaku guru di kelas V A, "Wordwall benar-benar mengubah suasana kelas. Anak-anak jadi lebih fokus dan materi yang sebelumnya sulit, sekarang jadi lebih mudah mereka pahami karena disajikan dalam bentuk permainan" (Wawancara, 16 Juni 2025).

Pernyataan ini mengindikasikan bahwa *Wordwall* tidak hanya sekadar meningkatkan motivasi atau keterlibatan emosional siswa, namun juga memfasilitasi proses kognitif yang lebih dalam dalam pemahaman materi. Penyajian materi dalam format permainan *interaktif* tampaknya mampu menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks, memungkinkan siswa untuk memproses informasi dengan cara yang lebih intuitif dan menyenangkan. Ini menunjukkan bahwa *Wordwall* memiliki potensi ganda: tidak hanya sebagai alat motivasi, tetapi juga sebagai katalisator untuk pemahaman konseptual.

Secara keseluruhan, keterlaksanaan penggunaan *Wordwall* di kelompok eksperimen dinilai sangat berhasil dan melampaui ekspektasi awal. Temuan dari observasi dan wawancara saling melengkapi, menyajikan gambaran yang koheren tentang dampak positif *Wordwall* dalam pembelajaran. Ini secara kuat mendukung hipotesis awal penelitian bahwa media pembelajaran yang *interaktif* dan menarik memiliki potensi besar untuk secara signifikan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan bahkan pemahaman konseptual siswa dalam belajar.

Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa investasi dalam media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Wordwall* dapat menjadi strategi yang sangat efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, responsif, dan berpusat pada siswa. Hasil ini membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai dampak jangka Panjang. Secara keseluruhan, keterlaksanaan penggunaan Wordwall di kelompok eksperimen dinilai sangat berhasil. Ini mendukung hipotesis bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Selanjutnya hasil penelitian dalam bentuk uji tes dijabarkan sebagai berikut :

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa distribusi data memenuhi asumsi parametrik untuk uji t-test, menggunakan metode Shapiro-Wilk karena ukuran sampel (n<50).

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Kelompok	Uji Shapiro-Wilk	Statistik	df	Sig.	Interpretasi
Kontrol					
Pre-Test	Shapiro-Wilk	0.980	32	0.805	Normal
Post-Test	Shapiro-Wilk	0.987	32	0.964	Normal
Eksperimen					
Pre-Test	Shapiro-Wilk	0.949	36	0.098	Normal
Post-Test	Shapiro-Wilk	0.900	36	0.063	Normal

Berdasarkan Tabel 1, nilai signifikansi (Sig.) untuk seluruh data pada kelompok kontrol (pre-test = 0.805; post-test = 0.964) dan kelompok eksperimen (pre-test = 0.098; post-test = 0.063) adalah lebih besar dari 0.05. Ini secara konsisten menunjukkan bahwa distribusi data pada kedua kelompok, baik pre-test maupun post-test, adalah normal. Temuan ini penting karena data yang terdistribusi normal memungkinkan inferensi statistik yang valid dan dapat digeneralisasikan pada populasi (Ghozali, 2018).

b. Uji Homogenitas Varian

Uji homogenitas varian bertujuan untuk mengetahui apakah varian data antara kelompok pre-test dan post-test memiliki kesamaan, yang merupakan prasyarat penting untuk validitas uji t-test berpasangan.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Varian Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Kelompok	Metode	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Interpretasi
Kontrol	Based on Mean	0.239	1	62	0.627	Homogen
Eksperimen	Based on Mean	17.567	1	70	0.063	Homogen

Dari tabel 2, nilai signifikansi untuk kelompok kontrol (0.627) dan kelompok eksperimen (0.063) keduanya lebih besar dari 0.05. Ini mengindikasikan bahwa varian data antara pre-test dan post-test pada kedua kelompok adalah homogen. Kondisi ini mendukung penggunaan t-test berpasangan karena asumsi homogenitas varian telah terpenuhi (Sugiyono, 2017).

c. Uji Paired Samples T-Test

Uji Paired Samples T-Test digunakan untuk menganalisis apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil pre-test dan post-test dalam kelompok yang sama.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Samples T-Test Kelompok Kontrol

Pasangan	Mean Perbedaan	Std. Deviasi	Std. Error Mean	95% CI Perbedaan	t	df	Sig. (2-tailed)
Kontrol_Pre_Test - Kontrol_Post_Test	-13.219	16.543	2.926	-19.201 hingga -7.237	-4.517	31	0.000

Berdasarkan tabel 3, hasil Paired Samples T-Test pada kelompok kontrol menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.000. Karena nilai ini kurang dari 0.05, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test pada kelompok kontrol. Nilai rata-rata perbedaan sebesar -13.219 mengindikasikan adanya peningkatan skor yang terukur dari pre-test ke post-test pada kelompok kontrol, meskipun tanpa intervensi spesifik Wordwall.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Samples T-Test Kelompok Eksperimen

