

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* TERHADAP  
MINAT BELAJAR GEOGRAFI KELAS XI DI SMA GAJAH MADA  
BANDAR LAMPUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**RISKA SEPTAVIA  
NPM 2213034027**



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

## ABSTRAK

### PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* TERHADAP MINAT BELAJAR GEOGRAFI KELAS XI DI SMA GAJAH MADA BANDAR LAMPUNG

Oleh

**RISKA SEPTAVIA**

Penelitian ini didasari pada rendahnya minat belajar serta belum digunakannya media pembelajaran seperti *wordwall* di SMA Gajah Mada Bandar Lampung, sehingga diperlukan inovasi media yang bersifat menarik, mudah diakses, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap minat belajar geografi siswa kelas XI di SMA Gajah Mada Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen melalui dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media *Wordwall* dan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Teknik pengambilan sampel dilakukan menggunakan *purposive sampling* dengan total 67 siswa. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data mencakup uji normalitas, homogenitas, regresi linear sederhana, serta uji t untuk mengetahui perbedaan hasil antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, ditunjukkan melalui hasil uji regresi dan uji t dengan nilai signifikansi  $< 0,05$ . Media *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran geografi.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Wordwall*, minat belajar

## ABSTRACT

### THE INFLUENCE OF WORDWALL LEARNING MEDIA ON THE INTEREST IN LEARNING GEOGRAPHY IN CLASS XI AT SMA GAJAH MADA BANDAR LAMPUNG

By

RISKA SEPTAVIA

This study is based on the low learning interest and the lack of use of learning media such as Wordwall at Gajah Mada High School Bandar Lampung, thus requiring innovative media that is attractive, easily accessible, and able to increase student engagement. This study aims to determine the effect of Wordwall learning media on the geography learning interest of 11th-grade students at Gajah Mada High School Bandar Lampung. This research employs a quantitative method with a quasi-experimental design involving two groups: an experimental class that received treatment using Wordwall media and a control class without treatment. The sampling technique used was purposive sampling with a total of 67 students. The research instrument consisted of a learning-interest questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data analysis included normality tests, homogeneity tests, simple linear regression, and t-tests to determine the differences between the two groups. The findings show that the use of Wordwall media has a significant effect on students' learning interest, as indicated by the regression and t-test results with a significance value of  $< 0.05$ . Wordwall media was proven to enhance students' enjoyment, interest, attention, and engagement in geography learning.

**Keywords:** *Learning Media, Wordwall, Learning Interest*

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP  
MINAT BELAJAR GEOGRAFI KELAS XI DI SMA GAJAH MADA  
BANDAR LAMPUNG**

**Oleh**

**RISKA SEPTAVIA**

**Skripsi**

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

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Geografi  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



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

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN  
WORDWALL TERHADAP MINAT  
BELAJAR GEOGRAFI KELAS XI DI SMA  
GAJAH MADA BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Riska Septavia**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2213034027**

Program Studi : **Pendidikan Geografi**

Jurusan : **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing Utama

**Dian Utami, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19891227 201504 2 003

Pembimbing Pembantu

**Meri Herlina, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19950606 202406 200 4

2. **Mengetahui**

Ketua Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial,

**Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**  
NIP 19741108 200501 1 003

Koordinator Program Studi  
Pendidikan Geografi,

**Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.**  
NIP 19750517 200501 1 002

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Dian Utami, S.Pd., M.Pd.**

**Sekretaris : Meri Herlina, S.Pd., M.Pd.**

**Penguji : Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.**

**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.**

**NIP. 19870504 201404 1 001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 12 Maret 2026**



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riska Septavia  
NPM : 2213034027  
Program Studi : Pendidikan Geografi  
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/FKIP  
Alamat : Jl. P. Tirtayasa, Kelurahan Campang Jaya,  
Kecamatan Sukabumi, Kota Bandar Lampung

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa Kelas XI Di SMA Gajah Mada Bandar Lampung” tidak terdapat karya yang pernah diajukan dalam memperoleh gelar kesarjanaan disuatu program studi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang serupa pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, terkecuali yang tercantum dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 05 Maret 2026  
Pemberi Pernyataan,



Riska Septavia  
NPM 2213034027

## RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Bandar Lampung pada tanggal 18 September 2004, sebagai anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Rasyid dan Ibu Rita Maesari. Pendidikan yang ditempuh penulis, yaitu Sekolah Dasar (SD) Negeri 01 Campang Jaya Kecamatan Sukabumi pada tahun 2016, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 24 Bandar Lampung pada tahun 2019 dan Sekolah Menengah Atas (SMA)

Negeri 5 Bandar Lampung pada tahun 2022.

Penulis terdaftar sebagai mahasiswi pada Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada tahun 2022 melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Selama menjadi mahasiswi, penulis melaksanakan perkuliahan dengan mengikuti prosedur yang telah ditetapkan. Untuk melatih *hardskill* dan *softskill*, penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Periode 1 di Desa Margo Mulyo, Kecamatan Tumijajar, Kabupaten Tulang Bawang Barat dan melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 2 Tumijajar pada bulan Januari-Februari 2025. Penulis mengikuti berbagai kepanitiaan dan pernah mengikuti organisasi kemahasiswaan Ikatan Mahasiswa Geografi (Image) divisi Penelitian dan Pengembangan tahun 2023-2024 dan menjadi Wakil Sekretaris Umum Image tahun 2024-2025.

