

PENGARUH MEDIA WORDWALL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI METAMORFOSIS SISWA KELAS IV SDN 138 PEKANBARU

Vernia Rosbiana¹, Dea Mustika²

^{1,2} PGSD FKIP Universitas Islam Riau

[1verniarosbiana@student.uir.ac.id](mailto:verniarosbiana@student.uir.ac.id), [2deamustika@edu.uir.ac.id](mailto:deamustika@edu.uir.ac.id)

ABSTRACT

Students' learning interest is one of the important factors affecting the success of the learning process, especially in science subjects. However, classroom learning is still predominantly teacher-centered, resulting in low student engagement and learning interest. This study aimed to determine the effect of the Wordwall learning media on the learning interest of fourth-grade students in learning metamorphosis at SDN 138 Pekanbaru. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a One Group Pretest–Posttest Design. The population consisted of all fourth-grade students at SDN 138 Pekanbaru, totaling 37 students, and the sampling technique used was total sampling. Data were collected using a learning interest questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data analysis included descriptive statistics, the Shapiro–Wilk normality test, the Paired Sample t-test, and N-Gain analysis using IBM SPSS Statistics. The results showed that the average learning interest score increased from 31.00 on the pretest to 51.92 on the posttest. The Paired Sample t-test produced a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant effect of the Wordwall learning media on students' learning interest. Furthermore, the average N-Gain score was 0.7206 (72.06%), categorized as high. These findings indicate that the Wordwall learning media effectively improves students' learning interest by creating an interactive, enjoyable, and student-centered learning environment.

Keywords: Wordwall, learning interest, science learning, metamorphosis, elementary school.

ABSTRAK

Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Namun, proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode yang berpusat pada guru sehingga menyebabkan rendahnya keterlibatan dan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi metamorfosis di SDN 138 Pekanbaru. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment melalui desain One Group Pretest–Posttest Design. Populasi penelitian berjumlah 37 siswa kelas IV SDN 138 Pekanbaru dengan teknik total sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket minat belajar yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas. Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro–Wilk, uji Paired Sample t-test, dan analisis N-Gain menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa meningkat dari 31,00 pada pretest menjadi 51,92 pada posttest. Hasil uji Paired Sample t-test memperoleh nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) yang menunjukkan

adanya pengaruh signifikan penggunaan media *Wordwall* terhadap minat belajar siswa. Selain itu, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,7206 (72,06%) yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Kata Kunci: *Wordwall*, minat belajar, pembelajaran IPA, metamorfosis, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah peserta didik sejak dini. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPA diharapkan mampu mengembangkan kemampuan peserta didik melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan hasil pembelajaran (Viqri et al., 2024).

Namun, kondisi pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA. Menurut John Dewey, minat belajar merupakan hasil interaksi antara pengalaman belajar dengan

lingkungan yang mendukung, sedangkan Deci dan Ryan melalui *Self-Determination Theory* menjelaskan bahwa minat belajar akan tumbuh apabila kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial peserta didik dapat terpenuhi (Dohona, Zega, Telaumbanua, & Gulo, 2025).

Kondisi pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan peserta didik cenderung hanya menerima informasi secara pasif sehingga keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran menjadi rendah. Rendahnya keterlibatan tersebut berdampak pada menurunnya perhatian, rasa ingin tahu, serta minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran abad ke-21 menuntut guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menciptakan interaksi dua arah, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, serta mendorong peserta didik

berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran (Nantara, 2021).

Penggunaan media pembelajaran digital yang bersifat interaktif menjadi salah satu alternatif yang dinilai mampu menjawab kebutuhan tersebut karena mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, maupun permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pernyataan ini didukung oleh penelitian Jannah & Masnawati (2024) yang menyatakan bahwa media *Wordwall* mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih imajinatif sehingga siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran dan tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

Rendahnya minat belajar IPA juga diperkuat oleh berbagai data dan hasil penelitian. Studi PISA 2018 menunjukkan bahwa kemampuan literasi sains peserta didik Indonesia masih berada pada kategori rendah (Ananda, Selvira, Fadillah, Fitri, & Bramantio, 2025).

Selain itu, implementasi Kurikulum Merdeka menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan minat belajar siswa hingga mencapai kategori tinggi.

