Volume 9 Issue 6 (2025) Pages 3022-3033
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online)

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Melliana Saputri[1]✉, Putri Octa Hadiyanti[2]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Indonesia[(1,2)]
DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7575

Abstrak

Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar masih menjadi permasalahan yang menuntut inovasi pembelajaran digital yang interaktif. Berbagai penelitian terdahulu telah mengembangkan media digital untuk meningkatkan motivasi belajar, namun pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif berbasis permainan dalam konteks IPA sekolah dasar masih jarang dikaji secara empiris. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 89 Pekanbaru. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest–posttest*, melibatkan 32 siswa sebagai sampel. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar dan dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test*. Hasil analisis menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari 48,88 pada pretest menjadi 77,19 pada posttest. Nilai thitung -75,131, dan $p < 0,001$, menandakan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media Wordwall. Berdasarkan hasil tersebut, media Wordwall terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa melalui peningkatan perhatian, motivasi, dan partisipasi aktif selama pembelajaran. Secara teoretis, temuan ini memperkuat konsep pembelajaran digital berbasis interaktivitas dan keterlibatan emosional siswa, sedangkan secara praktis memberikan kontribusi inovatif bagi guru dalam menciptakan pengalaman belajar IPA yang menyenangkan, adaptif, dan relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.
Kata Kunci: *Media Pembelajaran Wordwall, Minat Belajar, Sekolah Dasar*

Abstract

The low learning interest of students in science (IPA) subjects at the elementary school level remains a major challenge, demanding innovation in interactive digital learning. Previous studies have developed various digital media to enhance learning motivation; however, the use of Wordwall as a game-based interactive learning medium in the context of elementary science education has rarely been examined empirically. This study aims to determine the effect of using Wordwall media on students' learning interest in Grade IV at SD Negeri 89 Pekanbaru. The research employed a quantitative approach with a one-group pretest–posttest design, involving 32 students as the sample. Data were collected through a learning interest questionnaire and analyzed using a paired sample t-test. The results showed an increase in the mean score from 48.88 on the pretest to 77.19 on the posttest. The obtained t-value of -75.131 and $p < 0.001$ indicate a highly significant difference between students' learning interest before and after using Wordwall. These findings demonstrate that Wordwall is effective in enhancing students' learning interest by increasing attention, motivation, and active participation during the learning process. Theoretically, this study strengthens the concept of digital learning based on interactivity and students' emotional engagement, while practically providing an innovative contribution for teachers in creating enjoyable, adaptive, and 21st-century-relevant science learning experiences.
Keywords: *Elementary School, Learning Interest, Wordwall Learning Media*

Copyright (c) 2025 Melliana Saputri & Putri Octa Hadiyanti
✉ Corresponding author:
Email Address: mellianasaputri@student.uir.ac.id (Riau, Indonesia)
Received 23 October 2025, Accepted 11 November 2025, Published 27 November 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7575

Pendahuluan

Proses pendidikan merupakan suatu aktivitas yang bersifat kompleks dan berlangsung sepanjang kehidupan manusia. Proses ini muncul melalui interaksi antara individu dengan berbagai sumber daya yang ada di sekitarnya. Ki Hajar Dewantara, sebagai salah satu tokoh penting dalam dunia pendidikan nasional, menjelaskan bahwa pendidikan adalah upaya untuk menumbuhkembangkan karakter, pemikiran, serta jasmani anak agar mampu hidup selaras dengan lingkungannya. Oleh karena itu, tujuan pendidikan tidak hanya terbatas pada pembentukan kecerdasan intelektual, tetapi juga pada penguatan integritas moral yang menjadi dasar dalam kehidupan bermasyarakat (Utami et al., 2024). Dalam beberapa tahun terakhir, sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami berbagai bentuk pembaruan yang dilakukan secara berkelanjutan. Upaya pembaruan tersebut diarahkan untuk menemukan dan mengembangkan kurikulum, sistem, serta model dan metode pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan efisien. Peningkatan mutu pendidikan pada dasarnya sangat ditentukan oleh kualitas sistem pendidikan yang diterapkan (Kurniawati, 2022). Sekolah merupakan salah satu lembaga yang berperan penting dalam penyelenggaraan proses pembelajaran sekaligus pengembangan nilai-nilai pendidikan. Hal ini dikarenakan pendidikan tidak semata-mata berfungsi sebagai sarana untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana untuk menanamkan dan menginternalisasikan nilai-nilai pendidikan melalui kegiatan pembelajaran (Oviliani & Susanto, 2023).

