

# Pengaruh Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbasis *Wordwall* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Wahidiyah Kediri

Conny Nur Oktaviani Putri<sup>1</sup>, Desi Gita Andriani<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Wahidiyah; connynuroktp@gmail.com

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Wahidiyah; desigitaandrianiuniwa@gmail.com

Received: 28/11/2025	Revised: 05/12/2025	Accepted: 08/12/2025
<b>Abstrak</b>	Rendahnya minat belajar peserta didik, salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar, selain itu proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Apalagi sebagian besar peserta didik menganggap materi matematika sulit dan kurang menarik untuk dipelajari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran <i>game</i> interaktif <i>Wordwall</i> pada minat dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Wahidiyah. Sampel penelitian ini adalah kelas VII B SMP Wahidiyah dengan Teknik pengambilan sampel menggunakan <i>cluster random sampling</i> . Penelitian ini menggunakan desain penelitian <i>one group pretest-posttest</i> . Hasil penelitian menunjukkan pengujian uji t dengan menggunakan <i>Paired sample test-t</i> didapat thitung (9.539) > ttabel (2,015) dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ , sehingga $H_0$ ditolak dan $H_1$ diterima, hal ini berarti ada pengaruh media <i>Wordwall</i> terhadap minat belajar peserta didik SMP Wahidiyah Kediri. Begitu juga dengan hasil pengujian uji t dengan menggunakan <i>Paired sample test-t</i> didapat thitung (8.792) > ttabel (2,015) dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ , sehingga $H_0$ ditolak dan $H_2$ diterima, hal ini berarti ada pengaruh media pembelajaran <i>game</i> interaktif <i>Wordwall</i> terhadap hasil belajar peserta didik SMP Wahidiyah Kediri.	
<b>Kata kunci</b>	Media Pembelajaran, <i>Wordwall</i> , Minat Belajar, Hasil Belajar	
<b>Corresponding Author</b>	Conny Nur Oktaviani Putri Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Wahidiyah; connynuroktp@gmail.com	

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran fundamental yang memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis. Pembelajaran matematika tidak hanya dibutuhkan dalam konteks akademik, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam pengambilan keputusan berbasis data dan perhitungan. Namun, pada kenyataannya, matematika masih menjadi salah satu pelajaran yang paling ditakuti oleh peserta didik karena dianggap abstrak dan sulit untuk dipahami (Sidabutar & Firmansyah, 2020).

Rendahnya minat dan hasil belajar matematika menjadi isu yang terus berulang di



berbagai jenjang pendidikan, termasuk di tingkat SMP. Data dari Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke-72 dari 81 negara dalam kemampuan matematika dengan skor 366, menurun dari skor 379 pada tahun 2018 (OECD, 2023). Kondisi ini mencerminkan perlunya pembenahan dalam proses pembelajaran matematika, khususnya dalam hal pendekatan dan media yang digunakan.

Hasil wawancara awal dengan peserta didik kelas VII SMP Wahidiyah Kediri menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang variatif, yang berdampak pada rendahnya antusiasme dan pencapaian akademik siswa. Guru cenderung menggunakan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar, tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Menurut Anggraeni dkk. (2021), rendahnya minat belajar peserta didik dapat disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kurangnya inovasi dari guru dalam menyampaikan materi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat merangsang keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Andriani & Indrayany, 2019).

Salah satu media yang relevan untuk digunakan dalam pembelajaran interaktif adalah *Wordwall*, yakni platform digital yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, menjodohkan pasangan, mencocokkan kata, dan sebagainya. *Wordwall* bersifat fleksibel, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa karena menyajikan materi dalam bentuk yang menyenangkan (Setiyawan, 2020; Farhaniyah, 2021).

Melalui pendekatan berbasis permainan digital seperti *Wordwall*, proses pembelajaran matematika diharapkan menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Media ini juga memungkinkan guru untuk menyajikan evaluasi pembelajaran dengan cara yang lebih kreatif dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran game interaktif berbasis *Wordwall* terhadap minat dan hasil belajar matematika peserta didik kelas VII SMP Wahidiyah Kediri..

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian dengan pendekatan kuantitatif,

karena metode pendekatan dengan cara mengumpulkan data yang berupa angka.

Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Pretest-Posttest* menurut Sudjana (2004:35), yaitu melakukan percobaan dengan memberikan perlakuan tertentu terhadap obyek penelitian sehingga dapat digunakan untuk mengetahui kondisi tertentu. Desain yang digunakan dalam penelitian ini menurut Sugiyono (2018:74) adalah "*One group Pretest-Posttest Design*". Penelitian ini dilakukan di SMP Wahidiyah Kota Kediri pada bulan Mei sampai dengan bulan Juni 2025. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Wahidiyah. Penentuan sampel dilakukan dengan *cluster random sampling* yaitu kelas VII B yang terdiri dari 45 peserta didik yang terdiri dari 23 peserta didik perempuan dan 22 peserta didik laki-laki.

