

## **Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Makna Kata di Kelas IV SD Negeri Maleber**

**Vera Lidya<sup>1</sup>, Fikri Zauharul Firdaus<sup>2</sup>, Abdul Basit Amarulloh<sup>3</sup>**

<sup>123</sup> Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Assa'idiyyah

[veralidya740@gmail.com](mailto:veralidya740@gmail.com)

---

### **Info Artikel**

#### **Riwayat artikel:**

Diterima 12 Juni 20xx

Direvisi 20 Agustus 20xx

Diterima 26 Agustus 20xx

---

#### **Kata kunci:**

*Wordwall*, Media Pembelajaran,  
Minat Belajar, Bahasa Indonesia.

---

### **ABSTRACT (10 PT)**

Pendidikan merupakan proses untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui kegiatan belajar yang bermakna. Namun, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih sering menghadapi rendahnya minat belajar siswa, khususnya pada materi makna kata. Siswa terlihat pasif, mudah bosan, dan kurang terlibat sehingga diperlukan media yang mampu menghadirkan suasana belajar lebih menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap minat belajar siswa, termasuk besar pengaruhnya serta faktor-faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhinya. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest pada 21 siswa kelas IV SDN Maleber. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar dan dianalisis dengan uji normalitas Shapiro-Wilk serta uji hipotesis Paired Sample T-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata pretest sebesar 46,48 meningkat menjadi 69,81 pada posttest, dengan peningkatan sekitar 50,19%. Uji Paired Sample T-Test memperoleh nilai Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *Wordwall* terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi makna kata di kelas IV SD Negeri Maleber.



© 2025 Penulis. Diterbitkan oleh Assa'idiyyah. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan zaman. Salah satu tujuan utama pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik melalui kegiatan belajar yang bermakna. Namun, kenyataannya pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih sering dihadapkan pada rendahnya minat belajar siswa. Siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran, terutama pada materi yang bersifat abstrak seperti makna kata. Kondisi tersebut juga ditemukan di SD Negeri Maleber, di mana sebagian besar siswa menunjukkan kurangnya antusiasme dan perhatian dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia. Proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional berbasis buku teks dan ceramah, sehingga suasana belajar menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, guru dituntut untuk menciptakan proses belajar yang interaktif, inspiratif, dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Pasal 19 yang menekankan bahwa pembelajaran harus mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif serta menumbuhkan kreativitas dan kemandirian. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Rivai dalam Hamroul (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi, mempermudah pemahaman siswa, serta menumbuhkan motivasi belajar melalui pengalaman yang lebih konkret dan menarik. Media yang dirancang dengan baik dapat mengubah suasana belajar dari pasif menjadi aktif dan partisipatif. Sejalan dengan itu, Gagne & Briggs (dalam Andi Kritanto, 2016) menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat fisik yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran agar terjadi proses belajar yang efektif.

Salah satu media inovatif yang kini banyak digunakan guru adalah *Wordwall*, sebuah platform digital berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan guru membuat berbagai

aktivitas interaktif, seperti kuis, pencocokan kata, dan permainan edukatif lainnya. Penelitian yang dilakukan oleh Edi Kusnadi (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran PPKn dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan. Hasil serupa juga diperoleh dalam penelitian Tri Yuli Hardeliska Pakpahan (2023) yang membuktikan bahwa penerapan *Wordwall* pada pembelajaran tematik mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui kegiatan yang menyenangkan dan menantang. Selain itu, penelitian Aulia Ningrum (2023) menyatakan bahwa gamifikasi *Wordwall* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi matematika karena melibatkan unsur kompetisi dan visual menarik. Temuan lain dari Ni Gusti Ayu Putu Widiastari dan Ryan Dwi Puspita (2022) juga memperlihatkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Hasil-hasil penelitian tersebut memperkuat pandangan bahwa *Wordwall* sebagai media berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Dari sisi teori, penggunaan media *Wordwall* selaras dengan pandangan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan. Melalui kegiatan berbasis permainan, siswa dapat menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Selain itu, menurut teori behavioristik (Gusnarib Wahab dan Rosnawati 2021) pemberian stimulus berupa tantangan permainan dan poin penghargaan dapat memperkuat perilaku positif siswa, seperti semangat berkompetisi dan keinginan untuk memahami materi lebih dalam. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Mohamad Wildan Syamsu Dluha dan Daya Negri Wijaya (2023) yang menyatakan bahwa *Wordwall* tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu, kerjasama, dan komunikasi siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa rendahnya minat belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar menjadi masalah yang perlu diatasi melalui pemanfaatan media pembelajaran inovatif. *Wordwall* sebagai media berbasis permainan dipandang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap minat belajar siswa pada materi makna kata kelas IV SD Negeri Maleber, sekaligus memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-experimental design, bentuk one group pretest-posttest design. Desain ini dipilih karena sesuai untuk mengetahui perubahan atau peningkatan minat belajar setelah perlakuan tanpa adanya kelompok kontrol pembanding. Pendekatan ini mengacu pada pendapat Sugiyono (2022) yang menyatakan bahwa metode kuantitatif digunakan untuk menguji hipotesis berdasarkan data numerik yang dianalisis secara statistik. Desain one group pretest-posttest memungkinkan peneliti membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan guna melihat adanya pengaruh signifikan dari variabel bebas terhadap variabel terikat (Arikunto, 2020)

