

Efektivitas Media Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII

¹**Nurasiking**

²**Anin Asnidar**

³**Hanana Muliana**

^{1,2,3}**Universitas Muhammadiyah Makassar**

Alamat surel: nurasyiking518@gmail.com

Abstract:

This study aims to determine the effectiveness of using Wordwall-based interactive media in improving the learning interest of eighth-grade students in Indonesian language at SMP Tunas Harapan Malaka, Makassar. This study employed a quantitative approach with a one-group pre-test and post-test experimental design. The research subjects consisted of 24 students. Data were collected through tests, learning interest questionnaires, and observations, and analyzed using descriptive and inferential statistics through a t-test. The results showed a significant increase in students' learning interest after the implementation of Wordwall, indicated by higher post-test scores, increased learning mastery, and questionnaire results categorized as high. The hypothesis testing also revealed a significant effect of Wordwall usage on students' learning interest. Therefore, Wordwall is effective as a learning medium to enhance students' interest in learning Indonesian.

Keywords: Indonesian language, learning interest, interactive learning, Wordwall

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP Tunas Harapan Malaka Kota Makassar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen one group pre-test dan post-test. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi tes, angket minat belajar, dan observasi, yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial melalui uji t. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan minat belajar siswa setelah penggunaan Wordwall, ditandai dengan kenaikan nilai post-test, peningkatan ketuntasan belajar, serta hasil angket yang berada pada kategori tinggi. Uji hipotesis juga menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan Wordwall terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian, Wordwall efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia.

Kata kunci: bahasa Indonesia, minat belajar, pembelajaran interaktif, Wordwall

Terkirim: 30 April 2026;

Revisi: 28 Mei 2026;

Diterima: 3 Juni 2026

PENDAHULUAN

Upaya peningkatan kualitas pembelajaran merupakan bagian integral dari pengembangan pendidikan yang tidak hanya bernilai akademik, tetapi

juga memiliki dimensi filosofis dan normatif. Dalam konteks keilmuan, pendidikan dipandang sebagai sarana strategis untuk membentuk sumber daya manusia yang unggul, berkarakter, dan adaptif terhadap perubahan zaman. Secara normatif, amanat konstitusi menegaskan bahwa setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan yang bermutu, sehingga inovasi dalam pembelajaran menjadi suatu keniscayaan. Dalam perspektif teori pendidikan, media pembelajaran berperan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan dan merangsang perhatian, minat, serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan media yang tepat menjadi salah satu kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Perkembangan teknologi pada era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Peserta didik saat ini merupakan generasi digital yang terbiasa dengan penggunaan gawai, internet, dan media interaktif. Kondisi ini menuntut adanya transformasi pembelajaran dari yang semula berorientasi pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student-centered*). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa praktik pembelajaran masih cenderung konvensional, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif. Akibatnya, minat belajar siswa menjadi rendah, terutama pada mata pelajaran yang dianggap monoton seperti Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan komunikasi, berpikir kritis, serta apresiasi terhadap budaya. Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP seharusnya mampu mengembangkan empat keterampilan berbahasa secara seimbang, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Akan tetapi, berbagai temuan menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ini masih tergolong rendah. Rendahnya minat belajar berdampak langsung pada hasil belajar dan kemampuan literasi siswa. Hal ini sejalan dengan hasil studi internasional yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih berada pada kategori rendah. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa secara efektif.

Minat belajar merupakan faktor psikologis yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Minat tidak hanya berkaitan dengan rasa suka, tetapi juga mencerminkan perhatian, keterlibatan, dan ketekunan siswa dalam belajar. Siswa yang memiliki minat tinggi cenderung lebih aktif, termotivasi, dan mampu mencapai hasil belajar yang optimal. Sebaliknya, rendahnya minat belajar sering disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton, materi yang dianggap sulit, serta kurangnya penggunaan media yang menarik. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan dan

karakteristik siswa, khususnya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif.

Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi adalah penggunaan media interaktif berbasis digital. Media interaktif memiliki keunggulan dalam menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui kombinasi unsur visual, audio, dan aktivitas partisipatif. Dalam kajian teori, media interaktif mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena memberikan kesempatan untuk belajar secara aktif dan mandiri. Salah satu media interaktif yang berkembang pesat dan banyak digunakan dalam pembelajaran adalah Wordwall. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat berbagai aktivitas berbasis permainan seperti kuis, teka-teki, dan pencocokan kata yang dapat diakses secara daring maupun luring.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall memiliki dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Nugroho & Setiawan (2022) menemukan bahwa media Wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan berbasis permainan. Penelitian lain oleh Putri (2025) juga menunjukkan adanya peningkatan skor minat belajar setelah penerapan Wordwall dalam pembelajaran. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada jenjang sekolah dasar atau pada aspek hasil belajar, sehingga kajian mengenai efektivitas Wordwall dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia pada tingkat SMP masih terbatas. Selain itu, beberapa penelitian cenderung hanya menekankan aspek kepraktisan penggunaan media tanpa mengkaji secara mendalam keterkaitannya dengan karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran. Dengan demikian, terdapat celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP.