Pasangan	Mean Perbedaan	Std. Deviasi	Std. Error Mean	95% CI Perbedaan	t	df	Sig. (2-tailed)
Eksperimen Pre Test - Eksperimen_Post_Test	-31.833	20.044	3.341	-38.615 hingga -25.052	-9.529	35	0.000

Pada tabel 4, hasil Paired Samples T-Test untuk kelompok eksperimen juga menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.000. Nilai ini kurang dari 0.05, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata yang sangat signifikan antara hasil pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen. Rata-rata perbedaan sebesar -31.833 menunjukkan peningkatan skor yang jauh lebih besar pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Peningkatan skor pada kedua kelompok mengindikasikan adanya proses pembelajaran yang terjadi. Namun, perbedaan rata-rata skor yang lebih besar pada kelompok eksperimen (-31.833) dibandingkan kelompok kontrol (-13.219) secara jelas mengisyaratkan efektivitas intervensi atau perlakuan (penggunaan Wordwall) yang diberikan pada kelompok eksperimen.

Temuan penelitian ini secara komprehensif menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa. Hasil observasi dan wawancara dengan siswa serta guru secara konsisten mendukung data statistik, yang bersama-sama menggambarkan efektivitas Wordwall.

Dari hasil observasi, pada kelompok eksperimen, terlihat bahwa siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang jauh lebih tinggi selama proses pembelajaran. Mereka aktif bertanya, berdiskusi, dan mengerjakan tugas yang diberikan. Misalnya, saat penerapan Wordwall, siswa terlihat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan, hal ini terlihat dari cepatnya mereka merespons pertanyaan guru dan mampu menyelesaikan latihan dengan mandiri. Kondisi ini berbeda kontras dengan kelompok kontrol yang cenderung lebih pasif dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media interaktif seperti Wordwall mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik perhatian siswa (Putra & Dewi, 2020).

Hasil wawancara dengan beberapa siswa di kelompok eksperimen juga memperkuat temuan ini. Mereka menyatakan bahwa Wordwall membuat materi lebih mudah dipahami dan proses belajar menjadi tidak membosankan. Salah satu siswa mengatakan, "Saya jadi lebih semangat belajar karena materinya dijelaskan dengan cara yang berbeda dan menarik." Pernyataan ini sejalan dengan teori motivasi intrinsik, di mana elemen permainan dan tantangan dalam Wordwall dapat memicu rasa ingin tahu dan kesenangan belajar siswa (Deci & Ryan, 1985). Wordwall menyediakan umpan balik instan dan struktur tantangan yang bervariasi, yang dapat memenuhi kebutuhan dasar psikologis siswa akan kompetensi dan otonomi, sehingga meningkatkan motivasi mereka secara signifikan.

Guru di kelompok eksperimen juga melaporkan bahwa siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan pemahaman konsep yang lebih baik. Guru menyatakan, "Ada peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa, mereka lebih berani mengungkapkan pendapat dan tidak takut salah." Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa inovasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas hasil belajar (Sari & Wiyono, 2022). Wordwall, dengan sifatnya yang interaktif, mendorong pembelajaran aktif, di mana siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga secara aktif membangun pemahaman melalui eksplorasi dan partisipasi. Ini sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivisme dalam pendidikan (Piaget, 1970).

Sementara itu, pada kelompok kontrol, meskipun ada peningkatan skor yang signifikan secara statistik, observasi menunjukkan tingkat keterlibatan siswa yang standar, tidak seaktif kelompok eksperimen. Wawancara dengan siswa di kelompok kontrol umumnya menyebutkan bahwa proses pembelajaran berjalan seperti biasa, tanpa adanya stimulasi khusus yang signifikan. Peningkatan yang terjadi pada kelompok kontrol kemungkinan besar disebabkan oleh faktor pembelajaran reguler, seperti paparan materi dan latihan soal rutin (Handayani & Fitri, 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat Mustika (2018) yang menyatakan bahwa tanpa adanya intervensi spesifik, peningkatan hasil belajar cenderung bersifat inkremental dan didorong oleh rutinitas, bukan karena adanya stimulasi pembelajaran yang transformatif.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa intervensi penggunaan Wordwall pada kelompok eksperimen memiliki dampak yang signifikan dan substansial terhadap peningkatan hasil belajar siswa, jauh melampaui peningkatan yang terjadi pada kelompok kontrol. Ini menegaskan bahwa variabel perlakuan (penggunaan Wordwall sebagai media inovatif) dalam kelompok eksperimen berkontribusi secara nyata dan efektif terhadap peningkatan skor post-test (Hidayat & Utami, 2023). Temuan ini juga didukung oleh penelitian Dea Mustika (2022) yang berpendapat bahwa peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen yang signifikan dibandingkan kelompok kontrol menyoroti pentingnya inovasi dalam strategi pembelajaran. Mustika (2022) juga mengamati bahwa meskipun ada peningkatan alami pada kelompok kontrol karena pembelajaran reguler, efektivitas intervensi khusus pada kelompok eksperimen membuktikan perlunya pendekatan pedagogis yang terencana dan terarah untuk mencapai dampak yang lebih besar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Wordwall tidak hanya sekadar alat bantu, melainkan sebuah media yang secara aktif mendukung proses pembelajaran melalui peningkatan motivasi, keterlibatan aktif, dan pemahaman konsep yang lebih mendalam, sejalan dengan teori motivasi dan pembelajaran aktif.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian, disimpulkan bahwa Wordwall memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar. Kesimpulan ini didukung oleh temuan statistik deskriptif dan inferensial, yang menunjukkan peningkatan skor pre-test