Tujuan utama pendidikan adalah mengembangkan pengetahuan, kemampuan, serta karakter individu agar mereka mampu hidup dan beradaptasi dengan baik dalam masyarakat. Pendidikan berperan dalam mendorong peserta didik untuk belajar secara lebih tekun, mendalam, dan bermakna guna meningkatkan prestasi akademiknya. Seiring perkembangan zaman, dunia pendidikan telah mengalami transformasi yang signifikan, menghadirkan berbagai tantangan sekaligus peluang baru dalam upaya mewujudkan sistem pendidikan yang inklusif, adaptif, dan responsif terhadap dinamika perubahan global (Agustin et al., 2024). Dalam proses belajar mengajar di kelas, guru menghadapi keberagaman karakteristik siswa yang menuntut kemampuan untuk menyesuaikan strategi pembelajaran secara efektif. Oleh karena itu, mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran bukanlah hal yang sederhana, melainkan memerlukan pemahaman mendalam terhadap perbedaan individu serta penerapan pendekatan yang tepat agar setiap siswa dapat berkembang secara optimal (Fariza et al., 2023).

Minat belajar dapat diartikan sebagai ketertarikan atau perhatian seseorang terhadap suatu kegiatan belajar yang muncul karena adanya dorongan dari dalam diri. Dorongan tersebut timbul karena aktivitas belajar dianggap memberikan manfaat, menimbulkan rasa senang, dan pada akhirnya mampu menghadirkan kepuasan pribadi bagi individu yang menjalaninya (Launin et al., 2022). Minat siswa dalam proses pembelajaran tentu menjadi tonggak penting yang menentukan keberhasilan kegiatan belajar. Ketika siswa memiliki minat yang tinggi, mereka akan lebih termotivasi untuk terlibat aktif, memahami materi dengan lebih mendalam, serta menunjukkan sikap positif terhadap proses pembelajaran secara keseluruhan (Fahsa et al., 2025). Meningkatkan minat belajar dapat mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran serta berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan belajar. Penumbuhan minat yang kuat terhadap belajar menjadi hal penting dalam membentuk pola pikir positif terhadap proses pembelajaran, yang pada akhirnya berpengaruh signifikan terhadap pencapaian hasil belajar dan perkembangan akademik siswa di masa depan (Pratiwi & Prastyo, 2024). Melalui minat belajar, individu terdorong untuk melakukan perubahan perilaku berdasarkan pengalaman yang diperolehnya melalui berbagai cara, seperti menyimak, membaca, mendengar, mengamati, maupun meniru. Seseorang yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga lebih mudah memahami materi dan pada akhirnya mampu meraih prestasi belajar yang optimal (Islamiati & Yunita, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari Jumat, 2 Mei 2025, bersama wali kelas IV A di SDN 89 Pekanbaru, diperoleh informasi bahwa kemampuan guru dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPA, masih belum optimal. Ibu Ana selaku wali kelas menjelaskan bahwa siswa kelas IV A memiliki karakteristik yang cenderung

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7575
menyukai metode pembelajaran yang disertai aktivitas bermain, karena dapat menumbuhkan semangat mereka dalam mengikuti pelajaran. Salah satu faktor rendahnya minat belajar siswa disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Guru hanya sesekali memanfaatkan media berbasis internet, sehingga proses belajar menjadi monoton. Akibatnya, siswa merasa bosan dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan, yang pada akhirnya berdampak pada penurunan minat belajar mereka.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di SD Negeri 89 adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat membantu mengatasi ketidakjelasan pada materi ajar yang disampaikan guru, sekaligus menjadikan pembelajaran lebih hidup, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa (Qomaria et al., 2024). Sejalan dengan pendapat (Hartati et al., 2024) Media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa, yang pada akhirnya turut berdampak pada hasil belajar mereka. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, berbagai media pembelajaran kini dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengajaran yang lebih variatif, interaktif, dan efektif dalam mendukung proses pendidikan di kelas (Hasanah et al., 2024). Pendidikan saat ini telah mengalami transformasi yang signifikan, menghadirkan berbagai tantangan sekaligus peluang baru dalam upaya membangun sistem pendidikan yang lebih inklusif, adaptif, dan responsif terhadap dinamika serta tuntutan perkembangan zaman (Agustin et al., 2024). Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah Wordwall. Media pembelajaran ini terbukti efektif dalam mendukung proses belajar mengajar karena menyediakan berbagai bentuk aktivitas interaktif, seperti kuis dan permainan edukatif yang menarik. Melalui tampilan dan fitur yang menyenangkan, Wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa serta mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dan menyelesaikan tugas dengan lebih antusias (Rahmadanti et al., 2024).