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Maleber, Kecamatan Cipanas, Kabupaten Cianjur, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 21 orang, terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling total (sensus) karena seluruh populasi dijadikan sampel penelitian, sejalan dengan pendapat Margono (2021) bahwa teknik sensus digunakan ketika jumlah populasi relatif kecil dan memungkinkan semua anggota populasi diteliti.

Data dikumpulkan melalui angket dan observasi. Angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan observasi digunakan untuk menilai aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Instrumen penelitian dikembangkan berdasarkan indikator minat belajar yang diadaptasi dari Syaiful Bahri Djamarah (2019), meliputi rasa suka, ketertarikan, perhatian, kesadaran belajar, kecenderungan memilih belajar, dan prestasi. Sedangkan

indikator media pembelajaran diadaptasi dari Rivari dalam Hamroul (2021), yaitu relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatannya. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya agar terjamin keakuratan dan konsistensinya. Uji validitas dilakukan dengan korelasi Product Moment Pearson, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan Cronbach's Alpha, sejalan dengan metode yang disarankan oleh Azwar (2020).

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, uji normalitas data menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk memastikan distribusi data bersifat normal (Santoso, 2021). Kedua, dilakukan uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test guna melihat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Analisis ini dilakukan menggunakan program SPSS versi 25. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai Sig. (2-tailed), di mana apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat pengaruh signifikan penggunaan media Wordwall terhadap minat belajar siswa (Priyatno, 2020).

Secara keseluruhan, pendekatan dan analisis ini dipilih untuk memastikan hasil penelitian dapat memberikan bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widiastari & Puspita (2022) dan Dluha & Wijaya (2023) yang menyatakan bahwa media berbasis teknologi seperti Wordwall efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

## HASIL DAN DISKUSI

Hasil Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap minat belajar siswa pada materi makna kata kelas IV SD Negeri Maleber. Data diperoleh melalui angket minat belajar yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan media *Wordwall*. Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa rata-rata skor pretest sebesar 46,48 meningkat menjadi 69,81 pada posttest, sehingga terjadi peningkatan sebesar 23,33 poin atau sekitar 50,19%. Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Untuk memperkuat hasil temuan ini, data olahan disajikan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Rata-Rata Skor Pretest dan Posttest Minat Belajar Siswa**

No	Tahapan pengukuran	Rata-rata	Selisih	Persentase Peningkatan
1	Pretest	46,48	–	–
2	Posttest	69,81	23,33	50,19%

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata skor minat belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 23,33 poin setelah penerapan media *Wordwall*. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan positif terhadap minat belajar siswa, baik dari aspek perhatian, rasa suka, maupun partisipasi aktif dalam pembelajaran.

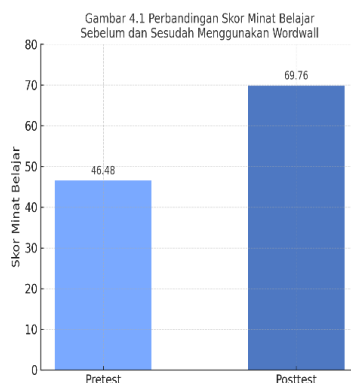
Hasil peningkatan ini juga sejalan dengan temuan observasi di kelas. Setelah penggunaan media *Wordwall*, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan fokus mengikuti pembelajaran. Mereka menunjukkan respon positif terhadap permainan edukatif yang disajikan melalui *Wordwall*. Guru pun dapat mengelola kelas dengan lebih efektif karena media ini mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran hingga kegiatan evaluasi. Permainan interaktif seperti “Match Up” dan “Quiz Game” memunculkan suasana kompetitif yang sehat, sehingga siswa lebih bersemangat dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Hasil ini memperkuat teori konstruktivisme yang menekankan bahwa belajar merupakan proses aktif di mana siswa membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman (Piaget, dalam Suyono & Hariyanto, 2019). Melalui *Wordwall*, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga membangun pengetahuannya melalui interaksi dan permainan yang bermakna. Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan teori behavioristik (Gusnarib Wahab dan Rosnawati 2021), di mana pemberian reinforcement positif berupa poin dan penghargaan dalam permainan mampu meningkatkan perilaku belajar aktif dan rasa percaya diri siswa.