Berbagai penelitian terdahulu juga membuktikan bahwa penggunaan media digital interaktif, penerapan Project Based Learning (PjBL), serta keterlibatan orang tua dalam proses pendidikan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar (Khafiah & Wahyono, 2025).

Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan kondisi nyata di SDN 138 Pekanbaru. Hasil wawancara dengan wali kelas IV menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kurang memperhatikan penjelasan guru, sering berbicara dengan teman saat pembelajaran berlangsung, merasa bosan, bahkan keluar masuk kelas ketika proses belajar berlangsung. Selain itu, guru masih lebih banyak menggunakan buku teks dan gambar sebagai media pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi kurang menarik.

Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada hasil ulangan harian materi metamorfosis yang menunjukkan rata-rata nilai siswa hanya sebesar 60,8, masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yaitu 65. Kondisi ini menunjukkan bahwa rendahnya minat

belajar berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital, khususnya *Wordwall*. *Wordwall* merupakan platform pembelajaran berbasis web yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki, permainan mencocokkan pasangan, roda acak, dan berbagai bentuk permainan edukatif lainnya. Media ini menerapkan konsep *gamification* sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, memberikan umpan balik secara langsung, serta membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan minat belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak monoton (Masruroh, Umami, & Nugraheni, 2025).

Hasil tersebut juga diperkuat oleh penelitian Fahsa, Suntari, & Yudha (2025) yang menyimpulkan

bahwa media *Wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Penggunaan media berbasis permainan tidak hanya meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran, tetapi juga membantu siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak karena materi disajikan dalam bentuk aktivitas yang menarik. Dengan demikian, *Wordwall* menjadi salah satu media digital yang relevan untuk mendukung implementasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.

Selain menyediakan berbagai bentuk permainan edukatif, *Wordwall* juga menerapkan konsep gamifikasi yang menggabungkan aktivitas belajar dengan unsur permainan sehingga mampu meningkatkan perhatian, rasa senang, serta motivasi belajar peserta didik. Melalui penyajian soal yang interaktif disertai umpan balik secara langsung, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian Syachruroji, Mahtuh, Andriani, Rahmawati, & Fadilah

(2024) menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik, keberanian bertanya, antusiasme memahami materi, serta rasa senang selama mengikuti pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi metamorfosis di SDN 138 Pekanbaru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media *Wordwall* memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital, khususnya *Wordwall*, dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih

media pembelajaran yang inovatif, membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, menjadi masukan bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi, serta menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian mengenai media pembelajaran digital pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu *quasi experiment*. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol (Sugiyono, 2023). Pada desain ini, peserta didik diberikan angket minat belajar (*pretest*) sebelum memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *Wordwall*, kemudian setelah perlakuan diberikan kembali angket minat belajar (*posttest*) untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa. Desain tersebut dipilih karena memungkinkan peneliti

membandingkan kondisi sebelum dan sesudah pemberian perlakuan sehingga pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap minat

belajar dapat dianalisis secara lebih objektif.

Tabel 1 Desain Penelitian *One Group Pretest–Posttest Design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Sumber: Olahan Peneliti (2026)

Penelitian dilaksanakan di SD

Negeri 138 Pekanbaru pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 138 Pekanbaru yang berjumlah 57 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh (*total sampling*), sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian yang terdiri atas 57 siswa.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *Wordwall*, sedangkan variabel terikat adalah minat belajar siswa pada materi metamorfosis. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar yang disusun berdasarkan empat indikator yang dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Minat Belajar

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Minat Belajar	Perasaan Senang	Senang Dengan Materi Pelajaran Senang Dengan Media Pembelajaran
	Ketertarikan	Tertarik terhadap materi pelajaran Tertarik dengan media pembelajaran
	Penerimaan	Memperhatikan pelajaran Mengikuti setiap penjelasan guru
	Keterlibatan	Aktif terlibat dalam kelas Bertanya Belajar tanpa disuruh

Sumber: Olahan Peneliti (2026)

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen telah melalui uji validitas menggunakan korelasi Product Moment Pearson dan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha untuk memastikan bahwa instrumen layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengukur tingkat minat belajar awal siswa. Selanjutnya, pembelajaran

dilaksanakan menggunakan media *Wordwall* pada materi metamorfosis sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah disusun. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, siswa diberikan *posttest* menggunakan instrumen yang sama untuk mengetahui perubahan minat belajar setelah memperoleh perlakuan.