## **MOTTO**

*“Genius is one percent inspiration and ninety-nine percent perspiration”*

**Thomas A. Edison**

“Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).”

**Qs. Al-Insyirah:7**

“Jika kamu tidak sanggup menahan lelahnya belajar, maka kamu harus sanggup menahan perihnya kebodohan.”

**Imam Syafi'i**

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrohmanirrohim*

*Alhamdulillahirobbilalamin*

Dengan mengucapkan syukur kehadiran Allah SWT., serta nikmat sehat dan rahmat-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan

Karya Sederhana Dipersembahkan Penulis Untuk:

Kedua orang tua tercinta, Bapak Rasyid dan Ibu Rita Maesari, terima kasih atas doa-doa yang tak pernah putus dan pengorbanan yang sering kali tak terucap namun terasa begitu dalam. Kasih sayang, perhatian, dan didikan yang diberikan bukan sekadar membimbing langkah, melainkan membentuk jiwa dan karakter penulis hingga mampu menjadi pribadi yang kuat, tangguh, dan tidak mudah menyerah. Terima kasih telah menjadi rumah, tempat kembali, dan sumber semangat terbesar dalam setiap perjuangan yang penulis tempuh.

Kakak terkasih, Rosya ferdalita dan Adik tersayang, Riyan Aditya Franata, Raehan Ashif Mutawalli, yang selalu mendukung, memberi saran, semangat, dan doa terbaik.

Bapak Dr. Sugeng Widodo, M.Pd., Ibu Dian Utami, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Meri Herlina, S.Pd., M.Pd. Yang telah membimbing selama di bangku perkuliahan

Serta almamater tercinta,  
Pendidikan Geografi FKIP Universitas Lampung

## SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT., yang selalu memberikan limpahan nikmat-Nya dan shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shallahu ‘Alaihi Wasallam atas Rahmat-Nya skripsi ini diselesaikan.

Skripsi dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Minat Belajar Geografi Kelas XI di SMA Gajah Mada Bandar Lampung*” adalah salah satu syarat memperoleh gelar sarjana di Universitas Lampung. Penulis mengucapkan terima kasih dan mempersembahkan karya sederhana kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademii dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Bapak Dr. Sugeng Widodo, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Unila sekaligus penguji utama atas kesediannya memberikan: bimbingan, kritik, saran, dan motivasi kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi;
7. Ibu Dian Utami, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing pertama atas kesediaannya memberikan: bimbingan, kritik, saran, dan motivasi kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi;

8. Ibu Meri Herlina, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing kedua atas kesediannya memberikan: bimbingan, kritik, saran, dan motivasi kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi;
9. Ibu Nanik Oktavia, S.Pd., selaku koordinator Guru Mata Pelajaran Geografi SMA Gajah Mada Bandar Lampung atas kesediaannya memberikan izin penelitian dan bantuan dalam kesuksesan selama pelaksanaan penelitian;
10. Peserta didik kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMA Gajah Mada Bandar Lampung Angkatan 2024;
11. Kedua orangtua yang amat penulis sayangi, Bapak Rasyid dan Ibu Rita yang telah sepenuh hati menyayangi, membesarkan, mendidik, mendoakan, dan mendukung segala bentuk perjuangan yang tiada henti. Terima kasih untuk setiap usaha, waktu, materi, kerja keras, dan kasih sayang yang telah diberikan. Terima kasih sudah berjuang sekuat tenaga untuk memberikan kebutuhan yang layak dan makanan bergizi untuk penulis. Terima kasih selalu menjadi penyemangat dan sandaran terkuat dalam menghadapi kerasnya dunia ini. Tolong hidup lebih lama di dunia ini, izinkan penulis mengabdikan dan membalas segala pengorbanan yang telah bapak dan ibu lakukan selama ini;
12. Kakak dan adik tersayang penulis, Rosya Ferdalita, Riyan Aditya Franata, Raehan Ashif Mutawalli yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat, dan mendukung selama perkuliahan, Terimakasih untuk segala bentuk kasih sayangnya;
13. Sahabat selama perkuliahan, yaitu RWB, Jenny Saputri, Mayrina Sheila Kanza, Nadila Stevani, dan Rof'i Darajat Annisa, S.Pd. Yang telah membersamai, menghibur, dan selalu memberikan semangat dengan warna yang cerah di setiap harinya bagi penulis;
14. Teman seperjuangan KKN Desa Margomulyo, yaitu Ananda Eka Fratiwi, Fitriya Sari, Lilis Nurjanah, Purwati, Dona Mayluna, Puput Rahayu, Muthiah Aqila Putri Arfiandree, Ruzi Yandi, dan Muhammad Divka Alfanni, yang telah memberikan rasa kekeluargaan;
15. Teman seperjuangan Pimpinan Image Kabinet Adyanagata, yaitu Dhiya Ulhaq Riyan Putri, Ismi Awaliyah, Elshinta, Laila Fitri Ramadhani, Farrel

Ibrahim, Afa Salahuddin Zaidani, Tomas Bayu Triadi, Fauzita, Eka Primadona, Sona Safika, Rafi Qurrota Alqulbi, Rike Aulia Azmi, Triya Amalia, Bima Erlangga, Shindy Aulia Putri, Muhammad Altaferran, Annisa Fatrika Sari, Afdal Ilhami, dan Hidayatul Widiyanti yang sudah berjuang bersama selama satu tahun kepengurusan menjaga, merawat, dan melambung tinggikan nama Image;