Dalam konteks ini, Wordwall menawarkan pendekatan inovatif dalam penyajian materi pembelajaran dengan cara yang interaktif dan menarik. Melalui berbagai fitur yang dimilikinya, media ini tidak hanya membantu guru menyampaikan informasi secara lebih efektif, tetapi juga mampu merangsang kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan menantang. Menurut Pomalingo et al. 92024) Wordwall merupakan aplikasi gamifikasi digital berbasis web yang menyediakan berbagai jenis permainan dan kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan guru untuk mengevaluasi materi pembelajaran. Platform ini dirancang khusus untuk membantu tenaga pendidik dalam membuat media pembelajaran daring yang menarik, seperti game edukatif yang dapat disesuaikan dengan topik atau materi yang diajarkan. Selain bersifat gratis, Wordwall juga menawarkan beragam template kuis, seperti pilihan ganda, teka-teki silang, memilah kartu, mencocokkan gambar, hingga menemukan pasangan jawaban yang sesuai. Dengan variasi template tersebut, Wordwall dapat digunakan secara fleksibel sebagai alat penilaian baik untuk kegiatan evaluasi harian maupun penilaian akhir semester (Sari et al., 2023).

Selain itu, menurut (Nanda et al., 2021) Wordwall berfungsi sebagai alat yang mampu mendorong keterlibatan aktif serta meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu keunggulan dari aplikasi ini adalah tersedianya versi basic yang dapat digunakan secara gratis, sehingga guru dapat memanfaatkan berbagai fitur dasar Wordwall tanpa harus mengeluarkan biaya tambahan dalam mendukung kegiatan pembelajaran di kelas (Kudadiri et al., 2025). Dengan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan dan tantangan, Wordwall dinilai mampu meningkatkan minat belajar siswa secara aktif. Melalui aktivitas seperti memecahkan teka-teki kata atau menjawab kuis interaktif, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus memperoleh rasa pencapaian pribadi yang meningkatkan kepercayaan diri serta membangun keterikatan emosional dengan materi yang dipelajari. Selain itu, tingkat interaktivitas yang ditawarkan Wordwall menciptakan pengalaman belajar yang bersifat adaptif, di mana sistem dapat menyesuaikan tingkat kesulitan maupun fokus materi berdasarkan respons siswa. Dengan

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7575
demikian, setiap siswa memiliki kesempatan untuk menghadapi tantangan pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajarnya masing-masing.

Dengan pemanfaatan media pembelajaran, proses belajar dapat dipersonalisasi, artinya materi dan metode pengajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan, minat, serta gaya belajar masing-masing siswa. Pada tahap ini, siswa umumnya sudah mampu berpikir logis terhadap hal-hal konkret dan mulai belajar mengembangkan kemampuan berpikir abstrak. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik perlu memiliki pemahaman yang baik mengenai perkembangan teknologi, khususnya dalam penerapan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu media audio-visual yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran adalah Wordwall, yang berfungsi sebagai alat bantu interaktif agar siswa tetap termotivasi dan tidak merasa bosan selama mengikuti kegiatan belajar.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Namun, masih terdapat keterbatasan informasi terkait pemanfaatan Wordwall pada jenjang Sekolah Dasar (SD), sehingga diperlukan eksplorasi lebih lanjut mengenai potensi interaktivitas yang dimiliki platform ini dalam konteks pembelajaran di tingkat dasar. Hal ini menegaskan pentingnya penyediaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD. Melalui penggunaan Wordwall, guru dapat dengan mudah melaksanakan evaluasi pembelajaran melalui berbagai permainan dan kuis interaktif yang tersedia, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan sekaligus efektif (Hadi et al., 2024). Pembelajaran berbasis wordwall untuk mendorong minat siswa untuk belajar (Andriany & Warsiman, 2023). Meskipun aplikasi gim Wordwall memiliki potensi yang menjanjikan dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memahami efektivitasnya secara menyeluruh. Analisis yang mendalam perlu dilakukan untuk meninjau bagaimana Wordwall diterapkan dalam proses pembelajaran, sejauh mana pengaruhnya terhadap peningkatan minat belajar siswa, serta apa saja keunggulan dan kelemahan yang dimiliki platform ini sebagai media pembelajaran interaktif (Herta et al., 2023).