Penelitian ini juga mendukung hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Edi Kusnadi (2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pelajaran PPKn. Sementara itu, Tri Yuli Hardeliska Pakpahan (2023) menemukan bahwa penerapan media gamifikasi *Wordwall* efektif meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik siswa sekolah dasar. Aulia Ningrum (2023) juga mengemukakan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu memperbaiki hasil belajar matematika melalui keterlibatan aktif dan suasana belajar yang menyenangkan. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Ni Gusti Ayu Putu Widiastari & Ryan Dwi Puspita (2022) yang membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa karena menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik secara visual dan audio.

Selain itu, penelitian Mohamad Wildan Syamsu Dluha dan Daya Negri Wijaya (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dengan *Wordwall* mendorong kemampuan kolaboratif, komunikasi, serta keaktifan siswa dalam memahami konsep secara menyeluruh. Sejalan dengan itu, Alifah Ulfiatul Isnawati (2021) menjelaskan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa karena proses belajar yang disertai unsur permainan mampu menstimulasi rasa ingin tahu serta semangat untuk berprestasi.

Dari keseluruhan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* memberikan dampak positif yang konsisten terhadap peningkatan minat belajar. Media ini tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana yang menumbuhkan interaksi dan motivasi belajar melalui pendekatan permainan. Dengan demikian, *Wordwall* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Temuan penelitian ini menguatkan bukti empiris bahwa penggunaan teknologi edukatif yang inovatif dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang sering dianggap abstrak dan membosankan. Grafik berikut memperlihatkan perbandingan skor pretest dan posttest.



**Gambar 1** Perbandingan skor minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan *wordwall*

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap minat belajar siswa pada materi makna kata kelas IV SD Negeri Maleber, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis statistik yang menunjukkan adanya perbedaan skor pretest dan posttest, di mana rata-rata skor minat belajar meningkat dari 46,48 menjadi 69,81, dengan nilai Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Artinya, penggunaan media *Wordwall* efektif dalam menumbuhkan perhatian, rasa suka, dan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Media *Wordwall* juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif karena menyajikan aktivitas berbasis permainan yang menumbuhkan semangat dan rasa ingin tahu siswa. Selain meningkatkan minat belajar, media ini membantu guru dalam mengelola kelas secara lebih dinamis dan komunikatif. Dengan demikian, *Wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang inovatif dan relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar di era teknologi saat ini.

## REFERENSI

- Afifuddin, M. N., & Saihu, M. (2024). *Pengolahan Data*. Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi, 173.
- Aminatus, Z., dkk. (2021). *Ekonometrika: Teknik dan Aplikasi dengan SPSS*. Mandala Press.
- Bahri, Syaiful Djamarah. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauhah, Hamroul, & Rosy, Brilliant. (2021). Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2).
- Ferlina, L., & Fratiwi, N. J. (2024). Edugame *Wordwall*: Sebuah Media untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Primary Education*, 3(2).
- Fidya, I., dkk. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Media Game Interaktif *Wordwall*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 219–227.
- Hafni, S. S. (2021). *Metodologi Penelitian*. KBM Indonesia: Jogjakarta.
- Isnawati, A. U. (2021). *Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II MI Ma'arif*
- Jannah, M., & Masnawati, E. (2024). Penerapan Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(4).
- Khusna, L., & Septikasari, Z. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN Gedongkuning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2).
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya Bintang Surabaya.

- Kusnadi, E. (2024). *Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya.*
- Ningrum, A. (2023). *Penerapan gamifikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa muatan matematika materi satuan waktu kelas II SDN Kaliasin VII/286 Surabaya.*
- Pakpahan, T. Y. H. (2023). *Penerapan media pembelajaran gamifikasi Wordwall terhadap hasil belajar pada tema benda, hewan, dan tanaman kelas I SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang.*
- Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Diakses Dari Jdih.Setkab.Go.Id.
- Rohani. (2020). *Media Pembelajaran.* Diklat. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Syarovina, A., dkk. (2024). Analisis Faktor Penyebab Kurangnya Minat Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 3(1).
- Wahab, Gusnarib dan Rosnawati, 2021, *Teori Teori Belajar dan Pembelajaran.* Adab (CV Adanu Abimata). Indramayu.
- Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R. D. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Nambaru. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 215–217.
- Wildan, Mohamad Syamsu Dluha dan Daya Negri Wijaya. “Dampak Penggunaan Web Wordwall Pada Minat dan Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Malang” dalam jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial. Vol.4 No.2. Afifuddin, M. N., & Saihu, M. (2024). *Pengolahan Data.* Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi, 173.
- Zahwa, A., & Syafi’i, M. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 5(2), 123–125