ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN INFORMATIKA DI KELAS VIII SMPN 2 CIWARU

Toni Pandu Wijaya [1], Ahmad Fajri Lutfi [2]
[12]Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Pendidikan Sosial dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Kuningan
[1]tonipandu113@gmail.com, [2]ahmadfl@umkuningan.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of using Wordwall interactive learning media on improving students' learning interest in Informatics subject, specifically the Microsoft Excel topic, at grade VIII of SMPN 2 Ciwaru. The method used was a quantitative approach with a quasi-experimental design, namely the Nonequivalent Control Group Design, involving two classes as samples: class VIII B as the experimental group (32 students) taught using Wordwall, and class VIII A as the control group (31 students) taught conventionally. Data were collected through a 19-item learning-interest questionnaire that had been tested for validity (r-count > r-table 0.248) and reliability (Cronbach's Alpha = 0.856, very reliable), supported by observation and documentation. The results show that the average pretest score of the experimental class was 62.64 and increased to 83.37 in the posttest, with an N-Gain of 20.72 (high category), while the control class only increased from 62.60 to 70.40 (N-Gain 7.79, low category). The paired sample t-test produced a significance value of Sig. (2-tailed) < 0.001 (< 0.05), so H0 was rejected and Ha accepted. The independent sample t-test also showed a significant mean difference of 12.80 points between the experimental class (83.28) and the control class (70.48). It is concluded that the use of Wordwall interactive media has a significant positive effect on improving students' learning interest in Informatics learning.

***Keywords**: interactive media, Wordwall, learning interest, Informatics learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika materi Microsoft Excel di kelas VIII SMPN 2 Ciwaru. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experimental), yaitu Nonequivalent Control Group Design, dengan melibatkan dua kelas sebagai sampel yaitu kelas VIII B sebagai kelas eksperimen (32 siswa) yang diberi perlakuan menggunakan Wordwall dan kelas VIII A sebagai kelas kontrol (31 siswa) dengan pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar sebanyak 19 butir pernyataan yang telah diuji validitas (r hitung > r tabel 0,248) dan reliabilitasnya (Cronbach's Alpha 0,856, sangat reliabel), didukung dengan observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor pretest kelas eksperimen sebesar 62,64 meningkat menjadi 83,37 pada posttest dengan N-Gain 20,72 (kategori tinggi), sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 62,60 menjadi 70,40 (N-Gain 7,79, kategori

rendah). Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) < 0,001 (< 0,05) sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Uji independent sample t-test juga menunjukkan perbedaan rata-rata yang signifikan sebesar 12,80 poin antara kelas eksperimen (83,28) dan kelas kontrol (70,48). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Wordwall berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran Informatika.

Kata Kunci: media interaktif, Wordwall, minat belajar, pembelajaran informatika

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Paradigma pembelajaran kini bergeser dari pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher-centered) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered), sehingga pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu komponen penting dalam mendukung keterlibatan aktif siswa (Faiz & Purwati, 2021).

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dengan materi pembelajaran, misalnya melalui kuis, simulasi, maupun permainan edukatif. Penggunaan media interaktif terbukti dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan minat belajar siswa (Nurrita, 2021), serta meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional (Kustandi & Darmawan, 2020).

Salah satu media interaktif yang dapat dimanfaatkan adalah Wordwall, yaitu platform berbasis web yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis, permainan edukatif, dan latihan soal. Penggunaan Wordwall terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif (Ehrick, Takwim, & Bungawati, 2024), serta dilengkapi fitur umpan balik langsung yang membantu siswa mengetahui hasil belajarnya secara langsung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru mata