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-eksperimental design*, karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran IPA berbasis Wordwall terhadap minat belajar siswa. Desain yang diterapkan adalah *one-group pretest–posttest design*, di mana pengukuran dilakukan dua kali yakni sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan diberikan. Desain ini sesuai untuk melihat perubahan akibat intervensi, namun memiliki kelemahan karena tidak melibatkan kelompok kontrol, sehingga hasilnya berpotensi dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak terkontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 89 Pekanbaru, dan teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, sehingga semua anggota populasi yang berjumlah 32 siswa dijadikan sampel penelitian.

Instrumen penelitian berupa angket minat belajar yang disusun berdasarkan indikator minat belajar siswa. Angket ini menggunakan skala Likert empat tingkat dengan pilihan: Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang (KK), dan Tidak Pernah (TP), dengan rentang skor 1–4. Sebelum digunakan, angket diuji melalui uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi *product moment Pearson*, sedangkan reliabilitas diuji dengan koefisien *Cronbach's Alpha*. Dari hasil uji coba, diperoleh nilai rhitung > rtabel (0,349) untuk sebagian besar item, dengan beberapa butir gugur yang kemudian dieliminasi. Nilai reliabilitas keseluruhan yakni 0,906 yang menunjukkan bahwa instrumen layak dan konsisten.

Data yang terkumpul dianalisis dengan dua pendekatan, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan rata-rata, standar deviasi, dan perubahan skor minat belajar siswa. Analisis inferensial dilakukan melalui uji normalitas untuk memastikan distribusi data, dan uji *paired sample t-test* untuk menguji hipotesis perbedaan antara hasil pretest dan posttest. Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7575

H_0: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran IPA berbasis Wordwall terhadap minat belajar siswa.

H_1: Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran IPA berbasis Wordwall terhadap minat belajar siswa.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini juga memperhatikan aspek etika penelitian. Peneliti memperoleh izin tertulis dari pihak sekolah dan persetujuan orang tua siswa, serta menjamin kerahasiaan data dan kenyamanan peserta didik selama proses penelitian berlangsung.

Hasil dan Pembahasan

Uji Validitas

Validitas suatu instrument diuji untuk mengetahui sejauh mana keabsahan instrument tersebut dalam mengukur variable yang diteliti. Instrument dinyatakan valid apabila dapat secara tepat mengukur aspek yang dimaksud dan menghasilkan data yang sesuai dengan variable yang diteliti. Jika nilai hitung r hitung sama dengan atau melebihi nilai r tabel, maka butir instrument dapat dianggap valid. Namun, apabila nilai rhitung lebih rendah dari nilai rtabel (0,349), maka butir instrument tersebut dianggap tidak valid. Berikut adalah hasil uji validitas pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel	Rtabel	Rhitung	Keterangan
Minat belajar	0,349	0,408– 0,765	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas, diketahui bahwa nilai r tabel untuk jumlah sampel 32 dengan taraf signifikansi 5% adalah 0,349. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai rhitung untuk butir-butir pernyataan pada variabel Minat Belajarberada pada rentang 0,408 hingga 0,765. Karena seluruh nilai rhitung > rtabel (0,349), maka dapat disimpulkan bahwa seluruh butir pernyataan pada variabel minat belajar dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Uji Reliabilitas

