

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

(SKRIPSI)

Oleh

**LANGITIA AOREL SYABITA
NPM 2213043003**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

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

Oleh

LANGITIA AOREL SYABITA

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Tari
Jurusan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

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 kuisioner 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 mendapatkan 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

Judul Skripsi :PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 1 TALANGPADANG

Nama Mahasiswa : Langitia Aorel Syabita

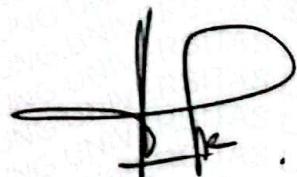
NPM : 2213043003

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing



**Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd.
NIP 199304292019031017**



**Amelia Hani Saputri, M.Pd.
NIP 199503112019032017**

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

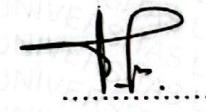


**Dr. Sumarti, S.Pd., M. Hum.
NIP 197003181994032002**

MENGESAHKAN

1. Tim Pengaji

Ketua : Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd.



Sekertaris : Amelia Hani Saputri, M.Pd.



Pengaji : Lora Gustia Ningsih, M.Sn.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 28 Januari 2026

LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Langitia Aorel Syabita
Nomor Induk Mahasiswa : 2213043003
Program Studi : Pendidikan Tari
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 1 Talangpadang adalah hasil saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang telah dipublikasi atau ditulis oleh orang lain atau telah dipergunakan atau diterima sebagai persyaratan penyelesaian studi pada universitas atau instansi lain.

Bandar Lampung,

Yang menyatakan



Langitia Aorel Syabita

NPM 2213043003

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Gisting pada tanggal 18 Mei 2004. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan bapak Yosan Tomi Suyanda dan Ibu Thesi Indah Sari. Penulis mengawali pendidikannya pada taman kanak-kanak (TK) PKK Talangpadang dan lulus pada tahun 2010, kemudian penulis melanjutkan pendidikan pada jenjang sekolah dasar (SD) di SD Negeri 3 Talangpadang yang selesaikan pada tahun 2016, penulis lalu melanjutkan pendidikan pada Madrasah Tsanawiyah (MTs) di MTs Negeri 2 Tanggamus yang diselesaikan pada tahun 2019, lalu penulis melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah atas (SMA) di SMA Negeri 1 Talangpadang yang selesaikan pada tahun 2022.

Pada tahun 2022 penulis mendaftarkan diri sebagai mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Tari Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Lampung. Penulis mendaftarkan diri melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Selama berkuliah di Program Studi Pendidikan Tari penulis juga aktif mengikuti organisasi seperti IMASTAR (Ikatan Mahasiswa Prodi Pendidikan Tari) yang dipercaya untuk mengemban amanat pada bidang kominfo. Pada tahun 2025 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Candra Kecana Kabupaten Tulang Bawang Barat. Penulis juga melaksanakan Pengembangan Lingkungan Persekutuan (PLP) di SMPN 11 Tulang Bawang Barat.

MOTTO

Allah memang tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah, tapi dua kali allah berjanji bahwa: “*fa inna ma’al usri yusro innama’al usri yusro*”
(Qs. Al- Insyirah 94: 5-6)

If everything came too easily, you’d forget how to be grateful. So keep trying, keep planning, but trust that god’s plan is always greater.

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap segala puji syukur kepada Allah SWT. Karena berkat karunia dan rahmatnya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Maka dari itu penulis dengan bangga akab mempersembahkan karya tulis ini kepada:

1. Ba, ayahandaku tercinta Yosan Tomi Suyanda terimakasih banyak selalu mengiringi penulis dengan doa-doa terbaiknya yang dapat menembus langit. Terimakasih telah mendidik penulis menjadi anak yang hebat, gigih, tidak pantang menyerah, dan bertanggung jawab. Saya persembahkan karya tulis ini untuk ba, sebagai bentuk bakti, cinta dan penghargaan setinggi-tinggi nya atas seluruh cinta dan didikan yang telah ba curahkan kepadaku.
2. Pintu surgaku, bundaku tercinta Thesi Indah Sari, terimakasih yang tak terhingga kepada sandaran terkuatku dari segala kerasnya dunia. Terimakasih selalu menyematkan doa-doa terbaiknya untuk penulis, doa-doa yang selalu menolong penulis selama menghadapi berbagai kesulitan. Terimakasih atas segala dukungan, kepercayaan, dan segala hal yang telah diberikan kepada penulis. Saya persembahkan skripsi ini sebagai hasil dari harapan-harapan indah yang selalu ia sematkan kepadaku.
3. Kedua adikku tercinta Timothy Antariksyabita dan Anaqu Jagaraya. Terimakasih telah memberikan dukungan yang tak henti kepada penulis. Terimakasih telah memberikan kebahagaian atas tawa canda dan kehangatan yang selalu hadir, kalian adalah pengingat indah bahwa aku tidak sendiri.
4. Almamater tercinta Universitas Lampung.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serata karunianya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Talangpadang” tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat akademik untuk menyelesaikan Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan karya ilmiah ini tidak lepas dari bimbingan, dorongan, juga bantuan dari berbagai pihak. Izinkan penulis untuk mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani D.E.A.,I.P.M., Asean., Eng. Selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albert Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung
3. Dr. Sumarti, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Lampung
4. Dr. Dwiyana Habsary, M.Hum. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung
5. Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang selalu membimbing, memberikan bantuan dan juga arahan saat penulis mengalami kesulitan serta selalu memotivasi penulis agar terus bersemangat dan berkembang sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini dengan sempurna.
6. Amelia Hani Saputri, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu membimbing dan memotivasi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini

7. Lora Gustia Ningsih, M.Sn. selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan semangat, saran juga masukan terkait penelitian ini agar menjadi lebih baik.
8. Bapak Ibu Dosen beserta staf dan seluruh jajaran Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu, pengalaman serta motivasi kepada penulis selama perkuliahan
9. Kakak Voni Monica, S.Pd., terimakasih selalu memberi bantuan dan selalu siap direpotkan dalam hal apapun terutama pada saat penulis melakukan penelitian.
10. Para guru dan staf SMP Negeri 1 Talangpadang, yang telah memberikan izin dan bantuan untuk penulis sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap peningkatan minat belajar siswa.
11. Kedua orangtuaku ba, dan bunda yang selalu menjadi sumber kekuatan bagi penulis, terimakasih atas segala tenaga, doa doa yang selalu disematkan untuk penulis, juga terimakasih atas setiap cucuran keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan untuk menjadi sebuah nafkah agar anakmu dapat menempuh pendidikan sampai kepada tingkat ini. Terimakasih telah memberikan kepercayaan atas mimpi-mimpiku dan selalu menemani disetiap proses perjalananku. Kasih sayang kalian adalah harta yang tiada tara bagi penulis.
12. Nenek ndutku, dan seluruh keluarga besar tercinta. Terimakasih kepada nenekku atas segala kasih sayang dan pengorbanannya di tanah perantauan ini yang menjadi terasa aman dan nyaman. Terimakasih telah merawatku sepenuh hati dengan segala keikhlasan dan ketulusan yang luar biasa. Terimakasih pula penulis ucapkan kepada seluruh keluarga besar yang selalu mendukung penulis dalam setiap langkah yang penulis diambil.
13. Kepada adik-adikku tersayang Timothy Antariksyabita dan Anaqu Jagaraya terimakasih atas segala lelucon candaan dan tawaan yang selalu mengiringi penulis dan menjadikan penulis kembali ceria dan bersemangat lagi untuk menyelesaikan perkuliahan ini. Semoga ini bisa menjadi motivasi kalian untuk meraih mimpi kalian lebih tinggi lagi.
14. Kepada seseorang yang tidak kalah penting kehadirannya yang penulis temui sejak penulis menginjak bangku SMP, Faisal Yazid, terimakasih telah menjadi bagian dalam setiap perjalanan penulis. Terimakasih atas segala apresiasi,

kontribusi, kalimat yang menenangkan, memotivasi dan menjadi penyemangat untuk penulis. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis juga menjadi hal baik yang engkau peroleh.

15. Kepada sahabat perkuliahanku Salwa, Astried, Dinik, Selvy, Dianti dan Ica terimakasih telah menemani segala proses dan tumbuh bersama dalam perkuliahan ini. Kehangatan dalam canda tawa yang selalu kalian berikan membuat perkuliahan terasa sangat ringan dan berwarna. Terimakasih atas segala dukungan dan pertolongan yang selalu diberikan kepada penulis dalam menjalankan perkuliahan ini. Kehadiran kalian sangat amat berharga bagi penulis, semoga kebersamaan kita akan selalu dan selamanya.
16. Kepada sahabat KSP Girlsku, Naura, Veny, Vina, Bunga, Rindu, Safa dan Adenov terimakasih telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis. Kalian adalah bukti nyata bahwa persahabatan sejati itu nyata, semoga kita akan selalu bersama dan memberikan dukungan dari dekat maupun jauh selamanya.
17. Teruntuk rekan-rekan Pendidikan Tari Universitas Lampung Angkatan 2022, terimakasih telah membersamai penulis selama perkuliahan, terimakasih telah berjuang bersama dalam seluruh rintangan pada perkuliahan ini. semoga tali persaudaraan dan kebersamaan kita ini akan selalu terjaga walaupun kita tidak lagi berjalan beriringan
18. Teruntuk kakak tingkat dan adik adik tingkat di prodi Pendidikan Tari yang selalu membantu dan memberikan pengalaman bermakna selama penulis menjalani perkuliahan sampai dengan sekarang. Semoga segala kebaikan dan bantuannya dibalas pula dengan ha-hal baik oleh Allah SWT.