16. Teman seperjuangan, Dwi Lestari dan Rizka Okta Vioni yang senantiasa mendengarkan keluh kesah penulis selama SMA hingga sampai saat ini;
17. Seluruh teman-teman Pendidikan Geografi angkatan 2022 beserta kakak-kakak dan adik-adik Pendidikan Geografi atas bantuan dan rasa kekeluargaan selama perkuliahan;
18. Terakhir, kepada diri saya sendiri, Riska Septavia. Terimakasih sudah berjuang sampai sejauh ini, dan bertahan dengan segala rintangan yang berdatangan. Untuk setiap air mata yang tak terlihat, setiap kegelisahan yang disimpan rapat, dan setiap langkah kecil yang tetap kujalani meski dunia terasa berat. Terimakasih tetap memilih berjuang dan tidak menyerah dengan segala tantangan yang dilewati. Tetap bermanfaat di mana pun kamu berada, sehat selalu dan berbahagialah.

Bandar Lampung, 1 Desember 2025

**Riska Septavia**

NPM 2213034027

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xx</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>2</b>
1.1 Latar Belakang dan Masalah.....	2
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
1.6 Ruang Lingkup Penelitian.....	7
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Kajian Pustaka .....	8
2.1.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Media Interaktif Digital .....	11
2.1.3 Media <i>Wordwall</i> .....	12
2.1.4 Jenis dan Karakteristik Media <i>Wordwall</i> yang Digunakan.....	14
2.1.5 Langkah-langkah Pembelajaran Media <i>Wordwall</i> Menggunakan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	16
2.1.6 Minat Belajar .....	18
2.1.7 Teori Belajar Konstruktivisme .....	21
2.1.8 Materi Sumber Daya Alam .....	22
2.2 Penelitian Relevan .....	25
2.3 Kerangka Pikir .....	27
2.4 Hipotesis .....	27
<b>III. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>30</b>
3.1 Metode Penelitian .....	30
3.2 Desain Penelitian .....	30
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian .....	30
3.3.1 Populasi .....	30
3.3.2 Sampel Penelitian.....	30
3.4 Variabel Penelitian.....	31
3.5 Definisi Operasional Variabel.....	32
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.7 Teknik Analisis Data.....	34
3.8 Instrumen Penelitian .....	37

<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
4.1 Hasil.....	39
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	39
4.1.2 Media Pembelajaran Berbasis <i>Wordwall</i> .....	46
4.1.3 Minat Belajar.....	49
4.2 Pembahasan.....	56
4.2.1 Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> .....	56
4.2.2 Minat Belajar.....	59
4.2.3 Pengaruh Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa.....	63
<b>V. PENUTUP.....</b>	<b>67</b>
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran.....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>75</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Media Pembelajaran yang Digunakan Guru Geografi di SMA Gajah Mada Bandar Lampung .....	3
2. Penelitian Relevan.....	25
3. Data Populasi Kelas XI IPS di SMA Gajah Mada Bandar Lampung .....	30
4. Jumlah Sampel Penelitian .....	31
5. Definisi Operasional Variabel.....	32
6. Indikator Skala Likert .....	37
7. Kategori Minat Belajar.....	37
8. Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMA Gajah Mada Bandar Lampung .....	42
9. Jumlah Peserta Didik SMA Gajah Mada Bandar Lampung .....	43
10. Data Fasilitas SMA Gajah Mada Bandar Lampung.....	44
11. Uji Normalitas Media Wordwall.....	49
12. Deskriptif Statistik Kelas Kontrol.....	49
13. Deskriptif Statistik Kelas Eksperimen .....	50
14. Hasil Uji Normalitas .....	51
15. Hasil Uji Homogenitas .....	52
16. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana .....	53
17. Hasil Uji T-test.....	54
18. Hasil Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	55
19. Hasil Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Permainan Group Sort.....	14
2. Permainan Diagram Label .....	15
3. Permainan Open the Box (2025).....	15
4. Permainan Maze Chase (Pengejaran dalam Labirin).....	16
5. Kerangka Pikir .....	27
6. Peta Lokasi Penelitian .....	29
7. Permainan Diagram berlabel.....	46
8. Permainan Membuka Kotak.....	46
9. Permainan Pengejaran dalam labirin.....	47
10. Permainan Pengurutan Grup .....	48

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Permohonan Penelitian Pendahuluan .....	76
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan Tempat Penelitian.....	77
3. Instrumen Angket Minat Belajar.....	78
4. Instrumen Angket.....	79
5. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	80
6. Modul Ajar Kelas Kontrol .....	85
7. Surat Perizinan Penelitian .....	90
8. Hasil Uji Validitas Angket Wordwall .....	91
9. Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Minat Belajar.....	93
10. Hasil Uji Reliabilitas Angket Wordwall .....	97
11. Hasil Uji Realibilitas Angket Minat Belajar .....	98
12. Hasil Uji Normalitas Wordwall .....	99
13. Hasil Uji Normalitas Minat Belajar .....	100
14. Hasil Uji Homogenitas.....	101
15. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	102
16. Hasil Uji T.....	103
17. Tabulasi Hasil Angket Pre-Test Media Wordwall.....	104
18. Tabulasi Hasil Angket Post-Test Media Wordwall .....	105
19. Tabulasi Hasil Angket Pre-Test Minat Belajar Kelas Eksperimen.....	106
20. Jumlah Per-Indikator Hasil Angket Minat Belajar Pre-Test Kelas Eksperimen .....	107
21. Tabulasi Hasil Angket Minat Belajar Pre-Test Kelas Kontrol.....	108
22. Jumlah Per-Indikator Hasil Angket Minat Belajar Pre-Test Kelas Kontrol .	109
23. Tabulasi Hasil Angket Minat Belajar Post-Test Kelas Eksperimen .....	110