Tujuan dari pengujian reliabilitas adalah untuk memastikan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat keakuratan dan konsistensi yang tinggi dalam mengukur variabel yang diteliti. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila hasil pengukurannya tetap stabil dan tidak berubah-ubah, meskipun dilakukan pada waktu yang berbeda atau dalam kondisi yang tidak persis sama. Dengan kata lain, instrumen yang reliabel mampu menghasilkan data yang konsisten setiap kali digunakan. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan pada tahap uji coba instrumen dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Kriteria yang digunakan untuk menentukan reliabilitas adalah apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60, maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel dan layak digunakan untuk pengumpulan data penelitian. Berikut adalah hasil uji reliabilitas pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.906	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,906 dengan jumlah item sebanyak 20 butir pernyataan. Nilai tersebut jauh lebih besar dari batas minimum reliabilitas yang ditetapkan, yaitu 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan dalam instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen ini dinyatakan reliabel, artinya mampu menghasilkan data yang konsisten dan stabil apabila digunakan berulang kali untuk mengukur variabel yang sama.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7575

Uji Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif bertujuan untuk menyajikan gambaran mengenai minat belajar IPA siswa, aktivitas mereka selama proses pembelajaran berlangsung, serta respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis wordwall dalam pembelajaran IPA. Hasil belajar IPA murid dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum. Dalam penelitian ini, analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan setelah diterima menggunakan media berbasis wordwall. Berikut adalah hasil uji analisis deskriptif pada table 3/

Tabel 3. Hasil Uji Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	32	44	53	48.88	2.166
Postest	32	73	80	77.19	1.749
Valid N (listwise)	32				

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai pretest memiliki skor minimum sebesar 44, skor maksimum 53, dengan rata-rata (mean) sebesar 48,88, dan standar deviasi sebesar 2,166. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan (pembelajaran menggunakan media berbasis Wordwall), kemampuan awal siswa tergolong rendah dan relatif homogen, karena nilai rata-rata masih berada di bawah standar ketuntasan dan penyebaran datanya kecil. Sedangkan pada nilai posttest memiliki skor minimum sebesar 73, skor maksimum 80, dengan rata-rata (mean) sebesar 77,19 dan standar deviasi sebesar 1,749. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media berbasis Wordwall. Nilai rata-rata meningkat cukup tinggi, dan standar deviasi yang rendah menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah perlakuan juga stabil dan merata.

Dalam menentukan analisis deskriptif pada penelitian ini, Rumus yang digunakan untuk menentukan rentang interval (i) adalah:

$$\text{Rentang Interval (i)} = \frac{skor\ tertinggi - skor\ terendah}{jumlah\ kelas\ interval}$$

Merujuk pada hasil perhitungan interval sebelumnya, berikut ini disusun kriteria untuk mengelompokkan tingkat minat belajar.

Tabel 4. Kategori Minat Belajar (Skala 1-5)

No	Presentase	Kriteria
1.	0% - 20%	Sangat rendah
2.	21% - 40%	Rendah
3	41% - 80%	Sedang
4.	61% - 80%	Tinggi
5.	81% - 100%	Sangat Tinggi

Data Pretest

$$\text{Rentang Interval (i)} = \frac{skor\ tertinggi - skor\ terendah}{jumlah\ kelas\ interval}$$

$$\text{(i)} = \frac{53-44}{5}$$

$$\text{(i)} = \frac{9}{5}$$

$$\text{(i)} = 1{,}8$$

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7575

Rentang interval dibulatkan menjadi 2, sehingga diperoleh kelas interval sebagai berikut:

Tabel 5. Kelas Interval Data Pretest

No.	Interval	F	Fk	Fr
1.	44-45	3	3	9,4%
2.	46-47	5	8	15,6%
3.	48-49	11	19	34,4%
4.	50-51	8	27	25%
5.	52-53	5	32	15,6%
Jumlah		**32**		**100%**

Berdasarkan rata-rata (*mean* = 48,88), nilai pretest siswa berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran menggunakan media Wordwall masih tergolong sedang.