Bandar Lampung, 28 Januari 2026
Penulis

Langitia Aorel Syabita
2213043003

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Media Pembelajaran	10
2.2.1 Media Pembelajaran Interaktif	12
2.2.2 <i>Wordwall</i>	13
2.2.2.1 Kelebihan media pembelajaran <i>Wordwall</i>	17
2.2.2.2 Kekurangan media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	18
2.3 Minat Belajar	18
2.4 Kerangka Pikir.....	20
III. METODE PENELITIAN	21
3.1 Desain Penelitian	21
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	23
3.3 Subjek Penelitian	23
3.4 Variabel Penelitian	23
3.4.1 Variabel bebas (<i>Independent Variable</i>)	23
3.4.2 Variabel Terikat (<i>Dependent Variable</i>)	24
3.5 Populasi dan Sampel.....	24
3.5.1 Populasi	24
3.5.2 Sampel	25
3.6 Sumber Data	25
3.6.1 Data Primer	25
3.6.2 Data Sekunder.....	26
3.7 Teknik Pengumpulan Data	26
3.7.1 Kuisioner	26
3.7.2 Observasi	27
3.8 Instrumen Penelitian	27

3.9	Teknik Analisis Data	30
3.9.1	Analisis Deskriptif.....	30
3.9.2	<i>N-Gain Score</i>	31
3.9.3	Uji Normalitas	32
3.9.4	Uji Homogenitas.....	32
3.9.5	Uji Hipotesis	33
3.10	Teknik Keabsahan Data.....	34
3.10.1	Uji Validitas.....	34
3.10.2	Uji Reliabilitas.....	35
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1	Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	37
4.2	Hasil Penelitian.....	38
4.2.1	Kegiatan <i>Pre-test</i> Pada Kelas Kontrol.....	39
4.2.2	Kegiatan <i>Pre-test</i> Pada Kelas Eksperimen	41
4.2.3	Kegiatan <i>Treatment</i> Pada Kelas Eksperimen	42
4.2.3.1	<i>Treatment</i> Pertama.....	44
4.2.3.2	<i>Treatment</i> Kedua	46
4.2.3.3	<i>Treatment</i> Ketiga	48
4.2.3.4	<i>Treatment</i> Keempat	50
4.2.3.5	<i>Treatment</i> Kelima	52
4.2.3.6	<i>Treatment</i> Keenam	54
4.2.3.7	<i>Treatment</i> Ketujuh	55
4.2.3.8	<i>Treatment</i> Kedelapan.....	57
4.2.4	Kegiatan Pembelajaran Pada Kelas Kontrol.....	59
4.2.5	Kegiatan <i>Post-test</i> Pada Kelas Kontrol	60
4.2.6	Kegiatan <i>Post-test</i> Pada Kelas Eksperimen.....	62
4.3	Uji Hipotesis	64
4.3.1	Uji Normalitas	67
4.3.2	Uji Homogenitas.....	68
4.3.3	Uji Non Parametrik.....	69
4.4	Pembahasan	70
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	73
5.1	Kesimpulan.....	73
5.2	Saran	73
	DAFTAR PUSTAKA	75
	GLOSARIUM.....	79
	LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. 1 Jadwal Penelitian.....	7
3. 1 Skor Jawaban Responden.....	28
3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Minat Belajar.....	28
3. 3 Kategori Minat Belajar.....	31
3. 4 Hasil Uji Coba Reliabilitas.....	36
4. 1 <i>Descriptive Statistic</i> Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	40
4. 2 Persentase Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol.	40
4. 3 <i>Descriptive Statistic</i> Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	41
4. 4 Persentase Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen.	42
4. 5 Jadwal Treatment Kelas Eksperimen	43
4. 6 <i>Descriptive Statistic</i> Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol.....	61
4. 7 Persentase Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol.	62
4. 8 <i>Descriptive Statistic</i> Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	63
4. 9 Persentase Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	64
4. 10 <i>N-Gain Score</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2. 1 Tangkapan Layar Tampilan Awal <i>Wordwall</i>	15
2. 2 Tangkapan Layar Tampilan saat mulai mengerjakan <i>Wordwall</i>	16
2. 3 Tangakapan Layar Tampilan Nilai Siswa Setelah Mengerjakan	16
2. 4 Tangkapan Layar Tampilan Nilai Siswa.....	17
2. 5 Kerangka Pikir	20
3. 1 Alur Desain Penelitian	22
4. 1 SMP Negeri 1 Talangpadang	38
4. 2 Treatment Pertama Kelas Eksperimen	45
4. 3 Tangkapan Layar Peringkat Siswa Pada <i>Wordwall</i>	45
4. 4 <i>Treatment</i> Kedua Kelas Eksperimen.....	47
4. 5 Tangkap Layar Peringkat Siswa Pada <i>Wordwall</i>	48
4. 6 <i>Treatment</i> Ketiga Kelas Eksperimen	49
4. 7 Tangkapan Layar Peringkat Siswa Pada <i>Wordwall</i>	50
4. 8 <i>Treatment</i> Keempat Kelas Eksperimen.....	51
4. 9 Tangkapan Layar Peringkat Siswa Pada <i>Wordwall</i>	52
4. 10 <i>Treatment</i> Kelima Pada Eksperimen.....	53
4. 11 Tangkapan Layar Peringkat Siswa Pada <i>Wordwall</i>	53
4. 12 <i>Treatment</i> Keenam Kelas Eksperimen.....	54
4. 13 Tangkapan Layar Peringkat Siswa Pada <i>Wordwall</i>	55
4. 14 <i>Treatment</i> Ketujuh Kelas Eksperimen	56
4. 15 Tangkapan Layar Peringkat Siswa Pada <i>Wordwall</i>	57
4. 16 <i>Treatment</i> Kedelapan Kelas Eksperimen	58
4. 17 Tangkapan Layar Peringkat Siswa Pada <i>Wordwall</i>	59
4. 18 Tangkapan Layar Hasil Uji Normalitas	67
4. 19 Tangkapan Layar Hasil Uji Homogenitas.....	68
4. 20 Tangkapan Layar Hasil Uji <i>Man Whitney U</i>	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Uji Validitas Instrumen Kuisioner.....	81
2. Surat Izin Penelitian	85
3. Surat Balasan Izin Penelitian	86
4. Absensi Siswa Kelas VIII.1 (Kelas Eksperimen)	87
5. Absensi Siswa Kelas VIII.3 (Kelas Kontrol)	88
6. Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol.....	89
7. Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	90
8. Kegiatan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	91
9. Kegiatan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol.....	91
10. Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media <i>Wordwall</i>	92
11. Foto Bersama Siswa Kelas VIII.1	92
12. Wawancara Bersama Salah Satu Guru Seni Budaya	93

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan inti dari sebuah pendidikan. Karena didalam sebuah proses pembelajaran terdapat aktivitas terencana yang mengaitkan interaksi aktif antara guru dan siswa. Kegiatan tersebut dilakukan untuk membentuk karakter siswa agar menjadi lebih baik dan kaya akan pengetahuan. Berhasilnya proses pembelajaran tidak hanya diamati berdasarkan hasil akhir yang didapat oleh siswa melainkan dapat dilihat juga dari sejauh mana siswa terlibat aktif dan merasakan pengalaman bermakna yang diperoleh dari proses pembelajaran tersebut (Wibowo, 2019: 129).

Banyak sekali faktor-faktor yang merangsang siswa untuk terlibat aktif pada proses pembelajaran, baik itu aktif secara fisik maupun secara mental dan juga emosional. Salah satu faktor pemicu keaktifan siswa yang muncul dari diri siswa adalah minat belajar. Minat memiliki arti yakni perasaan suka dan juga tertarik pada suatu hal yang timbul dengan sendirinya tanpa adanya paksaan dari bebagai pihak (Slameto, 2015: 180). Dengan adanya minat belajar yang baik siswa akan lebih fokus, bersemangat, lebih terdorong untuk mencari tahu dan terlihat aktif dalam suatu mata pelajaran. Begitu juga sebaliknya apabila siswa tidak memiliki minat belajar yang baik. Siswa akan lebih cepat bosan sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Satu dari banyaknya upaya meningkatkan minat belajar pada siswa adalah dengan cara melibatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu mengantarkan informasi dan materi dalam proses pembelajaran (Hasan, dkk (2021: 4). Tentunya, dengan menggunakan media pembelajaran, suasana pembelajaran

di kelas dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Namun, untuk menciptakan suasana kelas yang mampu menarik minat siswa tentunya pemilihan media pembelajaran yang tepat pun menjadi penentu. Karena jika pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat, suasana di kelas akan menjadi membosankan dan menurunkan minat belajar siswa.

Seperti yang terjadi pada SMP Negeri 1 Talangpadang. Menurut penemuan pada pra observasi yang telah dilakukan di SMP Negeri 1 Talangpadang pada Februari 2025, diperoleh hasil bahwa minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Talangpadang kurang baik. Dapat dilihat dari ketidak fokusan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, kurangnya antusiasme pada saat kuis, kurangnya kreativitas yang timbul pada saat pembelajaran seni budaya berlangsung, keterlambatan mereka saat mengumpul tugas, dan hal tersebut mengakibatkan turunnya hasil belajar siswa. Hal tersebut terjadi karena kurangnya variasi penggunaan metode pembelajaran, serta kurang tepatnya dalam pemilihan media pembelajaran sehingga suasana dikelas menjadi monoton dan tidak menyenangkan. (Monica, wawancara pribadi, 2025). Menanggapi hal ini tentunya pendidik harus lebih kreatif untuk memilih media dan metode pembelajaran yang sesuai untuk menciptakan suasana kelas yang dapat menarik perhatian juga meningkatkan minat belajar siswa. Karena dengan adanya minat belajar siswa yang baik tentunya juga akan membantu keberhasilan proses pembelajaran dikelas.

Satu dari sekian banyaknya media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa yakni media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif memiliki pengertian yakni media pembelajaran yang memiliki interaksi timbal balik antara guru dengan siswa ataupun media pembelajaran dengan siswa (Jafnihirda dkk, 2023: 229). Tentunya dengan penggunaan media pembelajaran interaktif perhatian siswa akan terfokuskan pada satu titik. Siswa juga dapat ikut turut serta secara langsung dengan media pembelajaran sehingga mereka dapat merasakan pengalaman yang berbeda pada proses pembelajaran tersebut.

Banyak sekali macam-macam media pembelajaran interaktif yang mampu dilibatkan dalam pembelajaran, contohnya seperti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi.

Pada masa ini dimana peningkatan teknologi yang sangat pesat terdapat banyak sekali media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi. Hal tersebut memiliki dampak yang sangat baik pada dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi dapat menjadi ide baru untuk menciptakan suasana kelas menjadi menarik. Satu dari banyaknya media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi yang dapat digunakan adalah media pembelajaran *wordwall*. *Wordwall* memiliki pengertian media pembelajaran *game* edukasi yang tersedia di *web* dan dapat digunakan secara gratis. *Game* edukasi *wordwall* ini dapat digunakan sebagai sumber belajar karena berisi berbagai macam *game* yang dapat digunakan untuk teknik evaluasi. Menariknya dalam aplikasi *wordwall* menyediakan beberapa *template game* yang dapat diakses secara gratis dari *template* satu dengan *template* lainnya. Macam macam *template game* tersebut meliputi *quiz*, *open the box*, *match up* (mempasangkan pasangan yang tepat), *find the match* (memasangkan dan mencocokan) dan masih banyak lagi (Permana dan Kasriman, 2022: 7833).