Teknik pengumpulan data yang digunakan ada dua jenis yaitu angket minat belajar dan tes hasil belajar. Kemudian instrumen divalidasi oleh para ahli dan di uji cobakan di sekolah yang sama dengan kelas yang berbeda yaitu kelas VII D dan VIII C. Setelah melakukan uji coba, nilai peserta didik tersebut diolah kemudian diuji validitas dan reabilitas setiap butir angket dan soal untuk melihat angket dan soal tersebut dapat digunakan atau tidak sebagai alat pengumpul data. Peneliti menggunakan uji analisis data deskriptif dan analisis data inferensial.

Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan minat dan hasil belajar peserta didik pada materi bangun datar sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran game interaktif Wordwall. Adapun analisis deskriptif yang digunakan adalah menghitung nilai rata-rata, nilai minimum dan maksimum. Analisis inferensial dalam penelitian ini digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Pada penelitian ini analisis yang digunakan adalah uji t sampel berpasangan atau *paired sample t-test*. Sebelum melakukan uji t sampel berpasangan, ada persyaratan analisis yang harus dipenuhi yaitu data yang dianalisis harus berdistribusi normal, untuk itu perlu dilakukan uji normalitas (Arikunto, 2010:299). Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan uji *Shapiro wilk* karena jumlah sampel <50 dan dalam perhitungannya dibantu program SPSS versi 25 for Windows.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Wahidiyah Kota Kediri dengan sampel penelitian kelas VII B dengan jumlah 45 peserta didik yang terdiri dari 22 peserta didik laki-laki dan 23 peserta didik Perempuan. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan dengan menerapkan media game interaktif berbasis *Wordwall* pada materi Bangun Datar. Adapun hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Minat Belajar Peserta didik Sebelum dan Sesudah Diterapkan Media *Wordwall*

Keterangan	Pretest	Post Test
Rata-rata	63,96	76,64
Minimum	45	66
Maksimum	79	89

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa rata-rata minat belajar peserta didik sebelum diterapkan media *Wordwall* sebesar 63,96 dengan skor minimum minat belajar peserta didik sebesar 45 dan skor maksimum minat belajar peserta didik sebesar 79. Setelah diterapkan media *Wordwall* rata-rata minat belajar peserta didik mengalami peningkatan menjadi sebesar 76,64 dengan skor minimum minat belajar peserta didik sebesar 66 dan skor maksimum minat belajar peserta didik sebesar 89.

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar Peserta didik Sebelum dan Setelah Diterapkan Media *Wordwall*

Keterangan	Pretest	Post Test
Rata-rata	67,20	85,24
Minimum	24	64
Maksimum	96	100

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan media *Wordwall* sebesar 67,20 dengan nilai minimum hasil belajar peserta didik sebesar 24 dan nilai maksimum hasil belajar peserta didik sebesar 96. Setelah diterapkan media *Wordwall* rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan menjadi sebesar 85,24 dengan nilai minimum hasil belajar peserta didik sebesar 64 dan nilai maksimum hasil belajar peserta didik sebesar 100.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Statistic	df	Sig.	Keterangan
Minat Belajar Sebelum	0,978	45	0,526	Berdistribusi Normal
Minat Belajar Sesudah	0,962	45	0,141	Berdistribusi Normal
Pretest Hasil Belajar	0,959	45	0,113	Berdistribusi Normal
Posttest Hasil Belajar	0,957	45	0,090	Berdistribusi Normal

Berdasarkan data tabel 3 menunjukkan bahwa nilai *Signifikasi* dari data minat belajar sebelum dan sesudah di terapkan media *Wordwall* sebesar 0,526 dan 0,141. Sedangkan nilai *Signifikasi* dari data hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkan media *Wordwall* sebesar 0,113 dan 0,090. Nilai *Signifikasi* tersebut  $> \alpha$  (0,05). Berdasarkan ketentuan tersebut maka dapat diartikan bahwa data minat dan hasil belajar sebelum dan setelah diterapkan media *Wordwall* berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Pengujian Hipotesis

thitung	df	ttabel	Sig	Keterangan
9,539	44	2,015	0,000	H <sub>0</sub> ditolak H <sub>1</sub> diterima
8,792	44	2,015	0,000	H <sub>0</sub> ditolak H <sub>2</sub> diterima

### Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan *paired sample t-test* dengan menggunakan *Paired sample test-t* didapat thitung (9,539)  $>$  ttabel (2,015) dan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran game interaktif berbasis *Wordwall* terhadap minat belajar peserta didik SMP Wahidiyah Kediri. Selain itu rata-rata minat belajar peserta didik sebelum diterapkan media *Wordwall* 63,96. dan setelah diterapkan media *Wordwall* rata-rata minat belajar peserta didik mengalami peningkatan menjadi sebesar 76,64.