Data penelitian dianalisis secara deskriptif dan inferensial menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics*. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-test* pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap minat belajar siswa. Besarnya peningkatan minat belajar dianalisis menggunakan *N-Gain Score* sehingga dapat diketahui kategori peningkatan yang terjadi setelah penerapan media *Wordwall*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi metamorfosis di SDN 138 Pekanbaru. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, instrumen penelitian telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrumen angket memenuhi kriteria valid dan reliabel sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian.

Tabel 3 Hasil Deskripsi Data Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen

	Pretetst	Posttest
N Valid	37	37
Missing	0	0
Mean	31.00	51.92
Std. Error of Mean	.602	.603
Median	31.00	52.00
Mode	30	52
Std. Deviation	3.659	3.670
Variance	13.389	13.465
Range	20	14
Minimum	21	46
Maximum	41	60
Sum	1147	1921

Sumber: Olahan Penelliti (2026)

Analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan media *Wordwall*. Sebelum perlakuan, nilai rata-rata (mean) minat belajar siswa sebesar 31,00, kemudian meningkat menjadi 51,92 setelah pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Selain itu,

nilai median meningkat dari 31,00 menjadi 52,00, sedangkan nilai modus meningkat dari 30 menjadi 52. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami perubahan minat belajar ke arah yang lebih baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Wordwall*.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.974	37	.543
Posttest	.966	37	.308

Sumber: Olahan Peneliti (2026)

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk. Hasil analisis menunjukkan bahwa data sebelum perlakuan memiliki nilai signifikansi sebesar 0,543, sedangkan data sesudah perlakuan sebesar 0,308. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf

signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan analisis parametrik menggunakan *Paired Sample t-test*.

Tabel 5 Hasil N-Gain

	N	Minim um	Maxim um	Mea n	Std. Deviation
Ngain_ Score	37	.46	1.00	.720 6	.1259 1
Ngain_ Percent	37	46.15	100.0	72.0 0	12.59 603
Valid N	37				.083

Sumber: Olahan Peneliti (2026)

Efektivitas penggunaan media *Wordwall* juga dianalisis menggunakan *N-Gain*. Hasil analisis menunjukkan rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,7206 atau 72,06%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi metamorfosis.

Tabel 6 Hasil Uji-t

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2- tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttets	- 20.919	4.675	.769	-22.478	-19.360	27.219	36	.000

Sumber: Olahan Peneliti (2026)

Hasil pengujian hipotesis menggunakan Paired Sample t-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$) dengan nilai $t = -27,219$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga

dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi metamorfosis di SDN 138 Pekanbaru.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Peningkatan nilai rata-rata minat belajar dari 31,00 menjadi 51,92 menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media digital interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Melalui fitur permainan (game-based learning), siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat selama proses pembelajaran sehingga perhatian dan ketertarikan terhadap materi metamorfosis meningkat.

Peningkatan minat belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang dirancang berdasarkan prinsip gamifikasi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Unsur permainan, tantangan, sistem skor, serta umpan balik langsung yang terdapat pada *Wordwall* mendorong peserta didik untuk lebih fokus selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut membuat siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam

membangun pemahamannya sendiri melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang interaktif (Nisa & Susanto, 2024). Temuan ini sejalan dengan penelitian Jannah dan Jannah & Masnawati (2024) yang menyatakan bahwa *Wordwall* mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kreatif sehingga siswa menjadi lebih aktif mengikuti pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih efektif.

Tingginya nilai N-Gain sebesar 0,7206 memperlihatkan bahwa *Wordwall* tidak hanya memberikan perbedaan secara statistik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Karakteristik *Wordwall* yang mengintegrasikan unsur permainan, visual yang menarik, tantangan, dan umpan balik secara langsung mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kondisi tersebut membuat siswa lebih fokus, aktif berpartisipasi, serta terdorong untuk menyelesaikan setiap aktivitas pembelajaran yang diberikan.