Menggunakan media pembelajaran *game* edukasi, mampu mengajak siswa untuk merasakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mereka juga akan terus berkonsentrasi sehingga minat belajar tersebut timbul dengan sendirinya (Pane, dkk, 2017: 2). Selain memiliki berbagai macam fitur *game*, *wordwall* juga memiliki kelebihan lainnya, seperti pendidik dapat memilih tingkat kesulitan disetiap soal, peraihan skor dan peringkat pada setiap siswa baik itu peringkat pertama maupun peringkat terakhir. Sehingga dalam penggunaan nya media pembelajaran *wordwall* dapat memberikan kesan perlombaan menantang yang mampu menarik minat peserta didik.

Berdasarkan pemaparan tentang minat belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Talangpadang dapat disimpulkan bahwa sangat perlu diadakan upaya peningkatan minat belajar siswa. Karena minat belajar satu dari banyaknya hal penting yang dapat membantu keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi akan terdorong untuk terus terlibat aktif mencari tahu, menumbuhkan kemahiran untuk berfikir kritis, kreatif dan juga logis. Hal tersebut memiliki dampak yang sangat positif pada prestasi juga hasil belajar siswa. Tidak hanya itu hal ini juga berdampak positif pada mata pelajaran seni budaya, siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan terus mengembangkan kreativitas dibidang kesenian dan juga terus berkreasi melalui seni. Sebab itu penelitian ini sangat perlu dilaksanakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Talangpadang, terkhususnya pada mata pelajaran seni budaya. Dengan memanfaatkan media pembelajaran bernama *wordwall*.

Menggunakan media pembelajaran *wordwall* tentunya suasana di dalam kelas dapat menjadi lebih aktif dan siswa dapat merasakan keterlibatan langsung pada proses pembelajaran. hal tersebut diperkuat oleh penjelasan bahwa teknologi *game* dapat mempertahankan perhatian seseorang untuk rentang waktu yang cukup lama, dan dapat menjadi salah satu inovasi untuk belajar (Pane dkk, 2017: 2). Tidak hanya itu media pembelajaran *wordwall* juga memiliki fitur penilaian dan peringkat yang dapat memicu semangat kompetisi antar siswa, hingga menjadikan siswa lebih antusias untuk mempelajari materi dan berpartisipasi aktif yang akhirnya berpengaruh pada prestasi dan hasil belajar siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan penjelasan dalam latar belakang dengan demikian diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1.2.1 Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya di SMPN 1 Talang padang sebelum menggunakan media pembelajaran *Wordwall*?

- 1.2.2 Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya di SMPN 1 Talang Padang setelah menggunakan media pembelajaran *wordwall*?
- 1.2.3 Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Talang Padang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka diperoleh tujuan penelitian ini antara lain:

- 1.3.1 Untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya di SMPN 1 Talang Padang sebelum menggunakan media pembelajaran *wordwall*
- 1.3.2 Untuk mengetahui dan mendeskripsikan apakah terdapat perubahan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *wordwall*.
- 1.3.3 Untuk mengetahui dan menganalisis apakah media pembelajaran *Wordwall* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Talang Padang.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1.4.1 Siswa

Penerapan media pembelajaran *wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran seni budaya dan mampu mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

1.4.2 Guru

Media pembelajaran *wordwall* mampu membantu guru pada proses pembelajaran seni budaya berikutnya sebagai alat bantu untuk

meningkatkan keaktifan siswa agar minat belajar siswa selalu dalam kondisi yang baik.

1.4.3 Sekolah

Memberikan dampak positif dalam upaya meningkatkan kualitas dan juga mutu dalam pembelajaran di SMPN 1 Talangpadang, khususnya dalam pemanfaatan teknologi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

1.4.4 Peneliti

Menambah pengetahuan baru untuk melakukan proses belajar mengajar dengan melibatkan media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa selanjutnya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup pada penelitian ini adalah sebagai berikut

1.5.1 Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap peningkatan minat belajar

1.5.2 Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMPN 1 Talang Padang yang berjumlah 264 siswa yang terbagi menjadi 8 kelas.

1.5.3 Tempat penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Talang Padang, kecamatan Talang Padang, Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung

1.5.4 Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan pada rentang bulan Agustus sampai dengan Desember 2025. Adapun pelaksanaan waktu penelitian secara rinci pada tabel berikut.

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian

No	Nama kegiatan	Waktu Penelitian																			
		Agustus 2025				September 2025				Oktober 2025				November 2025				Desember 2025			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Observasi Awal	■																			
2.	Penyusunan Proposal			■	■	■	■														
3.	Pelaksanaan Penelitian							■	■	■	■	■	■								
4.	Pengumpulan dan Pengolahan Data							■	■	■	■	■	■	■	■	■					
5.	Penyusunan Hasil Penelitian																	■	■	■	■
6.	Hasil dan Kesimpulan																	■	■	■	■

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang membahas pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap minat belajar siswa ini bukan merupakan satu -satunya yang dilakukan oleh peneliti. Terdapat banyak sekali penelitian terdahulu yang sudah dilakukan dan dapat menjadi acuan oleh peneliti untuk melakukan penelitian ini. Tidak hanya untuk acuan, dengan adanya penelitian terdahulu peneliti juga akan melakukan pembaharuan pada penelitian karya ilmiahnya. Berikut terdapat beberapa penelitian yang memiliki berhubungan dengan penelitian yang peneliti lakukan.

Penelitian dengan penulis Zamidar pada tahun 2022 yang memiliki judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh”. Pada penelitian Zamidar ingin melihat bagaimana pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar siswa, menggunakan desain penelitian kualitatif dan menggunakan teknik pengumpulan data wawancara, observasi dan dokumentasi. Mendapati bahwasanya penggunaan *quizizz* pada mata pelajaran ekonomi mampu meningkatkan minat belajar siswa. Tidak hanya itu penggunaan media pembelajaran *quizizz* juga memperoleh banyak manfaat. Mulai dari bertambahnya fokus siswa, hasil belajar peningkatan hasil belajar siswa, menumbuhkan motivasi belajar siswa, dan membuat suasana pembelajaran yang efektif dan efisien.

Dari penelitian milik Zamidar disimpulkan bahwasanya media pembelajaran *quizizz* untuk meningkatkan minat belajar pada siswa terbukti efektif. Relevansi dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yakni

ingin melihat tentang pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa. Terdapat pembeda dalam penelitian Zamidar (2020) dengan penelitian yang peneliti lakukan. Jika penelitian Zamidar (2020) menggunakan *Quizizz* untuk melihat pengaruh media pembelajaran pada minat belajar siswa. Penelitian yang peneliti lakukan ini menggunakan media pembelajaran *Wordwall*.

Penelitian dengan penulis Permana dan Kasriman pada tahun 2022 dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar IPS kelas IV”. Dalam penelitiannya Permana dan Kasriman menggunakan metode quasi eksperimen dengan menggunakan angket sebagai teknik pengumpulan datanya. Pada penelitian Permana dan Kasriman (2022) media pembelajaran *wordwall* dinilai mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut ditunjukan dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol memiliki nilai 28% sedangkan kelas eksperimen 57,3% dari 100%. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran *wordwall* mampu memberi pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Tidak hanya itu ternyata media pembelajaran *wordwall* yang berbentuk *game* mampu memperbaiki pandangan *game* tidak hanya untuk bermain saja, melainkan dapat digunakan sebagai bahan ajar yang mampu menyebabkan siswa lebih senang juga termotivasi untuk turut serta pembelajaran. Relevansi dari penelitian ini ialah ingin melihat pengaruh dari media pembelajaran *wordwall*. tentunya terdapat pula pembeda penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian milik Permana dan Kasriman (2022) menggunakan media pembelajaran *wordwall* untuk memotivasi siswa mengikuti pembelajaran. Sementara itu penelitian yang diteliti oleh peneliti ingin meningkatkan meningkatkan minat belajar menggunakan media pembelajaran *wordwall*.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian dengan penulis oleh Kartini dan Putra tahun (2020) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Penelitian dilakukan sebab peneliti ingin membuktikan bahwasanya penerapan media pembelajaran

interaktif berbasis android mampu membawa perubahan yang penting terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan pada hasil *pretest* dan *posttes* kelas kontrol dan eksperimen yang memperoleh hasil signifikan. Maka, Kartini dan Putra menilai jika penerapan media pembelajaran interaktif mampu mempengaruhi hasil belajar siswa karena suasana pembelajaran dikelas dapat lebih aktif dan menyenangkan antara guru dan juga siswa.

Relevansi penelitian yang dilakukan Kartini dan Putra dengan penelitian milik peneliti adalah melibatkan media pembelajaran interaktif didalam kelas, sehingga media pembelajaran itu membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Terdapat pula pembeda penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti yakni jika penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk melihat pengaruhnya pada hasil belajar siswa. Penelitian yang ingin dilakukan akan melibatkan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi *wordwall* untuk melihat pengaruh media pembelajaran terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Dari ketiga penelitian terdahulu yang telah dijabarkan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bukan satu satunya yang membahas penggunaan media pembelajaran *wordwall* dan juga penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Namun, pada penelitian terdahulu penggunaan media pembelajaran interaktif *game* edukasi *wordwall* membahas tentang peningkatan motivasi dan hasil belajar belum membahas spesifik tentang peningkatan minat belajar, terdapat juga yang membahas tentang peningkatan minat belajar namun penelitian tersebut menggunakan media pembelajaran *quizizz*. Maka dari itu kebaharuan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu penggunaan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Talangpadang.

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu pada pembelajaran dikelas yang dapat menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan melibatkan media siswa dapat merasa senang dan mengurangi rasa bosan serta

jenuh saat proses belajar mengajar (Fitri dan Ardiyal 2021: 6331). Sementara itu penggunaan media pembelajaran juga akan membantu siswa meningkatkan daya pikir, cepat dalam menyelesaikan masalah dan juga terampil (Nurfadhillah, 2021: 185). Mampu diambil kesimpulan bahwasanya media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan sebagai penyalur materi pembelajaran kepada siswa. Sehingga menciptakan suasana proses pembelajaran bervariatif dan menarik untuk mewujudkan tujuan proses pembelajaran.