Kondisi tersebut juga ditemukan di SMP Tunas Harapan Malaka Kota Makassar. Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh metode ceramah dan latihan tertulis, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias. Meskipun guru telah memanfaatkan teknologi sederhana seperti proyektor, keterlibatan siswa belum optimal. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran belum sepenuhnya mampu menarik minat belajar siswa. Padahal, siswa kelas VIII berada pada tahap perkembangan remaja awal yang cenderung menyukai aktivitas yang menantang dan berbasis permainan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik tersebut, salah satunya melalui pendekatan *gamification* dengan memanfaatkan Wordwall.

Pemanfaatan Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berpotensi menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media ini tidak hanya menyajikan materi secara menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara aktif melalui aktivitas permainan edukatif. Selain itu, Wordwall memberikan umpan balik secara langsung yang dapat membantu siswa memahami kesalahan dan meningkatkan pemahaman mereka. Dengan demikian, penggunaan Wordwall diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP Tunas Harapan Malaka Kota Makassar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian media pembelajaran berbasis teknologi, serta kontribusi praktis bagi guru dalam memilih dan mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif. Selain itu, penelitian ini juga memiliki nilai kebaruan karena mengkaji secara spesifik hubungan antara penggunaan Wordwall dan minat belajar siswa pada konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris bahwa pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi mampu menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*) dalam bentuk pra-eksperimen (*pre-experimental design*), yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberikan tes awal (*pretest*), perlakuan, dan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa setelah penggunaan media interaktif berbasis Wordwall.

Penelitian dilaksanakan di SMP Tunas Harapan Malaka, Kota Makassar, pada tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 24 orang. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu satu kelas VIII yang terdiri atas 24 siswa dengan pertimbangan ketersediaan fasilitas dan kesesuaian karakteristik dengan tujuan penelitian.

Variabel penelitian terdiri atas variabel independen, yaitu penggunaan media interaktif berbasis Wordwall, dan variabel dependen, yaitu minat belajar Bahasa Indonesia siswa. Media Wordwall digunakan sebagai alat pembelajaran digital berbasis permainan interaktif seperti kuis, teka-teki, dan pencocokan kata, yang diakses melalui *smartphone* dan laptop.

Teknik pengumpulan data meliputi angket, observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, dengan menggunakan skala Likert lima tingkat yang mencakup indikator perasaan senang, perhatian, ketekunan, dan partisipasi aktif. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa arsip, foto kegiatan, dan perangkat pembelajaran.

Prosedur penelitian meliputi tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan analisis data. Pada tahap pelaksanaan, siswa diberikan pretest untuk mengetahui minat belajar awal, kemudian mengikuti pembelajaran menggunakan Wordwall selama beberapa pertemuan, dan diakhiri dengan posttest untuk mengukur perubahan minat belajar.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan nilai rata-rata, skor maksimum dan minimum, serta kecenderungan perubahan minat belajar siswa. Analisis inferensial dilakukan menggunakan uji t (*paired sample t-test*) pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan efektivitas penggunaan media Wordwall dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Tunas Harapan Malaka Kota Makassar pada siswa kelas VIII. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 24 siswa yang terdiri dari laki-laki dan perempuan dengan latar belakang kemampuan yang beragam. Pemilihan kelas VIII sebagai subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa pada tingkat tersebut siswa telah mempelajari materi teks eksplanasi dan teks ulasan, sehingga sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin melihat minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selama proses pembelajaran, peneliti menerapkan media interaktif berbasis Wordwall sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa instrumen, yaitu angket minat belajar, lembar observasi, serta tes *pre-test* dan *post-test*. Angket minat belajar digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa setelah penerapan media Wordwall. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya terkait perhatian, ketekunan, dan partisipasi aktif siswa. Sementara itu, *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk

mengetahui kemampuan awal dan perubahan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi data penelitian, sedangkan analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. berikut disajikan data nilai *pre-test* dan *post-test* siswa secara keseluruhan dengan ketuntasan belajar siswa berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 75 , sedangkan siswa yang memperoleh nilai < 75 dinyatakan tidak tuntas.