Data Postest

$$\text{Rentang Interval (i)} = \frac{skor\ tertinggi - skor\ terendah}{jumlah\ kelas\ interval}$$

$$\text{(i)} = \frac{80-73}{5}$$

$$\text{(i)} = \frac{7}{5}$$

$$\text{(i)} = 1{,}4$$

Rentang interval dibulatkan menjadi 1, sehingga diperoleh kelas interval sebagai berikut:

Tabel 6. Kelas Interval Data Postest

No.	Interval	F	Fk	Fr
1.	73-74	2	2	6,3%
2.	75-76	9	11	28,1%
3.	77-78	13	24	40,6%
4.	79-80	8	32	25%
Jumlah		**32**		**100%**

Berdasarkan rata-rata (mean = 77,19), nilai posttest siswa berada pada kategori tinggi, yang berarti terjadi peningkatan hasil belajar setelah diterapkan media berbasis Wordwall. Secara keseluruhan, hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari kategori sedangpada pretest menjadi kategori tinggi pada posttest. Peningkatan ini menandakan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Wordwall berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, nilai standar deviasi yang relatif kecil menunjukkan bahwa hasil belajar siswa cukup merata, baik sebelum maupun sesudah perlakuan.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menilai data, apakah sesuai dengan distribusi normal atau tidak. Apabila p-values melebihi 0,05, data dianggap terdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai p kurang dari 0,05, maka data tersebut tidak memenuhi asumsi normalitas. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji shapiro wilk karena sampel <50 dengan menggunakan software SPSS versi 29.0 windows. Berikut adalah hasil uji normalitas pada table 7.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7575

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.957	32	.228
Postest	. 959	32	.261

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro–Wilk, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk data pretest sebesar 0,228 dan posttest sebesar 0,261. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa pada pretest maupun posttest berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas terpenuhi dan data memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dalam penelitian ini dapat dilanjutkan menggunakan uji Paired Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran berbasis Wordwall.

Uji Paired Sample T-Test

Pengujian hipotesis dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran IPA berbasis Wordwall terhadap minat belajar siswa, sekaligus menjawab pertanyaan penelitian yang sebelumnya masih bersifat dugaan. Dalam penelitian ini digunakan uji Paired Sample t-Test sebagai metode analisis hipotesis. Uji ini dipilih untuk mengetahui sejauh mana variabel bebas, yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall, berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat, yaitu minat belajar siswa. Analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 29. Melalui uji Paired Sample t-Test, peneliti berupaya mengevaluasi apakah terdapat perubahan yang signifikan pada minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall. Berikut adalah hasil uji hipotesis pada table 8.

Tabel 8. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test										
		Paired Differences							Significance	
					95% Confidence Interval of the Difference					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pretest - Postest	-28.313	2.132	.377	-29.081	-27.544	-75.131	31	<.001	<.001

Berdasarkan hasil analisis Paired Samples Statistics, diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) hasil pretest siswa adalah 48,88. Sementara itu, nilai rata-rata (*mean*) hasil posttest meningkat menjadi 77,19. Perbedaan nilai rata-rata tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media berbasis Wordwall. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test, diperoleh nilai rata-rata perbedaan (*mean difference*) sebesar -28,313. Nilai t hitung sebesar -75,131 dengan derajat kebebasan (df) = 31, serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,001, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil pretest dan posttest.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi yang membantu menyampaikan pesan atau materi pembelajaran secara lebih efektif. Selain itu, media pembelajaran juga mampu merangsang siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan kemampuan siswa berkembang dengan lebih baik (Vitaloka & Meiriza, 2025). Penggunaan media pembelajaran

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7575
terbukti dapat mempermudah peserta didik dalam menguasai materi serta meningkatkan kematangan akademik mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana penghubung sekaligus alat komunikasi yang efektif antara guru dan peserta didik, sehingga proses penyampaian materi menjadi lebih optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik (Syachruroji et al., 2024). (Ma'wa & Purwati, 2024) juga menambahkan bahwa media Wordwall yang bersifat fleksibel berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa tersebut meningkat.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran IPA berbasis Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Peningkatan nilai rata-rata dari 48,88 menjadi 77,19 menunjukkan adanya perubahan yang cukup besar setelah diterapkannya media Wordwall dalam proses pembelajaran. Temuan ini memperkuat bukti bahwa penerapan media Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi serta minat siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall terhadap minat belajar siswa dapat diterima.