Digunakannya media pembelajaran dalam proses belajar tentunya sangat berguna untuk menambah ketertarikan siswa. Siswa semakin memahami proses pembelajaran, dan juga terangsang untuk bersikap aktif di lingkungan kelas. Hal itu sejalan dengan pendapat (Arsyad dan Azhar 2017: 15) bahwasanya penerapan media pembelajaran saat proses belajar dan mengajar membawa dampak yang positif untuk meningkatkan keinginan dan minat belajar pada siswa. Untuk membantu berjalannya proses pembelajaran menjadi berhasil dan juga menyenangkan media pembelajaran bukan hanya menjadi pelengkap. Media pembelajaran pemegang peran yang sangatlah penting dan tidak bisa digantikan karena selain menjadi alat bantu media pembelajaran juga memiliki banyak fungsi seperti pendapat (Arsyad dan Azhar 2017: 78)

Pertama dengan menggunakan media pembelajaran, mampu menegaskan penyajian pesan juga informasi dalam pembelajaran maka dari itu proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien. Kedua dengan adanya media pembelajaran mampu menimbulkan interaksi aktif pada proses pembelajaran. Sehingga mampu membuat siswa tertarik dan memunculkan motivasi juga minat belajar pada siswa. Ketiga dengan digunakannya media pembelajaran dapat menangani keterbatasan indera, ruang, dan juga waktu. Terakhir, Media pembelajaran mampu memberikan pengalaman yang sama kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka, juga dapat menciptakan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui observasi atau terjun langsung kelapangan..

Media pembelajaran bukan hanya berfungsi pada proses pembelajaran saja, melainkan juga memiliki fungsi bagi pendidik yakni sebagai pemberi pedoman, menjelaskan struktur, memudahkan kendali dalam pemberian materi dan lain sebagainya (Djamaludin, 2019: 11). Selanjutnya terdapat juga manfaat media pembelajaran untuk siswa menurut (Fitri dan Aridipal, 2021: 6332) yakni menumbuhkan motivasi belajar siswa, meningkatkan variasi belajar pada siswa, sehingga siswa tidak merasa bosan, memberikan struktur materi pembelajaran dan membangun suasana kelas yang menarik sehingga terciptalah minat belajar siswa yang tinggi dalam proses pembelajaran

2.2.1 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran meliputi beraneka ragam jenisnya salah satunya adalah media pembelajaran Interaktif. Interaktif berarti komunikasi aktif antara dua arah atau lebih antara komunikator atau komunikan (Putri dkk, 2022: 366). Media pembelajaran interaktif ialah alat bantu berbasis multimedia berguna untuk menyampaikan pesan dengan mudah dari guru kepada siswa.

Keistimewaan dari media pembelajaran interaktif adalah terdapatnya komunikasi aktif dua arah yang membuat siswa akan merasakan hal yang berbeda sehingga dapat menarik minatnya. Dalam proses pembelajarannya media pembelajaran interaktif mengajak siswa untuk masuk kedalam proses pembelajaran dengan melibatkan, pikiran, penglihatan, pendengaran, dan juga keterampilan secara aktif. Sehingga siswa akan lebih paham dan mudah menerima materi pembelajaran.

Adanya kemajuan teknologi yang begitu pesat jenis-jenis media pembelajaran interaktif semakin beragam. Salah satunya adalah munculnya media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi. *Game* edukasi adalah permainan yang telah dirancang khusus untuk menjadi media dalam pembelajaran (Pane dkk, 2017: 2). *Game*

edukasi diciptakan untuk memperluas pemahaman materi melalui cara yang menyenangkan supaya siswa tertarik. Dengan menggunakan *game* sebagai media pembelajaran mempunyai manfaat dapat membuat suasana pembelajaran menjadi semakin menarik, aktif, dan mampu menjadi upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah *wordwall*. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi bernama *wordwall* digunakan untuk upaya peningkatkan minat siswa. penggunaan. *Game* edukasi sebagai media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran menjadi kreatif, seru, penuh tantangan, dan siswa pun senantiasa akan terus memiliki rasa ingin tahu yang besar (Ningtyas, 2024: 13). Maka dari itu dengan melibatkan media pembelajaran interaktif berbasis *game* *wordwall* diharapkan minat belajar peserta didik akan meningkat.

2.2.2 *Wordwall*

Media pembelajaran *wordwall* memiliki pengertian yakni media pembelajaran interaktif yang didalamnya memiliki berbagai macam fitur, meliputi *quiz*, *open the box*, *match up* (memasangkan pasangan yang tepat), *find the match* (memasangkan juga mencocokan) dan masih banyak lagi. Banyaknya fitur kuis dalam media pembelajaran *wordwall* dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk melakukan evaluasi pada setiap selesai penyampaian materi (Wardani, 2024: 15). *Wordwall* diciptakan oleh Ben Watson dan Josh Smith pada tahun 2006 di London Inggris. *Wordwall* sendiri dikembangkan oleh perusahaan bernama *United Kingdom, Visual Education Ltd* (Mardhiyah, 2022: 483).

Menggunakan media pembelajaran *wordwall* tentunya akan membantu pendidik untuk mengetahui tingkat paham pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Karena pada

penelitian ini media pembelajaran *wordwall* digunakan pada kegiatan evaluasi diakhir pembelajaran agar siswa mendapatkan cara baru untuk lebih cepat memahami materi pembelajaran. Tidak hanya mempermudah guru dan siswa saat penyampaian dan pemahaman materi. Aplikasi *wordwall* juga mampu membantu meningkatkan minat juga motivasi belajar siswa. Karena aplikasi *wordwall* adalah aplikasi *game* menarik pada *browser* yang memiliki tujuan utama sebagai sumber belajar, media interaktif dan juga alat penilaian untuk siswa (Wafiqni, 2021: 70). Adapun pengertian *wordwall* menurut (Sukma dan Handayani 2022: 1022) menjelaskan bahwasanya *wordwall* adalah aplikasi *game* berbentuk kuis yang digunakan untuk media dalam pembelajaran.

Menggunakan media *wordwall* dapat menghadirkan suasana kelas yang dapat menantang seluruh siswa dengan perpaduan *game* didalamnya. Dengan adanya suasana seperti itu tentunya siswa akan terus mempelajari materi dan membuat mereka mampu menguasai setiap materi pembelajaran. Karena dalam media pembelajaran *wordwall* nantinya disajikan pertanyaan-pertanyaan dalam tampilan *game* yang menarik dan juga variatif. Maka dari itu media pembelajaran *wordwall* bukan hanya membantu proses pemahaman pada peserta didik namun *wordwall* juga dapat memunculkan sifat tertarik secara alamiah dari peserta didik.

Dapat disimpulkan media pembelajaran *wordwall* adalah media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi yang didalamnya terdapat banyak fitur kuis yang dapat digunakan dalam kegiatan evaluasi. *Wordwall* dapat digunakan untuk pendalaman materi maupun sebagai alat penilaian peserta didik (Akbar dan Hadi, 2023: 1654). Dengan menggunakan media *wordwall* terciptalah suasana kelas yang aktif juga menyenangkan dan mampu membantu peningkatan minat belajar siswa. Adapun cara menggunakan *wordwall* sebagai guru adalah: Langkah pertama yang harus

dilakukan adalah mendaftarkan diri atau membuat akun seperti mengisi data data yang telah tertera pada laman <https://wordwall.net/>, setelah melakukan pembuatan akun, selanjutnya kita tekan *menu create activity*, lalu pilihlah tamplate kuis yang telah disediakan, selanjutnya tuliskan judul permainan dan keterangan tentang permainan, tambahkan konten permainan, sesuaikan semuanya dengan tamplate yang akan digunakan, tekan *done* sebagai tanda permainan sudah siap digunakan. (Fitri, 2024: 20).

Adapun cara mengakses permainan *wordwall* bagi siswa jika link permainan sudah guru bagikan untuk dikerjakan yakni: Pertama setelah siswa berhasil masuk kedalam aplikasi *wordwall* yang telah diberikan linknya dari guru, siswa akan diminta untuk mengisi bagian nama mereka. Adapun tampilannya sebagai gambar berikut



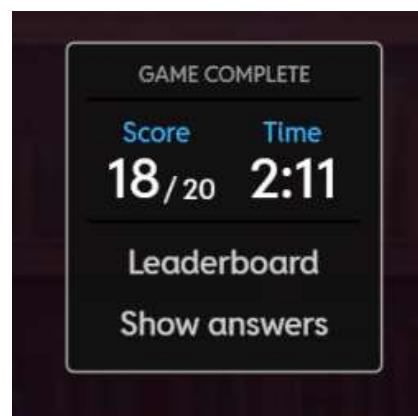
Gambar 2. 1 Tangkapan Layar Tampilan Awal Wordwall
(Sumber: Syabita, 2025)

Setelah menekan tombol *start* siswa akan memulai mengerjakan permainan dengan waktu yang berjalan. Terdapat berbagai macam pilihan game yang dapat digunakan dalam media pembelajaran *wordwall* seperti gambar game dibawah ini adalah game memasangkan pasangan yang tepat. Pada bagian kolom diatas merupakan jawaban yang harus diletakan pada kolom soal yang sudah tersedia. Adapun gambar pada saat siswa mengerjakan permainan sebagai berikut.



Gambar 2. 2 Tangkapan Layar Tampilan saat mulai mengerjakan Wordwall
(Sumber: Syabita, 2025)

Selanjutnya setelah siswa mengerjakan, siswa akan mendapatkan *feedback* langsung dari media *wordwall* yaitu penilaian mereka, yang meliputi skor nilai, lama waktu mengerjakan, melihat jawaban mereka untuk mengetahui bagian-bagian yang salah dan benar untuk nantinya mereka belajar kembali dari kesalahan tersebut, tidak hanya itu siswa juga dapat melihat leaderboard yang berisikan . Adapun tampilan nilai mereka adalah sebagai berikut



Gambar 2. 3 Tangakapan Layar Tampilan Nilai Siswa Setelah Mengerjakan
(Sumber: Syabita, 2025)

Sebagai guru, jika kita ingin melihat hasil rekapan nilai siswa yang telah mengerjakan, dan ingin melihat nilai dan juga waktu penggerjaannya, kita dapat membuka *wordwall* dan menekan menu *my result*,

nantinya akan tertera nama siswa yang telah mengerjakan serta nilai dan juga waktu mengerjakan. Pada bagian ini tentunya wordwall akan memberi kemudahan guru agar dapat melihat tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Tampilan pada menu *my result* adalah sebagai berikut.