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Berdasarkan KKM

No	Kategori	Pre-Test	Post-Test
1	Tuntas (≥ 75)	0 siswa	20 siswa
2	Tidak Tuntas (< 75)	24 siswa	4 siswa
Jumlah		24 siswa	24 siswa

Pada tahap *pre-test* seluruh siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam memahami materi masih tergolong rendah. Namun, setelah diberikan perlakuan menggunakan media interaktif berbasis Wordwall, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil *post-test*. Sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar, yaitu sebanyak 21 siswa, sedangkan hanya 3 siswa yang masih berada pada kategori belum tuntas.

Peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, perubahan status ketuntasan dari tidak tuntas menjadi tuntas pada sebagian besar siswa mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman yang cukup signifikan setelah proses pembelajaran berlangsung.

Pada hasil *pre-test* sebagian besar siswa berada pada kategori sangat rendah, yaitu sebanyak 75%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan masih tergolong rendah. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori tinggi maupun sangat tinggi pada tahap *pre-test*.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan media interaktif berbasis Wordwall, terjadi perubahan yang signifikan pada hasil *post-test*. Sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi, yaitu masing-masing sebesar 33% dan 50%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media Wordwall. Perubahan distribusi nilai dari kategori rendah ke kategori tinggi menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall tidak hanya meningkatkan nilai rata-rata

siswa, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas minat belajar secara keseluruhan.

Tabel 2. Persentase Nilai Pre-Test dan Post-Test Siswa

No	Interval Nilai	Kategori	Pre-Test (f)	Pre-Test (%)	Post-Test (f)	Post-Test (%)
1	0-54	Sangat Rendah	18	75%	1	4%
2	55-64	Rendah	4	17%	2	8%
3	65-74	Sedang	2	8%	1	4%
4	75-84	Tinggi	0	0%	8	33%
5	85-100	Sangat Tinggi	0	0%	12	50%
Jumlah			24	100%	24	100%

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang berfokus pada penggunaan media interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP Tunas Harapan Malaka Kota Makassar, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah penerapan media tersebut. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan skor *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan perubahan ke arah yang lebih baik. Selain itu, hasil angket minat belajar yang didukung oleh data observasi selama proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan pada aspek perhatian, ketekunan, perasaan senang, dan partisipasi aktif siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan Wordwall tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar siswa secara keseluruhan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis Wordwall memberikan pengaruh positif dan efektif dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP Tunas Harapan Malaka Kota Makassar.

Statistik Deskriptif Pre-Test dan Post-Test

Tabel 3. Statistik Deskriptif Pre-Test dan Post-Test

No	Statistik	Pre-Test	Post-Test
1	Jumlah Siswa	24	24
2	Nilai Minimum	10	54
3	Nilai Maksimum	50	98
4	Rata-rata (<i>Mean</i>)	24,21	82,54
5	Standar Deviasi	12,17	11,26

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diperoleh data hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas VIII SMP Tunas Harapan Malaka sebagaimana disajikan pada Tabel 3. Nilai rata-rata *pre-test* siswa sebesar 24,21, sedangkan nilai rata-rata *post-test* sebesar 82,54. Hal ini

menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan dengan selisih sebesar 58,33 poin setelah penerapan media interaktif berbasis Wordwall. Nilai minimum pada *pre-test* sebesar 10, sedangkan pada *post-test* meningkat menjadi 54. Nilai maksimum juga mengalami peningkatan dari 50 pada *pre-test* menjadi 98 pada *post-test*. Standar deviasi pada *pre-test* sebesar 12,17, sedangkan pada *post-test* sebesar 11,26. Hal ini menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa pada *post-test* lebih homogen dibandingkan *pre-test*, yang berarti kemampuan siswa menjadi lebih merata setelah pembelajaran menggunakan media Wordwall. Dengan demikian, hasil analisis ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Wordwall memberikan peningkatan yang signifikan terhadap minat belajar siswa.

Statistik Deskriptif Angket Minat Belajar

Tabel 4. Statistik Deskriptif Angket Minat Belajar

No	Statistik	Nilai
1	Jumlah Siswa	24
2	Skor Minimum	37
3	Skor Maksimum	59
4	Rata-rata (Mean)	49,29

Berdasarkan hasil pengolahan data angket minat belajar siswa kelas VIII SMP Tunas Harapan Malaka, diperoleh data sebagaimana disajikan pada Tabel 4. Angket yang digunakan terdiri atas 12 butir pernyataan dengan skala penilaian 1–5. Hasil analisis menunjukkan bahwa skor rata-rata minat belajar siswa sebesar 49,29 dari skor maksimum 60. Setelah dikonversi ke dalam skala 1–100, diperoleh nilai rata-rata sebesar 82,15. Nilai tersebut berada pada kategori tinggi.

