

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMPN 1 TALANGPADANG

Oleh

LANGITIA AOREL SYABITA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII di SMPN 1 Talangpadang. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen *two group pre-test post-test control group desain*. Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan dengan sampel siswa kelas VIII.1 sebagai kelas eksperimen dan VIII.3 sebagai kelas kontrol dengan masing-masing kelas berjumlah 30 orang. Data minat belajar pada siswa dikumpulkan melalui kuisisioner minat belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan perhitungan *N-Gain Score*, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis non parametrik karena terdapat salah satu data yang tidak berdistribusi normal. Hasil analisis pada uji normalitas mendapati nilai (*sig.*) 0,158 pada kelas eksperimen dan 0,000 pada kelas kontrol yang menandakan bahwa data pada kelas kontrol tidak normal. Pada hasil uji homogenitas mendapatkan nilai (*sig.*) 0,302 yang menandakan seluruh data dinyatakan homogen. Selanjutnya melakukan uji hipotesis non parametrik *Mann Whitney U Test* menggunakan *SPSS statistic* versi 22 diperoleh nilai (*sig.*) $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran *wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Talangpadang.

Kata kunci: media pembelajaran, minat belajar, seni budaya

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING WORDWALL LEARNING MEDIA ON INCREASING LEARNING INTEREST STUDENTS IN ARTS AND CULTURE SUBJECTS AT JUNIOR HIGH SCHOOL 1 TALANGPADANG

By

LANGITIA AOREL SYABITA

This study aims to determine whether the wordwall educational game media can increase the learning interest of eighth grade students at SMPN 1 Talangpadang. The research method used in this study is quantitative with an experimental research design of two groups pre-test post-test control group design. This study was conducted for two months with a sample of class VIII.1 students as the experimental class and VIII.3 as the control class with each class consisting of 30 people. Data on student learning interest was collected through a learning interest questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data analysis was carried out using the N-Gain Score calculation, normality test, homogeneity test and non-parametric hypothesis test because there was one of the data that was not normally distributed. The results of the analysis on the normality test found a value (sig.) 0.158 in the experimental class and 0.000 in the control class which indicated that the data in the control class were not normal. The results of the homogeneity test obtained a value (sig.) 0.302 which indicated that all data were declared homogeneous. Furthermore, a non-parametric hypothesis test using the Mann Whitney U Test using SPSS statistics version 22 obtained a value (sig.) of $0.000 < 0.05$ so that H_0 was rejected and H_a was accepted indicating that there was a significant difference between the experimental class and the control class. Thus, the use of wordwall learning media had a significant influence on increasing learning interest in class VIII students at SMPN 1 Talangpadang.

Keywords: learning media, learning interest, art and culture