Tingginya efektivitas tersebut menunjukkan bahwa media *Wordwall* tidak hanya meningkatkan aspek afektif berupa minat belajar, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan

sehingga siswa terdorong untuk terus mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Pembelajaran yang dikemas melalui aktivitas permainan membuat siswa lebih berani mencoba, berdiskusi, serta memberikan respons terhadap pertanyaan yang diberikan guru. Hal ini sejalan dengan penelitian Syachruraji et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* meningkatkan keberanian bertanya, keaktifan siswa, antusiasme memahami materi, dan rasa senang selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori minat belajar yang dikemukakan oleh Guilford, yang menyatakan bahwa minat belajar ditunjukkan melalui perhatian, rasa senang, ketertarikan, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Ketika peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan melalui media pembelajaran interaktif, motivasi intrinsik mereka akan meningkat sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan demikian, penggunaan *Wordwall* mampu memenuhi karakteristik pembelajaran yang berpusat pada

siswa (*student-centered learning*) (Pradani, 2022).

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Maivina & Mustika (2025) yang menyatakan bahwa penerapan *Game Based Learning* mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian Febiwanty & Mustika (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu faktor eksternal yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Jannah & Masnawati (2024) yang menyimpulkan bahwa media *Wordwall* mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan minat belajar pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian Rohmah, Pitasari, & Crismono (2025) yang menemukan bahwa penggunaan media *Wordwall* memberikan hubungan positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Siswa yang belajar menggunakan *Wordwall* menunjukkan tingkat antusiasme, motivasi, dan keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan

pembelajaran konvensional. Temuan tersebut menunjukkan bahwa efektivitas *Wordwall* bersifat konsisten pada berbagai materi pembelajaran IPA di sekolah dasar, termasuk materi metamorfosis yang menjadi fokus penelitian ini.

Secara pedagogis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Peserta didik pada usia sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi melalui aktivitas belajar yang konkret, interaktif, dan menyenangkan (Nadia, Afiani, Naila, & Muhammadiyah, 2022).

Oleh karena itu, penggunaan *Wordwall* dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka melalui pembelajaran yang aktif, berpusat pada peserta didik, serta mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran

berbasis *Wordwall* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi metamorfosis. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi metamorfosis di SDN 138 Pekanbaru. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor minat belajar dari 31,00 pada pretest menjadi 51,92 pada posttest, didukung hasil uji Paired Sample t-test dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) serta nilai N-Gain sebesar 0,7206 yang termasuk kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa *Wordwall* efektif menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, menyenangkan, dan berpusat pada siswa sehingga mampu meningkatkan perhatian,

ketertarikan, keterlibatan, serta minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Jurnal :

Ananda, R., Selvira, D., Fadillah, N., Fitri, D. W., & Bramantio, D. (2025). Proses pembelajaran di sekolah dasar dan permasalahannya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 380–385.

Dohona, S. T. S., Zega, N. A., Telaumbanua, D., & Gulo, H. (2025). Pengaruh Kurikulum Merdeka terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 3 Hiliserangkai. *Jurnal Edukasi Dan Matematika Sains*, 14(2), 55–72.

Fahsa, A., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Tinggi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(2), 224–236.

Febiwanty, J., & Mustika, D. (2024). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Ipa Pada Anak Kelas V Di Sd Negeri 1 Bukit Batu. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(1), 18–25.

Jannah, M., & Masnawati, E. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(4), 173–183.

Khafiah, L., & Wahyono, W. (2025). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS tentang Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh pada Siswa Kelas V SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(3), 2166–2175.

Maivina, R., & Mustika, D. (2025). Penerapan model Game Based Learning (GBL) untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN 008 Sukaraja Kuantan Singingi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3), 346–361.

Masruroh, F., Umami, R., & Nugraheni, G. (2025). Hubungan media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa SMA Negeri Bandarkedungmulyo. *Edumath*, 17(1), 10–16.

Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., Naila, I., & Muhammadiyah, U. (2022). Penggunaan aplikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar matematika selama pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33–43.

Nantara, D. (2021). Menumbuhkan minat belajar pada diri siswa selama mengikuti proses pembelajaran. *Jurnal Teladan*, 6(2), 67–74.

- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2024). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis Wordwall dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa. *Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 544–552.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.
- Rohmah, D. U., Pitasari, M. A. R., & Crismono, P. C. (2025). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipas Materi Fotosintesis Di SD Tegal Besar 02. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 718–731.
- Syachrurroji, A., Mahtuh, N. A., Andriani, N., Rahmawati, R., & Fadilah, N. R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas 3 Muatan Pelajaran IPA Di SDN Kebaharan 2. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 13–21.
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310–315. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.419>