24. Jumlah Per-Indikator Hasil Angket Minat Belajar Pos-Test Kelas Eksperimen .....	111
25. Tabulasi Hasil Angket Minat belajar Post-Test Kelas Kontrol.....	112
26. Jumlah Per-Indikator Hasil Angket Minat Belajar Pos-Test Kelas Kontrol .	113
27. Hasil Lembar Kuisisioner .....	114
28. Hasil Pengamatan di Kelas Eksperimen .....	118
29. Hasil Pengamatan Kelas Kontrol .....	120
30. Surat Keterangan Balasan Penelitian .....	122

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang dan Masalah

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang strategis dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di era modern. Media tidak hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga mampu membangun keterlibatan, memperkuat pemahaman konsep, serta mendorong semangat belajar siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi dan karakteristik siswa yang akrab dengan digital, penggunaan media pembelajaran bukan lagi pelengkap, tetapi menjadi kebutuhan utama untuk menciptakan pembelajaran bermakna, menyenangkan, dan berorientasi pada minat belajar yang optimal. Menurut Anthonysamy (2020) para ahli dalam bidang digital sangat menganjurkan integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah media pembelajaran *wordwall*. Penggunaan media pembelajaran *wordwall* menurut Permana dan Kasriman (2022) yaitu, mudah digunakan dan bagus diterapkan dalam proses pembelajaran melalui *smartphone* bahkan juga dapat digunakan di tablet atau laptop secara online. Menurut Setiawan dkk. (2024) media *wordwall* adalah media pembelajaran berbasis web yang terintegrasi dengan perangkat *handphone* dan komputer atau laptop. *Website* ini merupakan media pembelajaran interaktif untuk siswa dengan permainan-permainan dan sistem lainnya yang dapat dimainkan secara *online* atau menggunakan koneksi internet. Media *wordwall* juga memberikan variasi media pembelajaran permainan dan kuis untuk meningkatkan minat belajar bagi siswa di sekolah. Dengan pendekatan yang lebih menarik dan menyenangkan, media *wordwall* diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa serta memperkuat pemahaman mereka terhadap

materi yang dipelajari, khususnya dalam pelajaran geografi.

Media *wordwall* merupakan media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh perusahaan asal Inggris bernama *BlueShift Educatio Limited*. Platform ini mulai diperkenalkan secara resmi pada tahun 2017, dengan tujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif melalui teknologi berbasis web (Media *wordwall*.Net, 2017). Di Indonesia, media *wordwall* mulai meningkat dan digunakan sejak merebaknya pandemi COVID-19 pada tahun 2020, saat pembelajaran harus dialihkan secara daring. Pada masa tersebut, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melalui portal Rumah Belajar turut merekomendasikan media *wordwall* sebagai salah satu media interaktif yang mendukung dalam proses pembelajaran dari rumah. Selain itu, data dari *Google Trends* Indonesia menunjukkan bahwa pencarian terhadap kata kunci media *wordwall* melonjak pada bulan April sampai Juni 2020, bertepatan dengan awal diberlakukannya kebijakan belajar dari rumah. Hal ini menandakan adanya adaptasi besar-besaran terhadap media digital interaktif dalam kegiatan mengajar.

Beberapa tahun terakhir, penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran menunjukkan hasil yang signifikan, media pembelajaran akan sangat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran dan penyimpanan pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Azhar Khoiruddin, 2016). Contohnya, penggunaan media seperti Media *wordwall* terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dengan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik (Hasanah dkk. 2023). Media ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran melalui permainan atau kuis yang mendorong pemahaman mendalam terhadap materi. Penelitian (Fatah dan Susilahati 2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi *wordwall* mempengaruhi minat belajar siswa.

Media pembelajaran seperti media *wordwall* belum pernah diterapkan dalam proses belajar mengajar di SMA Gajah Mada Bandar Lampung. Sementara itu, pembelajaran geografi menuntut pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak dan fenomena alam yang membutuhkan pendekatan interaktif agar siswa lebih mudah memahami materi. Menurut Nissa dan Renoningtyas (2021) rendahnya minat dan

motivasi pada diri siswa yang akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, untuk itu perlunya inovasi yang dilakukan guru dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga masalah dan kesulitan yang dialami saat ini dapat segera teratasi.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru geografi di SMA Gajah Mada Bandar Lampung, diketahui bahwa minat belajar geografi siswa masih rendah dan media pembelajaran yang pernah digunakan di SMA Gajah Mada Bandar Lampung selama ini seperti media *powerpoint*, *youtube*, atlas, dan *globe*. Meskipun media tersebut dapat membantu dalam penyampaian materi. Namun, media tersebut cenderung kurang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif, seperti media *wordwall*, untuk menciptakan suasana belajar lebih menarik dan bermakna. Dalam penelitian Putri dkk. (2025) menunjukkan bahwa media inetraktif *wordwall* berhasil dalam meningkatkan minat belajar siswa. Berikut jenis dan frekuensi penggunaan media yang pernah digunakan oleh guru di SMA Gajah Mada Bandar Lampung.