Rank	Name	Score	Time
1st	Fahri Ardiansyah	15	1:26
2nd	HAIKAL ABSOLUTE	15	3:04
3rd	Naila dan amel	15	4:18
4th	DIRGA ABSOLUTE	15	4:31
5th	belya anggraini	13	1:56
6th	Shafira Khoirunnisa rabani	13	2:12
7th	ZHI4NN ABSOLUTE	13	2:26
8th	GIANITA (1 τ 1)	13	2:55
9th	RIPA ABSOLUTE	13	2:58
10th	asha ananda s	13	5:22
11th	Siti nur Azizah	11	2:27
12th	zelin Aqila Salsabila	10	2:49
13th	LUTFI HANIFA R.	9	1:37
14th	salsa anak Wak genk	9	2:39
15th	puty	8	2:47
16th	My name is Azril and jefri nikol	8	7:56
17th	naura	7	3:00

Gambar 2. 4 Tangkapan Layar Tampilan Nilai Siswa
(Sumber: Syabita, 2025)

Tentunya pada setiap media pembelajaran yang diterapkan pada proses pembelajaran mempunya kelebihan juga kelemahan begitu juga dengan media pembelajaran *wordwall*, berikut kelebihan dan juga kekurang pada media pembelajaran *wordwall*:

2.2.2.1 Kelebihan media pembelajaran *Wordwall*

Adapun kelebihan media pembelajaran *wordwall* menurut (Fitri, 2024: 21). Membuat suasana di kelas menyenangkan dan dinamis sehingga siswa terangsang untuk menjadi aktif dalam proses pembelajaran, model penugasan yang dapat diterapkan di *software* sehingga mempermudah pembelajaran daring, umpan balik langsung yang dimiliki *wordwall* mempermudah siswa setelah menyelesaikan tugas, untuk memahami kesalahan mereka dan belajar dari kesalahan

tersebut, guru dapat langsung merekapitulasi hasil kuis yang telah dikerjakan siswa melalui menu *my result* di *wordwall*, yang terakhir menciptakan kolaboratif antar siswa jika mengerjakannya menggunakan tim.

2.2.2.2 Kekurangan media Pembelajaran *Wordwall*

Tentunya dengan banyaknya kelebihan media pembelajaran *wordwall* pasti terdapat pula kekurangannya. Kekurangan media Pembelajaran *wordwall* adalah, memerlukan jaringan internet yang memadai untuk mengaksesnya, *font size* dalam aplikasi *wordwall* tidak dapat diubah besar kecilnya., *wordwall* memiliki fitur *tamplate* gratis yang terbatas sehingga *tamplate* permainan kuis terbatas untuk yang tidak berlangganan (Fitri, 2024: 21).

2.3 Minat Belajar

Kata minat bukanlah kata asing lagi, seperti yang kita ketahui secara luas kata minat memiliki arti rasa ketertarikan dan kesenangan terhadap hal yang disukai. Minat merupakan suatu kesukaan, kegemaran dan juga perasaan senang terhadap suatu hal (Wulandari, 2019: 97). Minat juga dapat diterjemahkan sebagai kondisi dimana munculnya perhatian seseorang terhadap sesuatu, disertai rasa ingin mengetahui, mempelajari, memiliki serta ingin membuktikannya (Zulaiha dkk, 2024: 637). Dengan adanya minat, seseorang akan terdorong dan mengakibatkan munculnya rasa tertarik untuk memilih suatu kegiatan yang menyenangkan (Supriyono, 2018: 44).

Dapat disimpulkan minat memiliki pengertian perasaan suka ataupun tertarik pada hal tertentu yang dianggap dapat menimbulkan rasa kepuasan. Jika dikaitkan dengan belajar, minat adalah suatu perilaku tetap pada proses pembelajaran yang dilakukan karena perasaan senang tanpa perlu orang lain memaksanya (Rojabiya dan Setiawan, 2019: 458). Sejalan dengan pendapat tersebut minat belajar juga merupakan rasa senang, tertarik, dan keinginan mengetahui lebih pada proses pembelajaran yang timbul dengan sendirinya. Kegiatan tersebut dilakukan tanpa adanya paksaan, melainkan karena dinilai

dapat berguna bagi dirinya. Secara Keseluruhan dari pendapat dua ahli tersebut disimpulkan bahwa minat belajar merupakan rasa senang dan tertarik pada proses pembelajaran yang tercipta dengan sendirinya karena dinilai dapat berguna.

Umumnya minat belajar siswa timbul karena terdapatnya alat bantu seperti media pembelajaran, suasana kelas yang aktif dan kondusif, atau terdapat suatu objek yang diminati. Sejalan dengan pendapat (Siagian 2015: 123) mengatakan bahwa minat belajar adalah suatu perasaan suka serta tertarik yang muncul secara alamiah berdasarkan pengalaman tanpa ada yang menyuruh terhadap suatu aktivitas. (Slameto 2015: 180) mengatakan bahwa terdapat empat indikator minat belajar yaitu, perasaan senang juga antusias terhadap proses pembelajaran, memiliki fokus dalam pembelajaran, memiliki ketertarikan sampai munculnya rasa ingin tahu yang tinggi, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

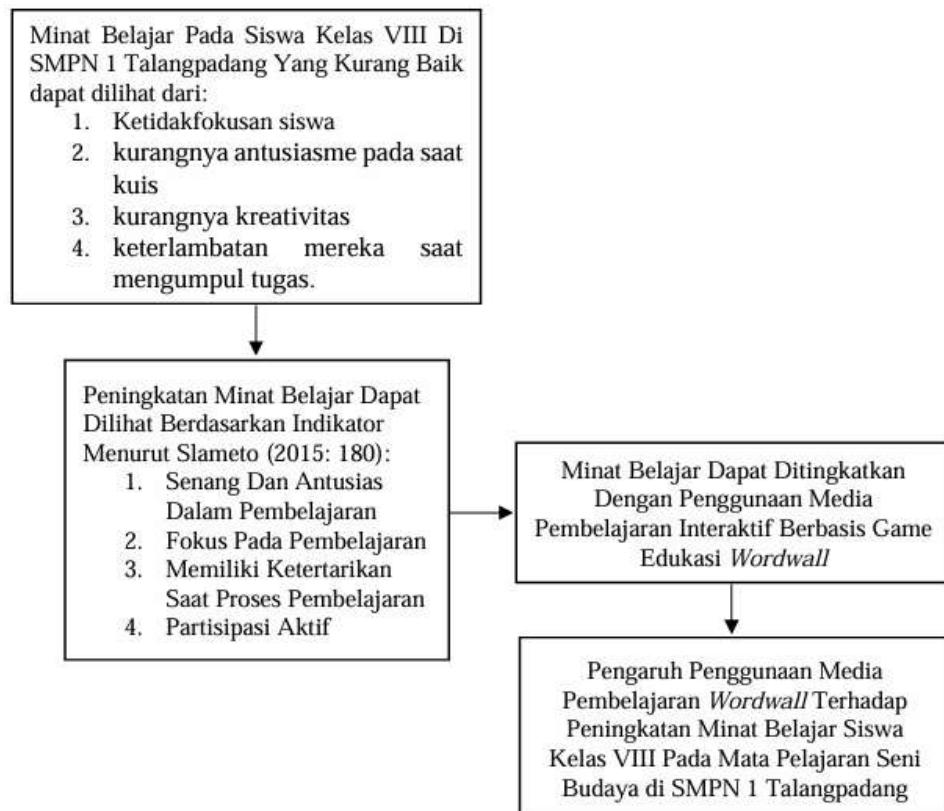
Seseorang yang memiliki minat belajar tinggi biasanya dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut (Siagian 2015: 124), minat belajar siswa dapat ditimbulkan dari dua faktor, yang meliputi faktor internal, yakni minat belajar berasal dari individu atau pembawaan. Hal itu biasa terjadi karena dipengaruhi oleh faktor keturunan, atau bakat ilmiah. Selanjutnya faktor eksternal minat belajar akan muncul dari luar individu. Dalam faktor ini minat belajar akan timbul seiring dengan proses tumbuh kembangnya seseorang. Tidak hanya itu timbulnya minat belajar juga dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan, dukungan orang tua ataupun latar belakang budaya.

Pemahaman tentang dua faktor tersebut tentunya sangat penting dalam aspek ruang pendidikan. Dengan mempertimbangkan berbagai hal guru tentunya akan merancang cara yang kuat agar minat belajar siswa meningkat baik secara internal maupun eksternal. Media pembelajaran dapat berperan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan cara eksternal. Dengan membuat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan membangkitkan minat

belajar siswa. Minat dan motivasi belajar siswa dapat diciptakan dari pemilihan media yang menarik, benar dan juga baik (Utami, 2022: 66).

2.4 Kerangka Pikir

Kerangka pikir digunakan untuk menjadi panduan dalam penelitian. Kerangka pikir dalam penelitian ini disusun mulai dari rumusan masalah pada penelitian ini yaitu minat belajar yang kurang baik pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Talangpadang. Lalu, minat belajar tersebut bagi berdasarkan indikator minat belajar menurut (Slameto 2015: 180) dan selanjutnya dilakukan upaya peningkatan minat belajar menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Kerangka berpikir ini dibuat sebagai acuan dasar penlit dalam menjawab rumusan masalah serta mengembangkan instrumen penelitian yang akan diuji untuk menjawab hipotesis pada penelitian ini. Berikut kerangka pikir pada penelitian ini.



Gambar 2. 5 Kerangka Pikir
(Sumber: Syabita, 2025)

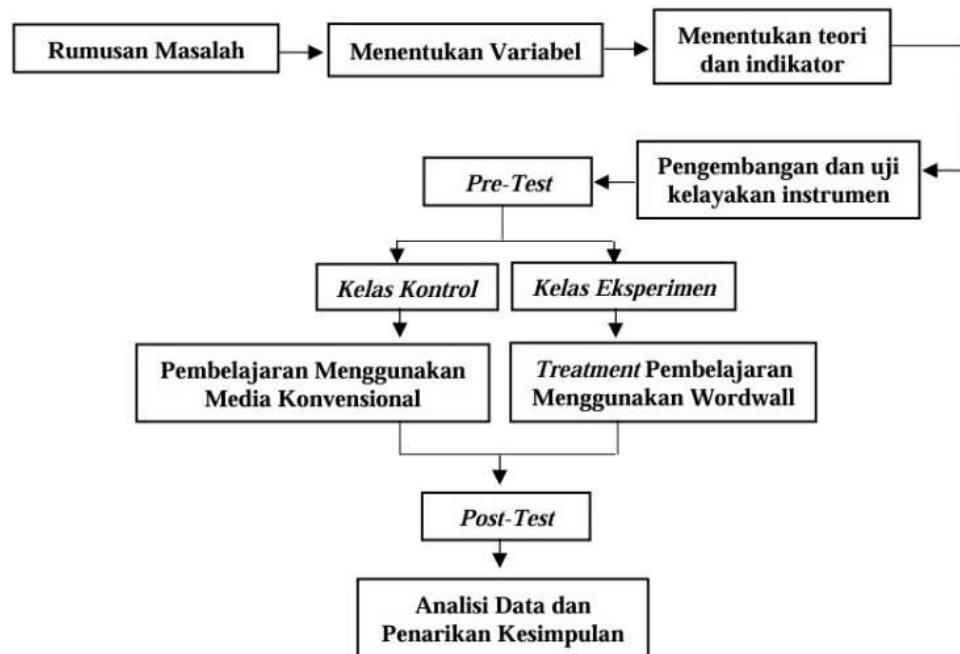
III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian memiliki arti yakni segala rancangan, pengumpulan, penganalisisan dan penyajian data yang dilakukan secara terstruktur dan juga obyektif guna untuk mencari tahu tentang persoalan hal yang ingin diteliti. Desain penelitian juga memiliki arti merupakan segala suatu rencana yang berisikan cara pengumpulan, pengolahan, dan juga menganalisis data secara sistematis agar alur penelitian dapat terarah dan berjalan efektif juga efisien (Tersiana, 2018: 51). Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen menggunakan model *Two Group Pretest Posttest Control Group desain*.