Menurut Sari & Yarza (2021) menjelaskan bahwa media game interaktif *Wordwall* merupakan sebuah game yang dapat dijadikan sebagai suatu media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Dimana di dalam website

tersebut banyak tersedia template yang beragam dan warna-warni yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Selain template yang beragam, peserta didik juga dilatih untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga media game interaktif *Wordwall* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan berbagai konsep permainan interaktif yang berada dalam website.

Peserta didik terlihat aktif selama pembelajaran, peserta didik juga sangat antusias dalam berhitung pada saat pertanyaan di *Wordwall* tersebut muncul dan berusaha menghitung untuk mendapatkan jawaban yang benar. Adanya penghargaan bagi peserta didik yang menjawab dengan benar juga dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam menyelesaikan perhitungan kuis di *Wordwall*, sehingga minat belajar peserta didik mengalami peningkatan.

### **Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik**

Berdasarkan hasil hasil pengujian hipotesis dengan *paired sample t-test* dengan menggunakan *Paired sample test-t* didapat thitung  $(8,792) > t_{tabel} (2,015)$  dan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_2$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran game interaktif berbasis *Wordwall* terhadap minat belajar peserta didik SMP Wahidiyah Kediri. Selain itu rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan media *Wordwall* sebesar 67,20 dan setelah diterapkan media *Wordwall* rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan menjadi sebesar 85,24.

Peningkatan hasil belajar ini sejalan dengan yang dijelaskan oleh Khairunisa (2021, dalam Nisa, M.A., 2022) mengenai karakteristik media *Wordwall*. Sebagai program pembelajaran digital berbasis permainan, *Wordwall* menawarkan kuis interaktif yang dilengkapi dengan gambar bergerak, warna, dan suara. Fitur-fitur tersebut sangat mendukung proses belajar karena meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan minat peserta didik, yang pada akhirnya berkontribusi pada kenaikan hasil belajar mereka.

Disamping itu selama pembelajaran peserta didik terlihat lebih mudah dalam menyelesaikan setiap soal yang diberikan termasuk soal post-test. Karena pada saat bermain media game interaktif *Wordwall* peserta didik sudah dilatih tidak hanya menjawab benar tetapi juga efisien dalam berpikir dan merespons, keterampilan yang penting saat mengerjakan tes. Peserta didik juga sangat antusias dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan. Maka terbukti bahwa dalam penelitian ini media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta

didik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) ada pengaruh penerapan media pembelajaran game interaktif berbasis *Wordwall* terhadap minat belajar peserta didik SMP Wahidiyah Kediri, karena media pembelajaran *game* interaktif *Wordwall* ini dirancang dengan berbagai *template* yang secara langsung dapat meyentuh beberapa aspek minat belajar yakni aspek psikologis dan kognitif. Dengan demikian media pembelajaran *game* interaktif *Wordwall* efektif meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII B di SMP Wahidiyah Kediri. Serta (2) ada pengaruh penerapan media pembelajaran game interaktif berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik SMP Wahidiyah Kediri. Media ini dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan membuat peserta didik merasa mudah dalam memahami materi. Dengan demikian media pembelajaran *game* interaktif *Wordwall* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII B di SMP Wahidiyah Kediri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D.G, & Indrayany, E.S. (2019). Pengaruh Media Maple Terhadap Komunikasi Matematika Pada Materi Integral. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan pendidikan Matematika*, 9(2), 59-62. <https://doi.org/10.36456/buanamatematika.v9i2.2094>
- Anggraeni, L., dkk. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Masa Kini*, 5(2), 45-56.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Farhaniyah, F. (2021). Penggunaan Aplikasi *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pembelajaran Teknologi*, 3(2), 67-78.
- Nisa, M. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(3), 115-125.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. Paris: OECD Publishing.
- Sari, I. M., & Yarza, R. (2021). Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 1-10.
- Setiawan, H. (2020). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas

V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2), 198-203. doi:10.24176/jpp.v3i2.5874

Sidabutar, D. N., & Firmansyah, D. (2020). Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Menurut Prosedur Newman. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1d), 962–970.

Sudjana, N. (2004). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.