Tabel 1. Media Pembelajaran yang Digunakan Guru Geografi di SMA Gajah Mada Bandar Lampung

No	Jenis Media	Frekuensi Penggunaan
1.	<i>Powerpoint</i>	Sering
2.	<i>Youtube</i>	Sering
3.	Atlas	Kadang-kadang
4.	<i>Globe</i>	Jarang
5.	Media <i>Wordwall</i>	Belum Pernah

Sumber: Hasil Observasi dan Wawancara dengan Guru Geografi SMA Gajah Mada Bandar Lampung Tahun 2025.

Aplikasi berbasis *website* ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, memasang pasangan, menyusun ulang kata, mengacak kata, mencari kata, mengelompokkan, dan lain sebagainya. Aplikasi ini dalam Sari dkk. (2021) selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui link, juga dapat mengunduh dan mencetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan 15 format yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat mengganti tata letak aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah.

Media pembelajaran *wordwall* menjadi salah satu inovasi dalam dunia pendidikan. Media ini sangat interaktif dan mampu mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, sekaligus memudahkan guru dalam memberikan petunjuk penggunaannya. Media *wordwall* hadir sebagai bentuk inovasi media pembelajaran dengan tampilan yang menarik dan konten yang menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan. Platform ini menyediakan berbagai macam *template* permainan edukatif yang dapat digunakan secara gratis dengan maksimal percobaan tiga kali, serta pilihan berbayar dengan jumlah 31 *template* untuk menambah variasi dan kreativitas dalam menyampaikan materi.

Karakteristik utama media *wordwall* yang bersifat interaktif dan mudah diakses melalui perangkat digital menjadi keunggulan yang membedakannya dari media lainnya. Selain itu, media ini dapat digunakan baik dalam pembelajaran daring maupun luring, serta mendukung penguatan pemahaman konsep melalui latihan yang bervariasi dan responsif terhadap kemampuan siswa. Keunikan media *wordwall* terletak pada kemampuannya untuk menggabungkan unsur visual, audio, dan interaktivitas dalam satu platform yang menarik, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan bermakna.

Pada kelebihan media ini tentunya memiliki beberapa keterbatasan. Media *wordwall* dalam penggunaannya memerlukan perangkat seperti *smartphone/handphone*, tablet, atau laptop, yang belum tentu dimiliki oleh semua peserta didik dan juga media ini memerlukan koneksi internet dalam penggunaannya. Fitur dalam media ini yang disediakan tidak semuanya yang sesuai untuk jenjang SMA, karena tingkat kesulitan dan kontennya bervariasi.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Gajah Mada Bandar Lampung, yang merupakan salah satu sekolah menengah atas swasta di Bandar Lampung. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Gajah Mada Bandar Lampung, ditemukan bahwa terdapat sebagian siswa tampak kurang antusias saat mengikuti pembelajaran di kelas, terutama pada pelajaran geografi. Hal ini terlihat

dari rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi dan minimnya inisiatif bertanya selama proses belajar berlangsung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran media *wordwall* terhadap minat belajar geografi pada materi sumber daya alam siswa kelas XI IPS 1 di SMA Gajah Mada Bandar Lampung. Adapun model pembelajaran yang digunakan yaitu model *discovery Learning*. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris tentang pengaruh media *wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif bagi sekolah dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif sesuai kebutuhan siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan menjadi dasar bagi para pendidik untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif, guna meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas belajar siswa di Indonesia.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu seperti media pembelajaran *wordwall*.
2. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang menyebabkan suasana belajar monoton dan membosankan (*teaching centered*), berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya partisipasi siswa
3. Minat belajar siswa pada mata pelajaran geografi masih tergolong rendah.
4. Belum adanya penerapan mengenai media pembelajaran *wordwall* di SMA Gajah Mada Bandar Lampung.

## **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada, belum pernah digunakannya media pembelajaran *wordwall* dalam proses pembelajaran geografi di kelas XI IPS khususnya dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Apakah penggunaan media pembelajaran media *wordwall* berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran geografi di kelas XI di SMA Gajah Mada Bandar Lampung?

## **1.5 Tujuan**

Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran media *wordwall* terhadap minat belajar geografi kelas XI di SMA Gajah Mada Bandar Lampung.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan geografi, dengan memperkaya kajian mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif seperti media *wordwall* terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji hubungan antara media pembelajaran digital dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi guru diharapkan penelitian ini menjadi informasi mengenai media pembelajaran interaktif yaitu media *wordwall* dalam proses pembelajaran geografi.
- b. Bagi siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan minat belajar mereka khususnya dalam pembelajaran geografi.
- c. Bagi sekolah dapat menjadi bahan masukan untuk menerapkan media pembelajaran salah satunya media *wordwall*.

## 1.6 Ruang Lingkup Penelitian

1. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Gajah Mada Bandar Lampung.
2. Objek penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar
3. Tempat penelitian di SMA Gajah Mada Bandar Lampung.
4. Waktu penelitian dilaksanakan pada tahun 2025.
5. Ilmu dalam penelitian ini adalah Pembelajaran Geografi.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Kajian Pustaka

#### 2.1.1 Media Pembelajaran

Pendidik merupakan sumber pesan, sedangkan penerima pesan adalah peserta didik. Pendidik memerlukan sebuah perantara untuk menyalurkan suatu pesan yang dapat diterima oleh peserta didik. Dalam pembelajaran hendaknya menggunakan media pembelajaran yang diharapkan dapat mengoptimalkan informasi yang disampaikan. Media pembelajaran dapat didefinisikan juga sebagai segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai penyalur sebuah pesan yang dapat merangsang pikiran, minat, dan juga perhatian peserta didik sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat dan berdaya guna (Mashuri, 2019). Selain sebagai sarana penyalur pesan, media pembelajaran idealnya dapat menarik minat dan perhatian peserta didik, sehingga diharapkan kemampuan berpikir dan pemahaman peserta didik terhadap sesuatu yang dipelajarinya meningkat.

