

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL  
TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA TEMA  
LINGKUNGAN SAHABAT KITA KELAS V  
SD NEGERI 101952 TUALANG**

Putri syahpitri<sup>1</sup>, Umar Darwis<sup>2</sup>  
Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah  
[putrisyahpitri@umnaw.ac.id](mailto:putrisyahpitri@umnaw.ac.id), [umardarwis@umnaw.ac.id](mailto:umardarwis@umnaw.ac.id)

**ABSTRACT**

*Interactive learning media is media designed to utilize technology to play a role in conveying information to improve student learning outcomes and interest. Wordwall is a web-based learning media in the form of a simple game where students are invited to follow the instructions and choose the correct answer by clicking on the specified object. This research aims to find out what effect the use of wordwall-based interactive media has on interest and learning outcomes in the environmental theme of our friends in class V at SD Negeri 101952 Tualang. This research is a quantitative research with a pretest posttest only control group design. The sampling technique used is the Random Sampling technique. This method was carried out on homogeneous groups, namely by dividing two groups, namely: the experimental group (class V-a) and the control group (class V-b). Based on the results of the T test calculation, the sig value is obtained. (2-tailed) on learning interest was  $0.02 < 0.05$  and on learning outcomes a sig value was obtained. (2-tailed) of  $0.037 < 0.05$ . So it can be concluded that "H<sub>1</sub> is accepted and H<sub>0</sub> is rejected". And the final results of this research show that there is an influence related to the use of wordwall interactive media on interest and learning outcomes in the environmental theme of our class V friends at SD Negeri 101952 Tualang.*

**Keywords:** *Wordwall Interactive Media, Interest, Learning Outcomes*

**ABSTRAK**

Media pembelajaran interaktif adalah media yang dirancang dengan memanfaatkan teknologi untuk berperan menyampaikan informasi untuk dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa. *Wordwall* adalah media pembelajaran berbasis web yang berupa game sederhana dimana peserta didik diajak untuk mengikuti perintah yang ada dan memilih jawaban yang benar dengan cara mengklik objek yang ditentukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar pada tema lingkungan sahabat kita kelas V SD Negeri 101952 Tualang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *pretest posttest only control group*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *random sampling*. Metode ini dilakukan pada kelompok yang homogen, yaitu dengan membagi dua kelompok, yaitu: kelompok eksperimen (kelas V-a) dan kelompok kontrol (kelas V-b). Berdasarkan hasil perhitungan uji T diperoleh hasil nilai sig. (2-tailed) pada minat belajar sebesar  $0.02 < 0.05$  dan pada hasil belajar diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0.037 < 0.05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa "H<sub>1</sub> diterima dan H<sub>0</sub> ditolak". Dan hasil akhirnya dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat

pengaruh terkait penggunaan media interaktif *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar pada tema lingkungan sahabat kita kelas V SD Negeri101952 Tualang.

**Kata kunci:** Media Interaktif *Wordwall*, Minat, Hasil Belajar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya agar menjadi manusia yang berkualitas (Sukenda Egok, 2022). Pendidikan merupakan proses interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung. Bisa juga dimaknai dengan proses serah terima ilmu antara guru dan siswa baik itu dari segi pengetahuan, sikap, dan juga tabiat yang biasanya dilakukan di suatu tempat.

Pembelajaran adalah proses untuk membelajarkan seseorang tentang suatu informasi atau konsep melalui pengalaman. pembelajaran merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang melalui pengalaman (Listyarini *et al.*, 2018). Pembelajaran dapat dilakukan sesuai dengan panduan kurikulum yang ada di Indonesia. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri dan mampu menimbulkan

minat siswa. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran akan dapat menunjang proses belajar mengajar menjadi lebih baik.

Minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran merupakan suatu yang penting dalam sebuah kelancaran proses belajar mengajar. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran akan dapat menunjang proses belajar mengajar menjadi lebih baik, begitupula sebaliknya jika minat belajar siswa rendah maka kualitas belajar akan menurun dan tentunya akan berpengaruh pada hasil belajar, Oleh sebab itu, guru harus menyesuaikan kondisi dan suasana kelas. Guru diharapkan mampu membuat dan menyesuaikan suasana kelas menjadi menyenangkan sehingga minat belajar siswa tinggi untuk belajar.