Sejalan dengan hasil penelitian oleh Oktalivia & Alfiriani (2025) bahwa hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Keselarasan ini dapat dijelaskan melalui karakteristik Wordwall yang memadukan unsur permainan dan interaktivitas, sehingga mampu menstimulasi motivasi intrinsik siswa sesuai teori *Self-Determination* Deci dan Ryan. Media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan rasa ingin tahu siswa selama pembelajaran. Hal ini tercermin dari meningkatnya minat, antusiasme, serta keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan diskusi di kelas. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi positif melalui penerapan media interaktif berbasis Wordwall Quiz sebagai inovasi pembelajaran yang sebelumnya belum pernah digunakan dalam konteks tersebut (Sukma & Handayani, 2022).

Konsistensi temuan ini juga diperkuat oleh penelitian (Aurillia & Mustika, 2024) yang menggunakan Wordwall pada materi sistem pernapasan manusia dan membuktikan peningkatan hasil belajar siswa. Akan tetapi, penelitian ini menambahkan dimensi kebaruan berupa integrasi Wordwall dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan keterlibatan aktif peserta didik. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi efektivitas media gamifikasi, tetapi juga memperluas pemahaman tentang penerapannya dalam pembelajaran IPAS berbasis digital yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Meskipun sejumlah penelitian terdahulu juga membahas penerapan media digital dalam pembelajaran IPAS, penelitian ini memberikan perluasan konteks melalui pemanfaatan Wordwall sebagai media berbasis gamifikasi yang menekankan interaktivitas dan keterlibatan emosional siswa. Inovasi ini penting karena sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada media konvensional atau platform non-interaktif, sedangkan Wordwall menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan adaptif bagi siswa sekolah dasar.

Keunggulan dari aplikasi Wordwall terletak pada tersedianya berbagai template kuis berbentuk permainan (game)yang dirancang untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Melalui fitur-fitur interaktif tersebut, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar, sehingga pembelajaran berlangsung secara lebih aktif, partisipatif, dan interaktif, sekaligus mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan (Agusti & Aslam, 2022; Priscillia & Mufidah, 2023). Template kuis yang tersedia pada aplikasi Wordwall sangat beragam, antara lain berupa soal pilihan ganda (quiz), teka-teki silang (crossword), memilah kartu (sorting cards), mencocokkan gambar (matching pairs), serta memasangkan jawaban yang sesuai (find the match), dan berbagai bentuk lainnya. Variasi template tersebut memungkinkan Wordwall digunakan secara fleksibel, baik sebagai alat evaluasi harian maupun alat evaluasi semester, sehingga guru dapat menilai pemahaman siswa dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Fadilah et al., 2025). Selain itu, menurut Darniyanti & Sapitri (2023) Penggunaan Wordwall dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik karena media ini terbukti mampu membantu

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7575

dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui platform ini, pendidik juga dapat dengan mudah memantau dan menilai kemampuan siswa berdasarkan skor yang diperoleh dari hasil menjawab pertanyaan atau kuis. Selain itu, Wordwall tergolong aman dan praktis digunakan, sehingga mendukung proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan bagi guru maupun siswa.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan inferensial, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Peningkatan tersebut tercermin dari bertambahnya perhatian, motivasi, serta partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya literatur mengenai efektivitas pembelajaran berbasis gamifikasi digital dengan menegaskan bahwa elemen interaktivitas dan pengalaman belajar yang menyenangkan dapat memperkuat motivasi intrinsik peserta didik sesuai dengan teori *Self-Determination Deci* dan Ryan. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru untuk mengintegrasikan media interaktif seperti Wordwall dalam mendesain pembelajaran yang adaptif, kolaboratif, dan relevan dengan semangat Kurikulum Merdeka. Bagi pembuat kebijakan pendidikan, temuan ini menjadi dasar untuk memperluas pelatihan guru terkait pemanfaatan teknologi gamifikasi dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol agar dapat memperkuat validitas temuan dan menggali lebih dalam pengaruh Wordwall terhadap aspek lain seperti hasil belajar, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama proses penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kepala sekolah, guru, serta seluruh siswa SD Negeri 89 Pekanbaru yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian. Tidak lupa penulis berterima kasih kepada rekan-rekan serta keluarga yang senantiasa memberikan doa, semangat, dan dukungan moral selama penelitian berlangsung. Semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Daftar Pustaka

Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 5794–5800. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053

Agustin, F., Kamilia, A. N., Nasjwa, M., & Prihantini, P. (2024). Tinjauan Mendalam Terhadap Hakikat Pendidikan: Menyelusuri Esensi, Tantangan, dan Transformasi. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *5*(1), 94–105. https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.735.