Media pembelajaran merupakan alata tau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi juga pesan kepada siswa dan mendorong siswa untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajaran dengan tujuan mencapai target pembelajaran tertentu. Media pembelajaran juga memiliki peran dalam memicu minat siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diterapkannya media pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran pembelajaran (Shoffan, dkk 2023). Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan

kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Melalui pemanfaatan media yang tepat, proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih interaktif, menarik, dan bermakna bagi siswa (Gagne dan Reiser, 1983).

#### a. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak jenisnya, dan tidak ada satu media bermain kata yang layu baik dibandingkan dengan media lainnya karena setiap media memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Para pengajar perlu mengenal baik jenis media dengan karakteristik masing-masing agar para pengajar dapat memilih dan menggunakan media sesuai dengan kompetensi dasar, pengalaman belajar, serta materi yang telah disusun agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran menurut (Arsyad, 2011) diantaranya yaitu:

1. Media berbasis manusia adalah media tertua yang ada untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Media manusia ini mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar. Contoh dari media ini yaitu guru atau narasumber.
2. Media berbasis cetakan merupakan dasar pengembangan dan penggunaan materi pembelajaran lainnya. Pada umumnya berupa buku teks, journal, dan majalah.
3. Media berbasis visual yang hanya dapat dilihat dengan indera penglihatan. Media ini membantu siswa dalam memahami materi melalui gambar atau simbol visual. Contoh dari media visual berupa gambar, grafik, peta, bagan, diagram, poster, dan slide.
4. Media berbasis audio-visual adalah media yang dapat dilihat dan didengar, sehingga melibatkan dua indera sekaligus yaitu penglihatan dan pendengaran. Contoh dari media ini yaitu televisi, animasi, dan vidio pembelajaran.
5. Media berbasis komputer (interaktif) yaitu media yang memainkan banyak peranan pada pendidikan serta pelatihan, komputer sebagai administrator pada proses belajar sebagai computer managed instruction (CMI).

Berdasarkan jenis media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Arsyad, 2011) diatas, *wordwall* dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran interaktif, karena media *wordwall* menyajikan materi dalam bentuk permainan edukatif berbasis web yang melibatkan interaksi langsung.

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses kegiatan belajar, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. (Sanjaya, 2006) menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa ragam seperti di bawah ini:

1. Fungsi komunikatif, dalam media pembelajaran dipakai sebagai sarana yang mempermudah komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
2. Fungsi motivasi dalam pengimplementasian media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan semangat murid untuk belajar. Sebagai Upaya peningkatan semangat murid ketika belajar, media pembelajaran sedang dikembangkan yang tidak sekedar menggabungkan fitur-fitur artistik tetapi juga pembelajaran. mempermudah murid untuk memahami informasi
3. Fungsi kebermaknaan sebagai penambahan informasi dalam bentuk data serta fakta sebagai pertumbuhan aspek kognitif tingkat rendah dapat ditingkatkan melalui pengimplementasian media, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan menciptakan sebagai aspek kognitif tingkat tinggi. Selain itu, media juga dapat meningkatkan beberapa sifat sikap dan kompetensi.
4. Fungsi penyamaan persepsi, untuk pengimplementasian media pembelajaran diharapkan dapat menyamakan persepsi murid sehingga setiap murid dapat meninjau informasi yang ditawarkan dengan cara yang sama.
5. Fungsi individualitas, sebagai pemanfaatan media pembelajaran berfungsi agar dapat melayani kebutuhan setiap individu yang mempunyai minat dan gaya belajar yang berbeda

Media menjadi pilar yang dapat menciptakan hubungan Menurut pendapat Kemp dan Dayton (1985) menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai tiga fungsi utama, yakni seperti di bawah ini:

- a. Menginspirasi pertimbangan atau tindakan. Hal ini diharapkan dapat memicu minat dan menginspirasi peserta didik untuk mengambil tindakan.

- b. Menyampaikan informasi. Guru mempunyai peran sebagai pendidik saat mempresentasikan dan memberikan informasi.
- c. Tujuan pendidikan. Pengimplementasian media pendidikan mesti mengikutsertakan murid setiap kegiatan pembelajaran dan menyenangkan.

Beberapa penjelasan di atas, media pembelajaran dapat mengikutsertakan siswa agar dapat memberikan mereka pengalaman yang positif. Peran media pembelajaran ialah sebagai upaya peningkatan minat dan memberikan rangsangan kepada siswa, sebagai perantara dalam menyalurkan pengetahuan. Penggunaan media dengan aplikasi permainan, bertujuan untuk mengajak siswa menyelesaikan masalah dalam mata pelajaran tertentu dengan cara menyelesaikan latihan maupun simulasi yang tertuang dalam aplikasi tersebut (Pargito, 2016). Memanfaatkan beragam media ialah salah satu upaya yang ditempuh. Alhasil, adanya fungsi media tertentu dapat mendukung bagaimana media visual dan media secara general dipakai.