Guru berperan sangat penting untuk memilih perangkat pembelajaran yang tepat. Setelah memilih perangkat pembelajaran yang tepat guru harus bervariasi dan inovatif dalam memilih media

pembelajaran, agar siswa mudah mengerti dan memahami penyampaian materi yang diberikan oleh guru.

Permendikbud menyarankan salah satu prinsip pembelajaran perlu memunculkan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di dunia pendidikan. Namun, Realitanya penggunaan media teknologi masih kurang sehingga membuat pembelajaran kurang efektif dan efisien.

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu untuk guru dalam pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik pada kegiatan pembelajaran (Audie, N., 2019). Pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa hal, antara lain aksesibilitas, jenis penilaian, desain media, anggaran biaya, dan fitur-fitur yang disediakan dalam platform tersebut (Damayanti, 2020). Media memiliki fungsi untuk mengarahkan siswa mendapatkan pengalaman belajar (*leaning experience*) yang dapat dilihat dari interaksi peserta didik dengan media.

Namun, Realitanya penggunaan media teknologi masih kurang

sehingga membuat pembelajaran kurang efektif dan efisien. Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Nisa & Susanto, 2022) bahwa Era revolusi industri 4.0 menekankan pada pentingnya elaborasi literasi digital yang menghubungkan kemampuan teknologi dan pedagogis untuk meningkatkan pembelajaran hasil di ketiga domain yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Berdasarkan hasil wawancara saya dengan wali kelas V penggunaan media pembelajaran masih minim untuk digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Terutama untuk penggunaan media dalam bentuk teknologi dan permainan sangat jarang untuk diterapkan. hal ini menyebabkan pembelajaran yang pasif dan kurang melibatkan keaktifan siswa pada setiap pembelajaran.

Buku pedoman yang digunakan guru dalam sehari-hari untuk pembelajaran menggunakan buku yang telah ditetapkan pemerintah. hal ini seringkali membuat siswa bingung saat mengerjakan tugas/LKS dan banyak siswa yang kurang serius mengerjakannya, cenderung masih bercanda dengan temannya dan ketika tugas tidak dapat diselesaikan

saat itu juga akan dijadikan pekerjaan rumah.

Hal ini yang sengaja dilakukan siswa agar tugas yang diberikan guru tidak secepatan diselesaikan di kelas melainkan agar tugas tersebut menjadi pekerjaan rumah. Oleh sebab itu, siswa memiliki nilai yang rendah dan tidak mencukupi KKM. Pernyataan tersebut didukung dengan hasil nilai UTS siswa kelas V SD Negeri 101952 Tualang.

**Tabel 1 Hasil Nilai UTS Siswa Kelas V SD Negeri 101952 Tualang**

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas
Va	75	26	24%	76
Vb	75	26	22%	78

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dilakukan perubahan proses pembelajaran. Agar lebih memacu semangat siswa sehingga lebih tertarik pada saat pembelajaran yang sedang berlangsung. Untuk itu guru harus bisa memilih media pembelajaran yang tepat agar siswa lebih mudah mengerti dan paham terhadap pembelajaran.

*Wordwall* adalah sebuah aplikasi *gamifikasi* digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam

penyampaian materi (Khairunnisa, 2021). Media pembelajaran *wordwall* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi (Sartika, 2017). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sari et al., 2021) terdapat pengaruh penggunaan media game kuis berbasis android (*wordwall*) terhadap hasil belajar siswa.

Menurut (Sari & yarza, 2021) kelebihan dari *wordwall* yaitu aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan *basic*. Ada banyak fitur game edukasi yang disediakan, selain itu untuk mengaksesnya siswa tidak perlu mendownload aplikasi, siswa hanya perlu mengakses tautan yang guru bagikan. *Wordwall* memungkinkan siswa untuk bersaing sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan, yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* terhadap minat pada tema lingkungan sahabat kita kelas V SD Negeri 101952 Tualang.
2. Untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar pada tema lingkungan

sahabat kita kelas V SD Negeri 101952 Tualang.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif yang menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan desain *pretest posttest only control group*. Metode ini dilakukan pada kelompok yang homogen dengan membagi menjadi dua kelompok, yaitu: kelompok eksperimen (kelas V-a) dan kelompok kontrol (kelas V-b). Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan (*treatment*) dan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*). Adapun desain penelitian ini sebagai berikut:

**Tabel 2 Desain Penelitian**

<b>Kelompok</b>	<b>Pre test</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Post test</b>
Kontrol	O <sub>1</sub>	-	O <sub>3</sub>
Eksperimen	O <sub>2</sub>	X	O <sub>4</sub>

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 101952 Tualang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 (genap) Tahun Ajaran 2023/2024 dikelas V SD Negeri 101952 Tualang pada tema 8 lingkungan sahabat kita. Teknik pengambilan sampel yang

digunakan adalah teknik *Random Sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V-a berjumlah 26 siswa dan yang menjadi kelas kontrolnya adalah kelas V-b yang berjumlah 26 siswa.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Fransiska & Darwis, 2022). oleh sebab itu penelitian ini membahas mengenai pengaruh media interaktif *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar pada tema lingkungan sahabat kita kelas V SD Negeri 101952 Tualang.

Penelitian ini menerapkan variabel bebas (X) berupa media interaktif *wordwall* dan variabel terikat (Y) berupa minat belajar (Y1) dan hasil belajar (Y2). Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media interaktif *wordwall* pada saat penelitian, sedangkan kelas kontrol diberikan model pembelajaran konvensional berupa ceramah dan diskusi. Proses pembelajaran berlangsung selama 6 pertemuan, yaitu tiga kali pertemuan

kelas eksperimen dan tiga kali pertemuan kelas kontrol.

Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan beberapa dokumen yang harus ada pada saat penelitian. Dokumen tersebut di antara lain adalah RPP, instrumen tes beserta kisi-kisi, instrumen angket minat belajar beserta kisi-kisi, dan media *wordwall*. Instrumen angket dan tes sebelum dijadikan sebagai alat ukur terlebih dahulu divalidasikan kepada kelas uji coba. Uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 101939 Melati dengan jumlah peserta didik 25 orang.

Teknik pengumpulan data penelitian dilakukan dengan cara memberikan soal pretest dan posttest angket dan tes. Soal yang didistribusikan kepada peserta didik sebanyak 20 soal yang dimana 10 soal untuk pretest dan 10 soal untuk posttest pada hasil belajar. Sedangkan untuk angket minat belajar terdiri dari 24 pernyataan yang dimana 12 pernyataan untuk pretest dan 12 pernyataan lagi untuk posttest.

Proses pembelajaran yang berlangsung adalah selama 3 pertemuan setiap kelas, dimana setiap pertemuan terdapat tiga jam

pelajaran. Pertemuan pertama pada penelitian ini, kelas eksperimen mengerjakan soal pretest setelah mengerjakan pretest. Guru menerapkan kegiatan inti pembelajaran penyampaian penerangan untuk diskusikan yang berupa LKPD. Sedangkan pada kelas kontrol, setelah mengerjakan pretest kegiatan inti yang dilakukan ialah penerangan materi dilanjutkan dengan latihan soal yang ada pada buku.

Adapun untuk pertemuan kedua dalam penelitian, kegiatan inti pembelajaran kelas eksperimen ialah melakukan kegiatan kuis pada media *wordwall* yang dilakukan dengan teman sekelompok. Setelah setiap kelompok secara bergantian untuk menjawab pertanyaan yang ada pada media *wordwall*. Selanjutnya penentuan total skor untuk setiap kelompok, dimana untuk kelompok yang memiliki skor tertinggi diberi penghargaan oleh guru. Sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol adalah penerangan materi dan dilanjutkan dengan latihan soal.

Untuk pertemuan ketiga dalam penelitian, kegiatan inti pembelajaran kelas eksperimen ialah melakukan kegiatan kuis namun, kuis untuk pertemuan ini dilakukan dengan cara

individual setiap peserta didik. Selanjutnya, peserta didik untuk menjawab soal posttest yang sudah disediakan oleh peneliti. Untuk kelas kontrol kegiatan yang dilakukan ialah penyampaian materi dan lanjutkan dengan menjawab soal post test.

Berdasarkan analisis data menggunakan SPSS versi 24, pengujian statistik menunjukkan sebaran data berdistribusi normal dan homogen. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi normalitas data pretest pada angket minat belajar sebesar 0.104 pada kelas kontrol dan 0.070 pada kelas eksperimen. Sedangkan, analisis data posttest angket yaitu sebesar 0.200 pada kelas kontrol dan 0.107 pada kelas eksperimen.