Metode eksperimen adalah satu dari sekian metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mencari tahu pengaruh variabel *independent* (*treatment/perlakuan*) terhadap variabel *dependen* (hasil) dalam kondisi yang yang terkendali (Yuwanto, 2019: 63). Variabel *independent* pada penelitian ini adalah Media pembelajaran *wordwall* yang membantu meningkatkan minat belajar yang dalam hal ini merupakan variabel *dependent*. Penelitian ini dilakukan melalui cara pemberian *Pre test dan post test* pada 2 kelompok siswa dengan kelas yang berbeda. Kelas VIII.1 sebagai kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran materi seni budaya dengan melibatkan media pembelajaran *wordwall*. Sedangkan, kelas VIII.3 menjadi kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran seni budaya seperti biasanya yaitu menggunakan media pembelajaran konvensional.

Sebelum dilakukannya kegiatan eksperimen, kedua kelompok kelas diberikan *pre-test*. *Pre-test* merupakan uji yang diberikan di awal sebelum dilakukannya *treatment* pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wordwall* untuk mengukur minat belajar awal siswa pada mata pelajaran seni budaya. Setelah periode eksperimen pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wordwall* selesai selama 8 pertemuan. Selanjutnya kedua kelompok kelas diberikan *post-test*. *Post-test* adalah uji yang diberikan pada kelas eksperimen yang telah diterapkannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wordwall* dan kelas kontrol yang tetap menggunakan media pembelajaran konvensional. Berikut adalah gambar alur desain penelitian pada penelitian ini



Gambar 3. 1 Alur Desain Penelitian
(Sumber: Syabita,2025)

Gambar skema penelitian di atas merupakan alur jalannya penelitian secara rinci pada penelitian ini. Kegiatan diawali dengan menentukan masalah, dilanjutkan penentuan variabel teori dan indikator sehingga dapat menghasilkan instrumen penelitian dalam bentuk kuisioner minat belajar. Selanjutnya kuisioner yang telah dinyatakan valid dan reliabel tersebut diberikan kepada siswa untuk melaksanakan *pre-test*. Setelah kegiatan *pre-*

test kemudian peneliti melakukan *treatment* menggunakan media *wordwall* selama 8 kali pertemuan pada kelas eksperimen, setelah *treatment* selesai kuisioner yang sama kembali diberikan pada kegiatan *post-test* untuk kembali melihat minat belajar mereka sesudah dilakukannya *treatment* pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Setelah seluruh data *pre-test* dan *post-test* telah terkumpul selanjutnya peneliti menganalisis data dan penarikan kesimpulan.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Talangpadang yang terletak di Desa Sinar Semendo, Kecamatan Talangpadang, Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung. Penelitian dilakukan selama rentang bulan Agustus sampai dengan Desember 2025.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian merupakan Siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Talangpadang. Pemilihan subjek tersebut berdasarkan hasil pra observasi dan juga wawancara bersama guru seni budaya di SMP Negeri 1 Talangpadang. Peneliti menggunakan 2 kelas pada kelas VIII yakni VIII.1 dan VIII.3. Peneliti juga melibatkan guru mata pelajaran seni budaya kelas VIII yaitu ibu Tenty Meiharmi, S.P. sebagai kolaborator.

3.4 Variabel Penelitian

Terdapat dua macam variabel pada Penelitian ini yakni variabel bebas dan juga variabel terikat. Berikut adalah penjelasan secara rinci yaitu

3.4.1 Variabel bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas menurut (Yuwanto 2019: 135) memiliki arti yakni variabel yang memberikan dampak dan menjadi sebab atas perubahan dari variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah media pembelajaran *wordwall*. Dalam

pengimplementasiannya *wordwall* merupakan media pembelajaran berbentuk *game* yang dilibatkan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran pada kelas eksperimen.

3.4.2 Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Pengertian Varibel terikat menurut (Yuwanto 2019: 135) yakni variabel yang diberikan dampak oleh variabel bebas. Minat belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Talangpadang menjadi variabel bebas pada penelitian ini. Peneliti ingin mengetahui apakah media pembelajaran *wordwall* yang merupakan variabel bebas dapat mempengaruhi peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Talangpadang.

3.5 Populasi dan Sampel

Salah satu dari banyak nya elemen penting pada penelitian adalah populasi dan sampel. Populasi memiliki pengertian yakni seluruh objek atau subjek yang menjadi target penelitian. Sedangkan sampel merupakan bagian kelompok kecil yang berasal dari populasi .

3.5.1 Populasi

Populasi berisikan seluruh individu, ataupun objek dalam suatu kelompok yang mempunyai ciri atau spesifikasi tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk fokus penelitiannya (Swarjana 2022: 4). Maka dari itu, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Talangpadang yang mengikuti mata pelajaran Seni Budaya yang berjumlah 264 siswa. Pemilihan populasi ini sesuai dengan hasil pra observasi dan wawancara kepada salah satu guru seni budaya yang mendapati bahwasanya minat belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Talangpadang kurang baik terutama pada mata pelajaran seni budaya.

3.5.2 Sampel

Sampel memiliki definisi yakni bagian bagian yang berasal dari populasi yang terpilih melewati beberapa tahapan dengan tujuan menyelidiki dan juga mempelajari sifat sifat tertentu yang berasal dari populasi induk (Siyoto dan Sodik, 2015: 15). Penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Turner, 2020: 9). Sampel pada penelitian ini merupakan dua kelas pada siswa kelas VIII yaitu kelas VIII.3 untuk kelas kontrol dan VIII.1 sebagai kelas eksperimen dengan masing masing jumlah 30 siswa perkelas. Pemilihan kedua kelas tersebut karena kedua kelas tersebut memiliki *varians* yang sama.

3.6 Sumber Data

Penelitian ini memiliki data yang bersumber dari data primer dan juga data sekunder berikut penjelasannya secara rinci:

3.6.1 Data Primer

Data primer merupakan data yang didapatkan dan dikumpulkan secara langsung. Penelitian ini menggunakan kuisioner tentang minat belajar yang nantinya akan dibagikan pada *pre-test* dan *post-test*. Data tersebut dikumpulkan dengan tujuan yaitu untuk mengetahui minat belajar pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Talangpadang sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Sumber data primer pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII.1 (kelas eksperimen) dan siswa kelas VIII.3 (kelas kontrol) dengan masing-masing kelas berjumlah 30 orang. Bukan hanya data primer pada penelitian ini juga berasal dari hasil observasi dan wawancara. Observasi dan wawancara dilakukan karena ingin melihat dan mengetahui proses pembelajaran seni budaya menggunakan media konvensional di SMP negeri 1 Talangpadang. Hal ini sependapat dengan definisi data primer

menurut (Sulung dan Muspawi 2024: 112) yang mengatakan data yang berupa pengukuran maupun pengamatan, yang diperoleh dari lapangan atau objek penelitian disebut sebagai data primer.

3.6.2 Data Sekunder

Adapun data yang tidak diperoleh secara langsung, biasa disebut dengan data sekunder. (Muspawi 2024: 113) Mendefinisikan data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui jurnal, dokumen, buku dan juga arsip yang relevan. Data sekunder pada Penelitian ini meliputi data sekolah yang meliputi profil sekolah, data-data siswa kelas VIII, jadwal mata pelajaran, dan tentunya kurikulum dan RPP mata pelajaran seni budaya pada kelas VIII.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangatlah krusial atau penting dalam suatu penelitian guna untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk menjawab segala pertanyaan serta rumusan masalah pada penelitian Daruhadi dan Sopiat (2024: 5423). Teknik pengumpulan data pada penelitian kuantitatif yang kerap sekali digunakan adalah angket atau kuisioner, dan observasi juga wawancara Widodo dkk (2023:154). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuisioner, observasi dan juga wawancara.

3.7.1 Kuisioner

Kuisioner menurut (Seujarweni 2019: 94) merupakan suatu instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yang menggunakan cara membagikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis. Kuisioner dalam penelitian ini dihasilkan dari indikator minat belajar siswa menurut (Slameto 2015: 108). Sebelum kuisioner ini disebarluaskan kepada siswa, tentunya kuisioner ini sudah diuji untuk memastikan pertanyaan dalam kuisioner tersebut valid dan reliabel. Penelitian ini

menggunakan kuisioner tertutup, yaitu para responden hanya dapat menjawab pertanyaan menggunakan opsi yang telah disediakan.

Kuisioner ini diberikan kepada siswa untuk mengumpulkan data minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Kuisioner dalam penelitian ini diukur menggunakan *skala likert*. Dengan menggunakan *skala likert* sebagai penilaian, nantinya responden akan menjawab pernyataan dengan memilih opsi Sangat setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan opsi pernyataan yang terbagi menjadi positif (+) dan negatif (-).

3.7.2 Observasi

Teknik pengumpulan data observasi memiliki pengertian yaitu teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan secara menyeluruhan tentang suatu fenomena tertentu (Tersiana, 2018: 12). Pada penelitian ini observasi dilakukan guna untuk melihat secara langsung dan memahami kejadian – kejadian tertentu yaitu untuk melihat proses pembelajaran sebelum dilakukan penggunaan media pembelajaran *wordwall*.

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ialah komponen penting yang sangat esensial dalam penelitian. Karena instrumen penelitian berfungsi mengumpulkan data seakurat mungkin dan juga relevan dengan tujuan penelitian (Arifin 2017: 28). Pada penelitian ini menggunakan instrumen penelitian kuisioner. Kuisioner biasa digunakan untuk keperluan pengumpulan data penelitian dari para responden. Instrumen penelitian kuisioner pun harus melewati uji validitas dan reliabelitas sebelum disebarluaskan. Karena jika kuisioner tidak akurat maka akan berdampak kepada hasil data diperoleh.

Pada penelitian kuisioner yang digunakan adalah kuisioner tertutup. Kuisioner tertutup merupakan kuisioner yang pertanyaan atau pernyataan nya telah disediakan oleh peneliti, begitupun opsi – opsi jawabannya telah disediakan. Penelitian ini memanfaatkan kuisioner berstruktur dengan menggunakan pilihan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Dibawah ini adalah tabel jawaban kusioner yang terdiri dari pernyataan positif dan negatif dengan skor.