Selain itu, skor minimum yang diperoleh siswa adalah 37, sedangkan skor maksimum mencapai 59. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat minat belajar yang baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Wordwall. Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa, yang ditandai dengan tingginya skor rata-rata yang diperoleh. Tingginya minat belajar siswa tersebut menunjukkan bahwa indikator minat belajar seperti perasaan senang, perhatian, ketekunan, dan partisipasi aktif sebagaimana dikemukakan oleh Uno (2020) telah tercapai. Hal ini terlihat dari respons siswa yang positif terhadap pembelajaran menggunakan media Wordwall.

Hasil Observasi Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama enam kali pertemuan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media interaktif berbasis Wordwall, diperoleh data mengenai minat belajar siswa yang mencakup indikator perasaan senang, perhatian, ketekunan, dan partisipasi aktif. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator minat belajar menurut Uno (2020). Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1–4, yaitu sangat baik (4), baik (3), cukup (2), dan kurang (1).

No	Indikator	P1	P2	P3	P4	P5	P6
1	Perasaan Senang	3,5	3,5	3,5	3,5	4	4
2	Perhatian	2,5	3,5	4	3	4	4
3	Ketekunan	4	4	4	4	4	4
4	Partisipasi Aktif	3,5	3,5	4	4	4	4

Gambar 1. Data Hasil Observasi Minat Belajar Siswa

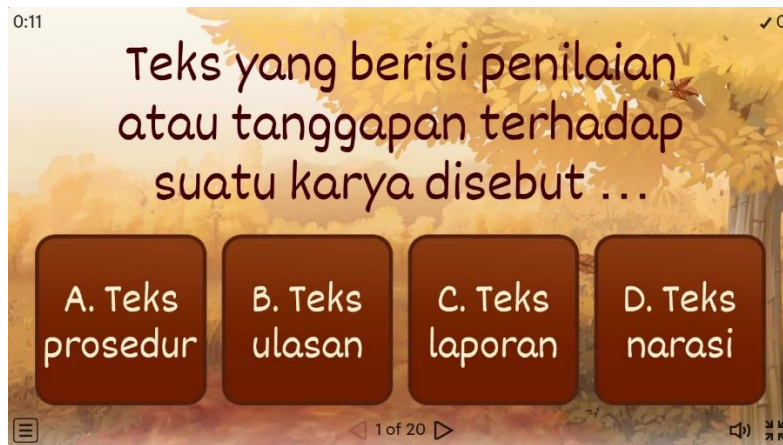
Berdasarkan gambar 1, terlihat bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan dari pertemuan pertama hingga pertemuan keenam. Pada indikator perasaan senang, siswa sejak awal sudah menunjukkan antusiasme yang baik terhadap penggunaan media Wordwall, dengan skor yang cenderung tinggi dan meningkat hingga mencapai kategori sangat baik pada pertemuan akhir.

Pada indikator perhatian, pada pertemuan awal siswa belum sepenuhnya fokus dalam mengikuti pembelajaran. Namun, seiring berjalannya waktu, perhatian siswa meningkat dan pada pertemuan selanjutnya menunjukkan kategori baik hingga sangat baik. Pada indikator ketekunan, siswa secara konsisten menunjukkan usaha yang tinggi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan melalui media Wordwall. Hal ini terlihat dari skor yang stabil pada kategori sangat baik di setiap pertemuan.

Pada indikator partisipasi aktif, siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan, mengikuti kuis, serta berani mengemukakan pendapat. Pada pertemuan akhir, partisipasi siswa berada pada kategori sangat baik. Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa, yang ditandai dengan meningkatnya antusiasme, perhatian, ketekunan,

dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi ini diperkuat oleh catatan observer yang menyatakan bahwa siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan berani dalam mengikuti pembelajaran menggunakan Wordwall. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan dalam hal fokus, kedisiplinan, serta keinginan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Dengan demikian, data observasi mendukung hasil angket minat belajar yang menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat minat belajar yang tinggi setelah menggunakan media Wordwall.



Gambar 2. Tampilan Produk Media Pembelajaran

Uji Hipotesis (Uji t / Paired Sample t-Test)

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* siswa setelah penggunaan media interaktif berbasis Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Uji yang digunakan adalah uji t (*Paired Sample t-Test*), karena data yang dibandingkan berasal dari kelompok yang sama yang diukur sebelum dan sesudah perlakuan. Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

- H_0 (Hipotesis nol): Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* siswa.