pelajaran Informatika SMPN 2 Ciwaru pada 13 Juli 2026, diketahui bahwa pembelajaran Informatika kelas VIII masih didominasi metode ceramah dengan media terbatas pada Microsoft PowerPoint dan video YouTube, sedangkan media interaktif seperti Wordwall belum pernah digunakan karena keterbatasan jaringan internet dan sebagian komputer laboratorium yang belum dapat digunakan. Kondisi ini menyebabkan sebagian siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Analisis Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Informatika di Kelas VIII SMPN 2 Ciwaru". Rumusan masalah penelitian ini meliputi: (1) bagaimana penerapan media Wordwall dalam pembelajaran Informatika; (2) bagaimana minat belajar siswa setelah diterapkannya media Wordwall; dan (3) bagaimana perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Wordwall. Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan media Wordwall, mengetahui minat belajar siswa setelah penerapannya, serta mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut. Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dalam menambah wawasan mengenai pemanfaatan media interaktif, serta secara praktis bagi sekolah, guru, siswa, dan peneliti selanjutnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi experimental design), karena penelitian dilaksanakan pada kondisi nyata di sekolah sehingga tidak memungkinkan mengontrol seluruh variabel luar yang berpengaruh (Siyoto & Sodik, 2020). Desain yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yang melibatkan kelas kontrol dan kelas eksperimen tanpa pemilihan sampel secara acak, di mana kedua kelompok diberikan pretest dan posttest untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan (Hardani dkk., 2020). Kelas eksperimen (VIII B) diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media interaktif Wordwall, sedangkan kelas kontrol (VIII A) diberi pembelajaran

konvensional tanpa media tersebut. Bentuk desain penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kontrol	O1	X1	O2
Eksperimen	O3	–	O4

Keterangan: O1 = pretest kelas kontrol; O2 = posttest kelas kontrol; O3 = pretest kelas eksperimen; O4 = posttest kelas eksperimen; X = perlakuan menggunakan media Wordwall; (–) = pembelajaran konvensional tanpa Wordwall.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 2 Ciwaru tahun ajaran 2026/2027. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan pertimbangan kesamaan karakteristik siswa, sehingga terpilih dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas VIII B sebagai kelas eksperimen (32 siswa) dan kelas VIII A sebagai kelas kontrol (31 siswa), dengan total sampel sebanyak 63 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi angket, observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur minat belajar siswa melalui pretest dan posttest, terdiri atas 19 butir pernyataan berskala Likert yang telah dinyatakan valid (r hitung > r tabel = 0,248 pada N = 63) dan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,856 (sangat reliabel). Observasi digunakan untuk mengamati keaktifan dan keterlibatan siswa selama pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa daftar nama siswa dan kondisi sekolah.

Analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 27, meliputi uji normalitas (Shapiro-Wilk), uji homogenitas (Levene's Test), serta uji hipotesis menggunakan Paired Samples t-Test untuk mengetahui perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelas, dan Independent Samples t-Test untuk membandingkan efektivitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada taraf signifikansi alpha = 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di SMPN 2 Ciwaru pada tanggal 29 Juli sampai dengan 21 Agustus 2026 pada materi Microsoft Excel. Data minat belajar siswa diperoleh dari penyebaran angket sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ringkasan hasil deskriptif disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Deskripsi Data Pretest, Posttest, dan N-Gain Minat Belajar Siswa

Kelompok Kelas	N	Rerata Pretest	Rerata Posttest	N-Gain	Kategori
Eksperimen (VIII B)	32	62,64	83,37	20,72	Tinggi
Kontrol (VIII A)	31	62,60	70,40	7,79	Rendah

Berdasarkan Tabel 2, skor rata-rata pretest kedua kelompok relatif setara (62,64 dan 62,60), yang menunjukkan kondisi awal minat belajar yang seimbang sebelum perlakuan diberikan. Setelah perlakuan, kelas eksperimen yang menggunakan Wordwall mengalami peningkatan skor rata-rata menjadi 83,37 dengan N-Gain sebesar 20,72 (kategori tinggi), jauh lebih besar dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 70,40 dengan N-Gain 7,79 (kategori rendah).