### **2.1.2 Media Interaktif Digital**

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, atau menggunakan beragam jenis media untuk menunjang proses belajar mengajar (Shalikhah, 2017). Penggunaan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami, terutama bagi generasi siswa yang terbiasa dengan dunia digital. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan besar dalam dunia pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik (Herawati dkk. 2022). Menurut Andrizal dan Arif (2017) karakteristik media interaktif pembelajaran yaitu:

1. Menggabungkan berbagai jenis media secara terpadu, seperti unsur suara dan gambar dalam satu kesatuan.
2. Menyediakan fitur interaktif, yakni mampu merespons Tindakan atau masukan dari pengguna secara langsung

3. Dapat digunakan secara mandiri, media ini dirancang dengan isi yang lengkap dan mudah dipahami sehingga pengguna tidak membutuhkan pendampingan khusus.

Media interaktif digital bersifat fleksibel dan dapat diakses kapan saja, di mana saja, sehingga mendukung dalam pembelajaran secara mandiri (Munir, 2012). Dalam buku (Griffey, 2019) yang berjudul *Introduction to Interactive Digital Media*, dijelaskan bahwa media interaktif digital merupakan bentuk pengalaman yang dijalankan melalui perangkat komputer atau mesin, yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dengan perangkat tersebut. Interaktivitas dalam media dibagi menjadi dua jenis menurut Adelia dkk. (2023), yaitu media interaktif dan media non-interaktif. Menurut Simongkir dkk (2024), mengatakan bahwa media digital interaktif sebagai media yang melibatkan pengguna dalam proses pembuatan, pengeditan, atau distribusi konten digital. Media ini memberikan kebebasan pada pengguna untuk memberikan input, mengubah hasil, dan berpartisipasi dalam proses kreatif atau pembelajaran.

### **2.1.3 Media *Wordwall***

Media pembelajaran *wordwall* menurut Fidya dan Oktaviana (2021) adalah media interaktif berbasis *website* yang digunakan secara *online*, sebagai media pembelajaran yang sesuai dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan belajar jarak jauh tanpa harus tatap muka. *Game* edukasi berbasis *wordwall* adalah aplikasi pembelajaran digital yang menyajikan berbagai jenis kuis dalam bentuk permainan interaktif, lengkap dengan perpaduan warna, animasi, dan suara. Aplikasi ini memberikan kemudahan bagi pendidik untuk berinovasi dalam mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Khairunisa, 2021). Media *wordwall* adalah *platform* media pembelajaran yang menyediakan berbagai macam game berbentuk kuis yang menyenangkan. Media *wordwall* memungkinkan pendidik untuk menciptakan aktivitas seperti kuis, teka-teki silang, dan berbagai permainan edukatif lainnya yang dapat diakses secara *online*. Salah satu keunggulan utama dari *wordwall* sebagai media pembelajaran digital adalah

sederhana dan menarik, sehingga memudahkan guru maupun siswa dalam penggunaannya. Tidak seperti beberapa *platform* lain yang membutuhkan kemampuan teknis tertentu, *wordwall* dapat dioperasikan tanpa memerlukan keterampilan pemrograman (*coding*). Hal ini menjadikannya sangat ramah bagi pendidik yang mungkin belum familiar dengan teknologi tingkat lanjut. Menurut Larasati dkk. (2024) fleksibilitas media *wordwall* terletak pada kemampuannya untuk menyesuaikan konten dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa, baik dari segi tingkat kesulitan soal maupun jenis aktivitas yang dipilih.

*Platform* ini menyediakan berbagai *template* interaktif seperti kuis, pencocokan pasangan, roda acak, hingga teka-teki silang, yang seluruhnya dapat disesuaikan dengan materi ajar. Lebih dari sekadar alat bantu dalam penyampaian materi, media *wordwall* juga berfungsi sebagai media evaluasi pembelajaran yang efektif. Guru dapat menggunakan media *wordwall* untuk merancang bentuk evaluasi formatif yang tidak hanya bersifat menyenangkan tetapi juga dapat memberikan hasil penilaian secara langsung. Fitur seperti pemberian skor otomatis, umpan balik (*feedback*) *real-time*, serta laporan statistik hasil siswa menjadikan proses penilaian lebih efisien dan terukur. Dengan demikian, media *wordwall* mendukung pemantauan perkembangan belajar siswa secara lebih objektif dan akurat.

Tidak hanya terbatas pada pembelajaran individual, *wordwall* juga mendukung kegiatan belajar secara kolaboratif. Penggunaannya dapat disesuaikan dalam berbagai model pembelajaran modern seperti *blended learning*, *flipped classroom*, hingga *project-based learning*. Dalam kerangka pembelajaran abad ke-21, integrasi antara aktivitas belajar dan permainan edukatif (*game-based learning*) seperti yang ditawarkan media *wordwall* mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Interaksi yang menyenangkan melalui permainan tidak hanya mengurangi kejenuhan, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih fokus, termotivasi, dan terlibat dalam proses pembelajaran.