Andriany, R., & Warsiman, W. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 406–422. https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.8209

Aurillia, Z. R., & Mustika, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Pernapasan Manusia di Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, *4*(4), 1246–1252. https//doi: 10.31004/irje.v4i4.1134.

Darniyanti, Y., & Sapitri, D. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, *3*(3), 9593–9607. https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7575
Fadilah, N., Misbahudholam Ar, M., & Kuswandi, I. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *12*(1), 56–66. https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.4701

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*, *11*(02), 224–236. https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.5867

Fariza, A. A., Nurfadillah, A., & Syakur, A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPTD SDN 145 Inpres Pampangan. *Education : Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, *3*(3), 44–56. https://doi.org/10.51903/education.v3i3.440

Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, M. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, *14*(2), 466–473. https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570

Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review. *Jurnal Educatio*, *10*(4), 1306–1314. https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206

Hasanah, K. U., Makmun, M. N. Z., Aisyah, N., & Ma'arif, U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasiwordwallpada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, *4*(1), 69–78. https://doi.org/10.51214/bip.v4i1.854

Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, *3*, 527–532. https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858.

Islamiati, D., & Yunita, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdi Pangkabinanga. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD*, *10*(04), 221–228. https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.4508

Kudadiri, I. E. U., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 291–300. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27866/14443

Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, *13*(1), 1–13. https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765

Launin, S., Nugroho, W., & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, *1*(3), 216–223. https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.176

Ma'wa, P. F., & Purwati, P. D. (2024). Penerapan Media Wordwall Kuis Wordsearch untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keaktifan Siswa pada Materi Sistem Tata Surya Siswa Kelas VI. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, *2*(2), 201–211. https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2945

Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Windariyah, D. S., Fakhrurrazi, Khermarinah, & Mulasi, S. (2021). Pnelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. *CV Adanu Abimata*, *4*(2), 1.

Oktalivia, R., & Alfiriani, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di SMK Teknologi Plus Padang. *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)*, *8*(1), 216–221. http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v8i1.216-221

Oviliani, T. M., & Susanto, R. (2023). The effect of wordwall educational game-based learning media on interest in learning natural sciences. *Education and Social Sciences Review*, *4*(1), 27–33. https://doi.org/10.29210/07essr322200

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7575
Pomalingo, F. P., Chairunnisa, D. M., Nurbaya, & Muhajir. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Keaktifan Dan Minat Belajar Siswa Kelas V Sd Inpres Hartaco Indah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(04), 707–714. https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.19395

Pratiwi, S. S. I., & Prastyo, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Dukuh Kupang II Surabaya. *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)*, *5*(1), 107–115. https://doi.org/10.38048/jcp.v5i1.4960

Priscillia, Z. E., & Mufidah, E. (2023). Penerapan Kuis Online Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah. *Ibtida': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *04*(01), 61–69. https://doi.org/10.37850/ibtida'

Qomaria, E., Sumarno, S., Roshayanti, F., & Utami, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, *5*(4), 544–552. https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.664

Rahmadanti, A., Amril, L. O., & Efendi, I. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, *3*(1), 117–125. https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1086

Sari, R. E., Fitria, L., & Tarisa, V. (2023). Studi Literatur Tentang Penggunaan Media Web Wordwall Sebagai Sarana Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Juperan: Jurnal Penedidikan dan Pembelajaran*, *02*(01), 37–49. https://doi.org/10.70294/juperan.v2i1.250

Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(4), 1020–1028. https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767

Syachruroji, A., Mahtuh, N. A., Andriani, N., & 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. https://doi.org/10.46368/jppsd.v2i1.1900

Utami, S. V. S., Mansur, H., & Qomario, Q. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. *Journal of Education Research*, *5*(4), 6081–6089. https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1939

Vitaloka, L., & Meiriza, M. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game pada Website Wordwall Terhadap Minat Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Medan T.A 2024/2025. *SJEE (Scientific Journals of Economic Education)*, *9*(2), 203–209. https://www.doi.org/10.33087/sjee