Tabel 3. 1 Skor Jawaban Responden

Pernyataan Positif (+)		Pernyataan Negatif (-)	
Kategori	Skor	Kategori	Skor
Sangat Setuju (SS)	4	Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	3	Setuju (S)	2
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	4

Selanjutnya peneliti menggunakan kuisioner tentang minat belajar yang merupakan variabel terikat dari penelitian ini. Maka dari itu untuk menyusun butir-butir pernyataan pada instrumen penelitian ini peneliti membuat kuisioner berdasarkan indikator minat belajar menurut Slameto (2015: 180) yang meliputi Perasaan senang dan antusias terhadap proses pembelajaran, memiliki fokus dalam pembelajaran, memiliki ketertarikan sehingga muncul rasa ingin tahu yang tinggi, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Berikut adalah kisi-kisi instrumen minat belajar pada penelitian ini.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Minat Belajar

Judul penelitian	Variabel penelitian	Indikator	Sub Indikator	No Butir Peryataan
Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Peningkatan	Minat belajar menurut Slameto (2018:15) menjelaskan indikator minat	Perasaan senang dan antusias	1.Menujukan ekspresi kspresi senang, gembira pada proses pembelajaran	4, 7, 11, 15, 18, 21, 24,

Minat Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Talangpadang	belajar meliputi perasaan senang, dan antusias terhadap proses pembelajaran, memiliki fokus dalam pembelajaran, memiliki ketertarikan sehingga muncul rasa ingin tahu yang tinggi, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran		2. Menunjukkan Ketertarikan melalui ucapan dan tindakan. 3. Aktif mencari materi tambahan	
		Fokus pada pembelajaran	1. Tidak melakukan aktivitas lain pada saat pembelajaran 2. Mencatat point penting 3. Respon cepat tepat 4. Mempertahankan kontak mata	1, 5, 8, 12, 16, 25, 28, 30, 33, 36, 38
		Ketertarikan	1. Mengajukan pertanyaan tentang materi 2. mencari tambahan materi mandiri	2, 6, 9, 13, 17, 19, 22, 26, 31, 34,
		Partisipasi aktif	1. Aktif sesi tanya jawab 2. Aktif dalam hal apapun 3. kontribusi dalam diskusi kelompok	3, 10, 14, 20, 23, 27, 29, 32, 35, 37, 39

3.9 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian *two group pre-test post-test control group design*. Data pada penelitian ini didapatkan dengan cara melihat nilai dari kuisioner minat belajar. Nilai pertama dihasilkan dari *pre-test* pada kelas kontrol dan eksperimen sebelum dilakukannya *treatment* pembelajaran seni budaya menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Setelah dilakukannya *treatment* pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wordwall* sebagai alat bantu untuk meningkatkan minat belajar. Selanjutnya adalah melakukan uji akhir yaitu *post-test*. *Post-test* dilakukan untuk melihat perbandingan dari minat belajar sebelum melakukan *treatment* dan sesudah dilakukan *treatment*. Setelah itu data kemudian akan di uji analisis prasyarat penelitian yakni sebagai berikut:

3.9.1 Analisis Deskriptif

Analisis statistik deskriptif memiliki pengertian yaitu analisis statistik yang dilakukan hanya untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa mencari atau menerangkan hipotesis. Pada statistik deskriptif biasanya hanya melihat data penghitungan ukuran penyebaran seperti, nilai *minimum*, nilai *maximum*, *standar deviasi*, *varians*, *range*, *mean*, dan sebagainya (Muhson, 2006: 1). Penelitian ini mengnalisis data deskriptif menggunakan program aplikasi *SPSS Statistic* versi 22 dengan cara menginput data yang berasal dari nilai *pre-test* dan *post-test* yang telah didapatkan dari kedua kelompok data kedalam *menu data view* pada aplikasi *SPSS* , selanjutnya klik *analyze > descriptive statistics > descriptive* untuk mendapati data numerik, *mean*, *minimum*, *maximum*, *std.deviation* dan lain sebagainya. Selanjutnya pindahkan *variable* yang ingin di analisis kedalam kotak bagian kiri, klik bagian *options* dan centang statistik yang dibutuhkan seperti *minimum*, *maximum*, *mean*, *std. devition*, *variance*, lalu klik *continue* dan hasilnya akan langsung ditampilkan.

Analisis deskriptif data minat belajar siswa di klasifikasikan kedalam 4 kategori yaitu sangat rendah, rendah, sedang, dan tinggi. Hal tersebut dilakukan untuk menyampaikan gambaran deskriptif yang jelas mengenai minat belajar siswa pada tahap *pre-test* dan *post-test*. Penentuan kategori penilaian minat belajar ini berdasarkan acuan kriteria merujuk pada prinsip Arikunto dalam Rahman dkk (2025: 108) dengan mempertimbangkan rentang nilai yang berbeda agar lebih memudahkan klasifikasi tingkat minat belajar siswa. Adapun tabel kategori minat belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 3. 3 Kategori Minat Belajar

No	Range Nilai	Kategori
1.	81 - 100	Tinggi
2.	71 - 80	Sedang
3.	51-70	Rendah
4.	<50	Sangat Rendah

3.9.2 *N-Gain Score*

Penelitian ini melakukan perhitungan nilai *N-Gain Score* di peroleh dari rumus *N-Gain Score* menurut Hake (1998) dalam Guntara (2021:2):

Postest – Pretest

$$N\text{-}Gain = \frac{\text{Postest} - \text{Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Pretest}}$$

Skor Maksimal – Pretest

Interpretasi *N-Gain* menurut Hake (1998):

$N\text{-}Gain > 0.7$ = Tinggi

$0.3 \leq N\text{-}Gain \leq 0.7$ = Sedang

$N\text{-}Gain < 0.3$ = Rendah

3.9.3 Uji Normalitas

Setelah data selesai dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test* langkah selanjutnya adalah proses uji normalitas sebelum melakukan uji hipotesis. Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan guna mengetahui apakah data yang telah didapat berdistribusi secara normal atau tidak (Isnaini dkk, 2025: 1378). Pengujian dilakukan melalui uji *Shapiro-wilk* pada aplikasi *SPSS statistic* versi 22 pertama lakukan input data hasil *pre-test* dan *post-test* kedalam menu *data view* di aplikasi *SPSS*, selanjutnya pilih menu *analyze > descriptive statistics > explore*, masukan variabel yang ingin di uji kedalam kotak *dependent list*, pilih *plots* selanjutnya centang opsi bagian kotak *normality plots with tests* lalu klik *continue* dan akan disajikan data hasil uji normalitas. Pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Shapiro-wilk* yakni Jika nilai (*Sig.*) > 0,05, maka data tersebut dinyatakan normal Sedangkan jika nilai (*Sig.*) < 0,05, maka data tersebut dianggap tidak normal.

3.9.4 Uji Homogenitas

Uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi dan sample yang memiliki *varians* serupa tidak (Isnaini dkk, : 2025, 1378). Uji homogenitas yang digunakan adalah uji *Levene* menggunakan program aplikasi *SPSS Statistic* versi 22 dengan cara yaitu input data yang telah diperoleh kedalam bagian *data view*, selanjutnya klik *analyze > compare means > one-way ANOVA*, selanjutnya masukan data yang ingin diuji kedalam kotak *dependent list*, pilih menu *options* dan centang kotak *homogeneity of variance test*, lalu akan disajikan data hasil uji homogenitas. Jika pada proses pengujian diperoleh nilai (*Sig.*) > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh homogen atau berasal dari populasi dan sample yang serupa. Sebaliknya jika diperoleh nilai

(*Sig.*) < 0,05 maka data tersebut dinyakatakn tidak homogen atau tidak berasal dari populasi dan sample yang sama.

3.9.5 Uji Hipotesis

Hipotesis memiliki pengetian yaitu suatu asumsi atau dugaan sementara mengenai suatu fenomena yang digunakan untuk penjelasan awal sebelum dilakukannya pengujian (Arifin, 2017:17). Untuk membenarkan hipotesis yang diajukan oleh peneliti maka perlu digunakan pengujian menggunakan metode statistik. Terdapat dua jenis uji hipotesis dalam penelitian kuantitatif yakni Uji Parametrik dan Uji non parametrik. Uji parametrik yaitu uji statistik yang digunakan untuk mencari perbedaan rata-rata dari sampel pada penelitian dengan syarat seluruh data berdistribusi normal dan homogen (Siregar, 2013: 68).

Sedangkan uji non parametrik merupakan uji alternatif jika uji prasyarat tidak terpenuhi, dalam kata lain uji non parametrik adalah uji yang dilakukan jika data tidak berdistribusi normal dan tidak homogen. Maka uji yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *Mann-Whitney U Test*. *Mann Whitney U Test* merupakan metode uji non parametrik yang membandingkan perbedaan mean atau distribusi lainnya dari variabel yang ingin di ukur yang berasal dari dua sampel independent (Yuwanto: 2019, 249).

Uji hipotesis non parametrik *Mann Whitney U test* menggunakan program aplikasi *SPSS statistics* versi 22 dengan cara memastikan bahwa terdapat salah satu data yang tidak normal atau tidak homogen, lalu selanjutnya siapkan data pada bagian *data view*, klik *analyze > nonparametric tests > legacy dialogs > 2 Independent samples*, pindahkan data yang ingin diuji ke kotak *test* variabel, pastikan kotak *mann whitney U test* sudah tercentang, lalu klik *OK*, maka data uji hipotesis akan disajikan Adapun pengambilan keputusan pada uji hipotesis yaitu: Jika nilai *Sig* < 0,05, maka *Ho* di

tolak dan Ha diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

3.10 Teknik Keabsahan Data

Setiap penelitian tentunya harus memiliki suatu penjamin bahwa data yang telah diteliti dan kemudian disajikan merupakan data yang dapat di percaya, maka dari itu sangat penting penelitian melakukan teknik keabsahan data. Uji validitas dan reabilitas digunakan untuk menguji butir butir pertanyaan pada kuisioner sudah layak atau belum untuk mengambil data Sujarweni (2019: 172)

3.10.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mencari tahu kelayakan dari butir butir pernyataan maupun pertanyaan pada penguraian variabel. Pada penelitian ini menggunakan 2 Uji Validitas yaitu dengan validitas isi (*Content Validity*) validitasi isi ini dilakukan dengan cara memberikan seluruh butir kuisioner kepada ahli materi. Pada penelitian ini terdapat 2 ahli materi yaitu ibu Dr. Fitri Daryanti, M.Sn., dan ibu Dwi Tiya Juwita, M.Pd. Penilaian dilakukan guna untuk memastikan bahwa butir pernyataan pada lembar kuisioner sudah sesuai dengan indikator minat belajar.