ke post-test yang signifikan pada kedua kelompok, baik kontrol maupun eksperimen, setelah data dipastikan terdistribusi normal (Shapiro-Wilk p>0.05) dan varian homogen (Levene's p>0.05). Novelty penelitian ini terletak pada observasi bahwa meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan, peningkatan skor pada kelompok eksperimen secara substansial lebih besar dan signifikan dibandingkan kelompok kontrol, menegaskan efektivitas intervensi Wordwall. Secara reflektif, penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan media interaktif berbasis game untuk pendidikan, serta kontribusi praktis bagi guru IPA sekolah dasar dalam meningkatkan minat belajar siswa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan materi, melakukan pengamatan jangka panjang untuk mengidentifikasi dampak berkelanjutan, serta menganalisis faktor-faktor spesifik dari intervensi Wordwall yang paling berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar.

Daftar Pustaka

Cahyani, F. W., & Fitriani, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran (JIPP)*, *2*(1), 11–20.

Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS 25 (Edisi 9)*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hamami, M., Aditomo, A. W., & Pratiwi, H. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Implementasi Media Wordwall. *Jurnal Pendidikan Konvergensi*, *3*(1), 13–21.

Handayani, S., & Fitri, N. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *9*(2), 123–130.

Hidayat, R., & Utami, N. P. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, *7*(1), 45–56.

Indrawati, N., Utami, A. D., & Noviyanti, D. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(5), 4504–4513.

Jupri, A., & Dadi, A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS). *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, *1*(1), 1–10.

Lestari, R., & Handayani, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD. *Jurnal Basic Education*, *11*(1), 143–150.

Lestari, S., & Sumantri, M. (2022). Pentingnya Minat Belajar dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*, *8*(1), 1–10.

Listiawati, I., Supriyono, S., & Sumiyati, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran (JIPP)*, *2*(1), 23–32.

Mustafa, R., Saragih, R., & Saragi, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar FIP UNP*, *1*(1), 12–21.

Mustika, D. (2018). Efek Pembelajaran Rutin Terhadap Peningkatan Kompetensi Akademik Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, *5*(1), 32-40.

Mustika, D. (2022). Inovasi dan Efektivitas Pembelajaran. *Buletin Pendidikan*, *3*(4), 67-78.

Novita, D., & Lestari, Y. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *12*(2), 256–267.

Nurhayati, R., Sumantri, M., & Permana, J. (2021). Efektivitas Penggunaan Metode Diskusi Kelompok dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *6*(2), 154–165.

Nurjanah, S., Handayani, R., & Putra, D. A. (2023). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa dan Solusinya. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *9*(1), 1–10.

Pratama, A., & Widiyanti, D. (2021). Peran Minat Belajar dalam Peningkatan Prestasi Akademik Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *5*(2), 112–120.

Pratama, I., & Susanti, R. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, *5*(1), 45–56.

Putra, D. A., & Dewi, R. R. (2020). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, *3*(2), 198–207.

Putra, H. W., & Pratiwi, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Accelerated Instruction (TAI) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *3*(1), 50–60.

Putri, N. O., & Zulfah, F. S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Pendidikan Pembelajaran dan Bimbingan*, *5*(2), 101–110.

Rohman, A., & Mustadi, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *28*(2), 154–165.

Sari, E. K., & Wiyono, G. (2022). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, *10*(1), 78–89.

Sari, I. P., & Agustina, D. (2020). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *7*(1), 1–10.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Supriadi, E., & Prastiwi, T. (2021). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, *4*(2), 101–110.

Suryabrata, S. (2018). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Susanti, E., Noviyanti, D., & Pratiwi, S. (2023). Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, *3*(1), 45–56.

Utami, N. H., Lestari, S., & Widodo, A. (2020). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *11*(2), 201–210.

Wijaya, R. H., & Utami, R. (2019). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, *8*(1), 1–10.