- H_1 (Hipotesis alternatif): Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* siswa setelah penggunaan media Wordwall.

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji t adalah sebagai berikut.

- Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

- Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Berdasarkan hasil perhitungan uji t terhadap data *pre-test* dan *post-test* siswa, diperoleh hasil sebagai berikut.

Data	Mean selisih	t hitung	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pre-test	24,21	-18,75	0,000	Signifikan
Post-test	82,54			
Pre-test & post-test	-58,33	-18,75	0,000	Signifikan

Gambar 3. Hasil Uji t (Paired Sample t-Test)

Berdasarkan gambar 3, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* siswa setelah penggunaan media interaktif berbasis Wordwall. Dengan kata lain, penggunaan media Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas VIII.

Hasil uji hipotesis tersebut sejalan dengan hasil analisis angket dan observasi yang menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat minat belajar yang tinggi selama pembelajaran menggunakan media Wordwall. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh meningkatnya minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai hasil belajar siswa serta tingginya tingkat minat belajar yang ditunjukkan melalui angket dan observasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis *pre-test* dan *post-test*, diketahui bahwa nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan, yaitu dari 24,21 menjadi 82,54. Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kemampuan awal siswa masih tergolong rendah, namun setelah diterapkan media Wordwall, kemampuan siswa meningkat secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, hasil angket minat belajar menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa berada pada kategori tinggi dengan nilai sebesar 82,15. Tingginya minat belajar ini mengindikasikan bahwa siswa merasa senang, tertarik, dan memiliki keinginan untuk terlibat dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamzah B. Uno (2020:48) yang menyatakan bahwa minat belajar

dapat dilihat melalui indikator perasaan senang, perhatian, ketekunan, dan partisipasi aktif.

Hasil observasi juga menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dari pertemuan pertama hingga pertemuan keenam. Pada awal pembelajaran, beberapa siswa masih kurang fokus dan belum aktif, namun setelah beberapa kali pertemuan menggunakan media Wordwall, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam pembelajaran. Indikator ketekunan dan partisipasi aktif bahkan menunjukkan konsistensi pada kategori sangat baik, yang menandakan bahwa siswa tidak hanya tertarik, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, hasil uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Dengan demikian, penggunaan media interaktif berbasis Wordwall terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Jika dilihat secara keseluruhan, peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari meningkatnya minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran menjadi faktor penting yang mendorong peningkatan pemahaman dan hasil belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Anin Asnidar dan Junaid (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran bahasa Indonesia terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media Wordwall.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi, seperti Wordwall, dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran

Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Slameto (2015:180), minat belajar dapat ditunjukkan melalui rasa senang, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin memperkuat bahwa media interaktif seperti Wordwall efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Wordwall secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP Tunas Harapan Malaka Kota Makassar. Peningkatan ini tidak hanya tercermin dari perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan, tetapi juga dari perubahan perilaku belajar siswa yang menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Wordwall tidak sekadar berfungsi sebagai media bantu, tetapi sebagai sarana pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Secara konseptual, temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan prinsip *game-based learning* dapat memperkuat minat belajar sebagai faktor internal yang berpengaruh terhadap keterlibatan dan keberhasilan belajar siswa. Hasil penelitian ini sekaligus mempertegas bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikemas secara inovatif dan kontekstual lebih efektif dalam menjawab tantangan rendahnya minat belajar siswa di era digital.

Ke depan, penggunaan Wordwall berpotensi untuk dikembangkan lebih luas tidak hanya pada peningkatan minat belajar, tetapi juga pada aspek lain seperti hasil belajar, motivasi, dan keterampilan literasi. Selain itu, penerapan media ini dapat diintegrasikan dengan berbagai model pembelajaran aktif untuk menghasilkan proses belajar yang lebih optimal. Oleh karena itu, disarankan agar guru memanfaatkan media interaktif secara variatif dan berkelanjutan, serta bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian serupa dengan desain yang lebih kompleks atau pada konteks pembelajaran yang berbeda guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Asnidar, A., & Junaid, J. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran Fonologi Bahasa Indonesia*. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 8(1), 13–21.
- Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 216–223.
- Putri, H. Y. (2025). *Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Wordwall*. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 1–10.
- Slameto. (2021). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2017). *Metode statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B. (2020). *Teori Motivasi dan Pengukurannya dalam Konteks Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.