Selanjutnya terdapat uji validitas *empiris* (Uji butir) uji *empiris* ini dilakukan dengan cara memberikan kuisioner kepada siswa diluar sampel penelitian. Tahapannya adalah dengan cara korelasi *pearson product moment*. Melihat nilai r hitung dan di bandingkan dengan r tabel ($n-2$) jika r hitung $>$ r tabel maka butir pernyataan atau pertanyaan tersebut dapat dinyakan valid. Adapun cara lainnya yakni dengan cara menghitung taraf signifikansi sebesar 0,05 jika nilai signifikansi $<$ 0,05 maka butir tersebut valid, begitupun sebaliknya (Widodo dkk, 2023:55). Setelah melewati kedua uji validitas yang dilakukan maka kuisioner dapat di katakan valid berdasarkan konten dan juga valid

secara butir. Adapun hasil uji validitas kuisioner minat belajar oleh validator secara rinci akan dilampirkan pada lampiran.

Setelah memberikan butir – butir pernyataan kepada kedua validator dan mendapatkan perbaikan. Peneliti lalu melakukan perbaikan kepada butir pernyataan pada kuisioner sebelum melakukan uji validitas *empiris*. Setelah melakukan perbaikan, kuisioner tersebut kembali disebarluaskan kepada siswa kelas VIII diluar kelas eksperimen dan kontrol. Pada uji validitas *empiris* menggunakan korelasi *product moment (pearson)* rumus yang digunakan adalah ($df = n-2$). Jika jumlah responden sebanyak 30 siswa ($df = 30-2 = 28$). Taraf signifikansi 5% pada r tabel dengan responden 28 adalah 0,374. Maka untuk melihat validitas butir pernyataan adalah r hitung $> 0,374$. Setelah dilakukan uji validitas *empiris* hanya terdapat 39 dari 45 butir pernyataan yang valid. Pernyataan yang tidak valid adalah pernyataan nomor 1, 8, 20, 22, 26 dan 34. Butir pernyataan yang tidak valid tidak akan digunakan dan peneliti hanya akan menggunakan 39 butir pernyataan untuk kuisioner minat belajar pada penelitian ini. Adapun hasil uji validitas *empiris* secara terperinci pada penelitian ini akan dilampirkan pada lampiran.

3.10.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur kestabilan dan juga konsistensi responden dalam menjawab kuisioner yang diberikan. Cara melakukan uji reliabilitas adalah dengan cara menggunakan *cronbach's alpha* dengan nilai alpha 0.6. Jika nilai alpha $>$ dari hasil yang tertera pada spss maka dikatakan reliabel. Sebaliknya jika nilai alpha $<$ dari hasil yang tertera di spss maka dinyatakan tidak reliabel (Widodo, 2023: 64).

Berikut merupakan nilai kriteria reliabilitas:

$\alpha > 0,90 \rightarrow$ sangat tinggi

$0,70 < \alpha \leq 0,90 \rightarrow$ tinggi

$0,60 < \alpha \leq 0,70 \rightarrow$ cukup

$\alpha \leq 0,60 \rightarrow$ rendah

Setelah melakukan uji reliabilitas pada kuisioner minat belajar pada penelitian ini diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Hasil Uji Coba Reliabilitas

Jumlah Pernyataan	Cronbach's Alpha	Syarat	Keterangan
45 butir	0,938	>0,6	Reliabel

Dapat dilihat pada uji reliabilitas kuisioner minat belajar pada penelitian ini memperoleh nilai Cronbach's Alpha 0,938 yang menandakan kriteria reliabilitas yang sangat tinggi.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan di atas dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran *wordwall* berhasil memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat belajar pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Talangpadang. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan perolehan nilai signifikansi dari uji hipotesis menggunakan *Mann whitney U- Test* pada aplikasi SPSS Statistic Versi 22 yang mendapati nilai (*sig.*) $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menandakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas kontrol dan eksperimen. Maka dari itu, media pembelajaran *wordwall* memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Talangpadang.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil pada penelitian ini yaitu:

5.2.1 Bagi sekolah, pihak sekolah diharapkan dapat melibatkan media pembelajaran *wordwall* sebagai game pada kegiatan evaluasi di akhir pertemuan selain dapat meningkatkan minat belajar siswa/i media *wordwall* juga dapat membantu guru melihat sampai mana pemahaman siswa/i pada setiap pertemuan. Sekolah juga perlu mengadakan pelatihan atau *workshop* yang fokus membahas tentang penguasaan dan cara membuat game evaluasi pada *wordwall* atau *platform game* evaluasi digital lainnya. Hal ini dilakukan agar tenaga pendidik lainnya dapat menggunakan media pembelajaran *wordwall* pada setiap mata pelajaran dikelas.

- 5.2.2 Bagi guru, untuk guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran *wordwall* bukan hanya untuk kegiatan evaluasi saja, melainkan sebagai instrumen pertama dalam kegiatan pemberian tugas atau ujian. Tidak hanya itu disarankan pula guru dapat mengembangkan media pembelajaran *wordwall* agar semakin bervariasi. Hal ini dilakukan agar terdapat kebaharuan setiap pertemuan sehingga minat belajar siswa selalu ada pada kondisi yang baik.
- 5.2.3 Bagi siswa, untuk siswa diharapkan agar tidak hanya melihat media *wordwall* sebagai hiburan saja, melainkan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dan menyenangkan pula. Siswa juga diharapkan bersikap aktif menggunakan *game wordwall* secara berulang untuk mengulas materi agar menjadi lebih menguasai dan paham pada materi yang telah diberikan.
- 5.2.4 Bagi peneliti. Penelitian ini dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya melalui kajian literatur dan sebagainya. Penelitian selanjutnya dapat memfokuskan penelitian untuk melihat pengaruh penggunaan *wordwall* terhadap aspek kognitif, kreativitas siswa, membantu memotivasi siswa dan keterampilan berfikir kritis mereka. Penelitian selanjutnya juga dapat meneliti tentang perbandingan efektivitas media *wordwall*, *quiziz*, *kahoot* dan *game* evaluasi berbasis digital lainnya untuk mengetahui media mana yang lebih efektif dari banyaknya media yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar,H. F., Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal*. 4(2). 1653-1660.
- Arifin, J. (2017). *SPSS Untuk Penelitian Dan Skripsi*. Jakarta: PT Gramedia
- Arifin, Z. (2017). Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian. *Jurnal THEOREMS*. 2(1). 28-36
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daruhadi, G., Sopiaty, P., (2024). Pengumpulan Data Penelitian. *Jurnal Cendekia Ilmiah*. 3(5). 5423-5443.
- Djamaluddin. A., Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV. Kaffah Learning Center.
- Fitri. F., Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(6). 6330-6338.
- Fitri, A. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Pai Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Di SD Negeri 5 Benteng Kab. Sidrap*. (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri ParePare.
- Guntara, Y. (2021). Normalized Gain Ukuran Keefektifan Treatment. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 1-3.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Isnaini, M., Afgani, M. W., Haqqi, A., Azhari, I., (2025). Teknik Analisis Uji Normalitas. *Jurnal Cendekia Ilmiah*. 4(2). 1377-1384.

- Jafnihirda, L., Suparmi., dkk (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research.* 3(1). 227-239
- Kartini, S. K., Putra, A. T. N. I. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Redoks : Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia.* 3(2). 8 - 12.
- Mardhiyah, A., (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam.* 1(4). 481-488.
- Muhson, A. (2006). *Teknik Analisis Kuantitatif.* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Ningtyas., Fitria. A., Tisngati., Urip., Ardyhantama. (2024). *Pengembangan game edukasi sebagai media pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa kelas IV.* (Skripsi). STKIP PGRI Pacitan.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran.* Tangerang: CV Jejak Anggota IKAPI
- Pane, B., Najoan, X., Paturisi, S., (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *E-Journal Teknik Informatika.* 12(1). 1 -9.
- Permana, Kasriman (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *JURNAL BASICEDU.* 6(5). 7831 - 839.
- Putri, S. N. D., dkk (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora.* 2(2). 365-375.
- Rahman, A., Rahmah, N., Lestari, A. (2025). Komparasi Media Aplikasi Spacedesk Dengan Media LCD Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMAN 2 Palopo. *Jurnal Pendidikan Matematika.* 5(1). 105-116.
- Rojabiyah, A. B., Setiawan W., (2019). Analisis Minat Belajar Siswa Mts Kelas VII Dalam Pembelajaran Matematika Materi Aljabar Berdasarkan Gender. *Jurnal On Education.* 2(1). 458-463.
- Seujarweni, W. V., Utami, R. L., (2019). *The Master Book Of SPSS.* Yogyakarta: Startup.

- Siagian, R. E. F. (2015). Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. Formatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. 2(2). 122-131
- Siregar, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Prenada Media.
- Siyoto, S., Sodik, A. M. (2015). *Dasar Metode Penelitian*. Kediri: Literasi Media Publishing
- Slameto. (2015). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT, Rineka Cipta.
- Sukma, I. K., Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 8(4). 1020-1028
- Sulung, U., Muspawai M. (2024). Memahami Sumber Data Pada Penelitian: Primer, Sekunder, Dan Tersier. *Jurnal Edu Research*. 5(3). 110-116.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(1). 43-48.
- Swarjana, I., K. (2022). *Populasi Sampel Dan Bias Dalam Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit ANDI (Anggota IKAPI).
- Tersiana, A. (2018). *Metode Penelitian*. Jakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Turner, D., P. (2020). Sampling Methods In Research Design. *The Journal Of Head and face Pain*. 60 (1). 8-12.
- Utami, E., Fitri, R., Fadhillah, M. (2022). Hubungan Motivasi Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar. *Jurnal Of Biological Education And Science*. 3(2). 65-70
- Wafiqni, N., Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 1(1). 68-63.
- Wibowo. (2019). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education*. 1(2). 128-138.
- Widodo, S., Dkk. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkal pinang: CV Science Techno Direct

- Wardani, N. F. D. R. (2024). *Pengaruh Media Wordwall Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Ipas Kelas Sekolah Dasar*. (Skripsi). Universitas PGRI Madiun.
- Wulandari, J. T., Siagian, S., Sibuea, A. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Dalam Pendidikan* 5 (2).
- Yuwanto, L. (2019). *Pengantar Metode Penelitian Eksperimen Edisi 2*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Zamidar, N. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 4 Banda Aceh*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Ar- Raniry.
- Zulaiha, E., dkk. (2024). Analisis Tantangan Meningkatkan Minat Belajar Di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*. 5(1). 635-642.