Uji prasyarat menunjukkan bahwa data minat belajar pada kedua kelompok, baik pretest maupun posttest, berdistribusi normal berdasarkan uji Shapiro-Wilk (seluruh nilai Sig. > 0,05) dan bersifat homogen berdasarkan uji Levene (Sig. = 0,188 > 0,05), sehingga analisis dapat dilanjutkan menggunakan statistik parametrik. Hasil uji Paired Samples t-Test pada kelas eksperimen memperoleh selisih rata-rata (mean difference) sebesar 18,34 poin, dengan nilai t hitung sebesar -15,580 (df = 31) dan signifikansi Sig. (2-tailed) < 0,001 (< 0,05), sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa yang signifikan setelah penerapan media Wordwall pada kelas eksperimen.

Selanjutnya, hasil uji Independent Samples t-Test menunjukkan bahwa rata-rata skor posttest kelas eksperimen (83,28) secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol

(70,48), dengan selisih rata-rata sebesar 12,80 poin. Temuan ini menegaskan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif Wordwall lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, berdasarkan angket respon siswa pada kelas eksperimen, rata-rata skor persentase meningkat dari 68,36% (pretest) menjadi 87,66% (posttest), yang menunjukkan tanggapan dan antusiasme siswa yang sangat positif terhadap penerapan media Wordwall.

Peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen terjadi karena Wordwall menghadirkan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang mampu mengarahkan perhatian dan antusiasme siswa secara optimal, membangkitkan rasa ingin tahu, dorongan untuk terlibat aktif, serta kepuasan emosional saat berhasil menyelesaikan tantangan kuis. Sebaliknya, pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru kurang optimal dalam memelihara antusiasme dan keterlibatan siswa dalam jangka panjang, sehingga peningkatan minat belajar pada kelas kontrol relatif kecil.

Terdapat beberapa faktor utama yang mendorong peningkatan minat belajar siswa melalui Wordwall, yaitu: (1) umpan balik langsung (direct feedback) berupa skor dan konfirmasi jawaban benar/salah secara instan yang memotivasi siswa untuk terus mencoba; (2) elemen kompetisi positif melalui fitur papan peringkat dan batas waktu yang membangkitkan semangat kompetisi sehat antarsiswa; dan (3) peningkatan keterlibatan aktif siswa, yang mengubah peran siswa dari pendengar pasif menjadi partisipan aktif yang mengendalikan alur permainan edukatif mereka sendiri. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hilmi dan Sofian (2023) serta Lestari, Handayani, dan Pratiwi (2022) yang juga menunjukkan bahwa pemanfaatan Wordwall dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall terbukti secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika, ditunjukkan oleh hasil uji Paired

Samples t-Test dengan Sig. (2-tailed) < 0,001 serta kenaikan skor rata-rata dari 64,94 (68,36%) menjadi 83,28 (87,66%). Penerapan media Wordwall juga terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional, dengan selisih rata-rata posttest sebesar 12,80 poin berdasarkan uji Independent Samples t-Test. Selain itu, siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap integrasi media Wordwall, yang mengubah iklim belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru Informatika memanfaatkan Wordwall secara konsisten dan variatif dalam penyampaian materi maupun evaluasi pembelajaran, pihak sekolah menyediakan sarana pendukung seperti jaringan internet yang stabil, serta peneliti selanjutnya memperluas variabel penelitian, jenjang pendidikan, dan durasi perlakuan agar diperoleh gambaran efektivitas media Wordwall yang lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

Abdullah, K., dkk. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Arikunto, S. (2019). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Devega, A. T., dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa SMK. Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan, 14(3), 278–283.

Ehrick, F., Takwim, M., & Bungawati. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA. Jurnal Refleksi.

Faiz, A., & Purwati. (2021). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning. Jurnal Pendidikan Indonesia.

Hardani, H., Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group.

Hilmi, & Sofian, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Prenada Media.

Lestari, S., Handayani, N., & Pratiwi, R. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4(3), 1349–1355.

Nurrita, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan.

Rukin. (2021). Metodologi Penelitian Kualitatif. Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.

Siyoto, S., & Sodik, A. (2020). Dasar Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.