Adapun untuk data hasil belajar peserta didik pretest pada kelas kontrol dan eksperimen sebesar 0.123 dan 0.075. Sedangkan data pada posttest hasil belajar sebesar 0.095 dan 0.075. Hal tersebut menunjukkan bahwa data angket minat belajar dan hasil belajar berdistribusi normal yang dibuktikan dengan taraf signifikansi  $> 0.05$ .

Selain uji normalitas, juga diperlukan analisis uji homogenitas untuk analisis hipotesis. Berdasarkan pengujian menggunakan SPSS versi

24, menunjukkan hasil bahwa data adalah homogen. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil signifikansi untuk pretest dan posttest pada angket adalah 0.528 dan 0.090 dan pretest dan posttest pada hasil belajar sebesar 0.900 dan 0.716. Hal tersebut menunjukkan nilai signifikansi uji homogenitas  $> 0.05$  yang berarti data berasal dari varian yang homogen (sama).

Setelah data dinyatakan data normal dan homogen, analisis dilanjutkan pada uji hipotesis. Penelitian ini menggunakan independent sampel t-test. Adapun tujuan dilakukannya uji-t yaitu mengetahui pengaruh variabel independent (X) berupa media interaktif *wordwall* terhadap minat belajar (Y1) dan hasil belajar (Y2).

Berdasarkan perhitungan uji t-test yang dilakukan menggunakan bantuan software SPSS versi 24 menunjukkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dimana diperoleh hasil pada minat belajar nilai sig. (*2-tailed*) 0.02 yang artinya  $< 0.05$ . Sedangkan uji-t hasil belajar peserta didik memiliki nilai sig. (*2-tailed*) 0.037 yang artinya  $< 0.05$ . berdasarkan acuan uji-t apabila signifikansi  $< 0.05$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak artinya variabel

independent berpengaruh signifikansi terhadap variabel dependent.

**Tabel 3 Hasil uji t pada minat belajar**

	F	Sig	t	df	Sig(2-tailed)
Equal variance assumed	2.995	.090	-3215	50	.002
Equal variance not assumed			-3215	44.4	.002

**Tabel 4 Hasil uji t pada hasil belajar**

	F	Sig	t	df	Sig (2-tailed)
Equal variance assumed	134	.71	-2.146	50	.037
Equal variance not assumed			-3.215	49.9	.037

Dari beberapa analisis data yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka berarti media interaktif *wordwall* berpengaruh terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 101952 Tualang.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan data yang telah dianalisis dengan uji normalitas dan uji homogenitas berdistribusi normal.

pengujian uji t diperoleh hasil nilai sig. (*2-tailed*) pada minat belajar sebesar  $0.02 < 0.05$  dan pada hasil belajar diperoleh nilai sig. (*2-tailed*) sebesar  $0.037 < 0.05$ .

Sehingga dapat disimpulkan bahwa “ $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak”. Dan hasil akhirnya dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terkait penggunaan media interaktif *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar pada tema lingkungan sahabat kita kelas V SD Negeri 101952 Tualang.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 101952 Tualang ada beberapa saran yang perlu diperhatikan antara lain:

1. Diharapkan kepada siswa untuk terus meningkatkan minat belajarnya agar hasil belajar yang akan diperoleh terus meningkat setelah diterapkan media interaktif *wordwall* ini.
2. Diharapkan kepada para guru untuk dapat menjadikan *wordwall* salah satu media pembelajaran
3. Diharapkan temuan peneliti ini dapat menjadi panduan dan diperluas dalam penelitian selanjutnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Audie.N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1) 2620-9071
- Fransiska, D., & Darwis,U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 Berorientasi Palkem Pada Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (Jppt)*, 4(1), 2684-9216.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–*Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2 No. 143-44.
- Listyarini, Dwi Wahyu, Abdur Rahman As'ari, & Furaidah. (2018). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Halma Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3, 538–543.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar. *JPGI* (Jurnal Penelitian Guru Indonesia), 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035j-pgi0005>
- Sari, R.N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. (2021). Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6 (2), 76-83.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan *Wordwall* Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. 4(April), 195–199.
- Sartika.R. (2017). *Implementing Wordwall Strategy in Teaching Writing Descriptive Text for junior high school students. Journal of English and Education*. Vol. 5 No. 2, October 2017, pp. 179 – 186
- Sukenda Ekok, A. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. 6. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>