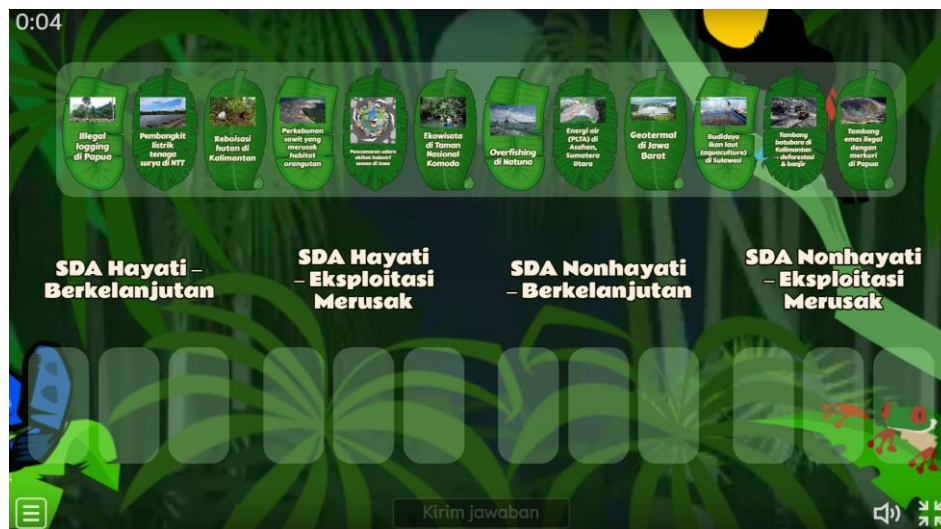
Dengan mempertimbangkan berbagai keunggulan yang dimiliki, media *wordwall* dapat dikategorikan sebagai salah satu media pembelajaran digital yang adaptif dan

inovatif. Keunggulan ini tercermin dari kemampuannya dalam mengikuti dinamika kebutuhan pembelajaran di era digital, di mana siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai pengetahuan, tetapi juga memiliki keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreatif, mampu berkolaborasi, serta melek teknologi. Media *wordwall* hadir sebagai solusi untuk menjembatani kesenjangan antara metode pembelajaran konvensional yang cenderung pasif dan pendekatan pembelajaran modern yang menekankan partisipasi aktif dan keterlibatan siswa secara langsung.

#### 2.1.4 Jenis dan Karakteristik Media *Wordwall* yang Digunakan

Jenis dan karakteristik dari media *wordwall*. Terdapat 31 *template* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran evaluasi dan penjelasan materi. Macam-macam atau jenis media *wordwall* yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

##### 1. *Group Sort* (Pengurutan Tim)



Gambar 1. Permainan *Group Sort*  
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2025)

Dalam permainan ini siswa diminta untuk mencocokkan sumber daya alam terbarukan dan tak terbarukan, permainan ini melibatkan siswa untuk mengklasifikasikan *item* ke dalam kategori yang benar. Ini sangat efektif untuk membedakan antara jenis sumber daya alam. Aktivitas ini bersifat interaktif karena siswa melakukan tindakan langsung yang berupa memilih dan mengelompokkan objek hingga mendapatkan umpan balik dari sistem.

## 2. Diagram Label



Gambar 2 Permainan Diagram Label  
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2025)

Dalam permainan ini siswa diminta untuk menyeret dan menjatuhkan pin atau label ke tempat yang benar pada sebuah gambar, disini digunakan untuk menitikkan lokasi persebaran sumber daya alam penting di Indonesia. Aktivitas ini melibatkan interaksi langsung antara siswa dengan media melalui proses identifikasi dan penempatan jawaban secara aktif, serta letak interaktifnya terdapat respon dari media *wordwall* jika benar atau salah.

## 3. *Open the Box* (Membuka Kotak)



Gambar 3 Permainan *Open the Box* (Membuka Kotak)  
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2025)

Pengguna mengetuk setiap kotak secara bergantian untuk membukanya dan menampilkan item (pertanyaan, gambar, kata) didalamnya. Dalam permainan ini, pengguna disajikan dengan serangkaian kotak tertutup. Mereka dapat mengetuk setiap kotak secara bergantian untuk membukanya dan mengungkap kasus yang tersembunyi di dalamnya. Proses membuka dan menjawab pertanyaan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif.

#### 4. *Maze Chase* (Pengejaran dalam Labirin)



Gambar 4. Permainan *Maze Chase* (Pengejaran dalam Labirin)  
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2025)

Permainan *Maze Chase* (Pengejaran dalam Labirin) Media *wordwall* memang merupakan alat yang luar biasa dinamis dan menarik untuk mengenalkan konsep-konsep Geografi, khususnya pada materi Sumber Daya Alam (SDA) di jenjang SMA. Keunggulannya terletak pada kombinasi antara aksi, strategi, dan pembelajaran visual yang aktif.

Berdasarkan beberapa fitur *wordwall* tersebut, terlihat bahwa media *wordwall* memiliki sifat interaktif karena adanya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan memilih, menjawab, mencocokkan, dan bermain sambil belajar. Interaktivitas ini menjadikan siswa tidak hanya sebagai penerima informasi tetapi juga sebagai peserta yang aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.

#### 2.1.5 Langkah-langkah Pembelajaran Media *Wordwall* Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* Tahapan dari model *discovery learning* yaitu menurut (Ariyana, dkk. 2018) diantaranya pemberian rangsangan (*stimulation*), pernyataan/identifikasi masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), pembuktian (*verification*), dan menarik kesimpulan (*generalization*). Materi yang akan menjadi bahan penelitian yaitu, sebaran sumber daya alam di Indonesia, pengelolaan

Sumber Daya Alam berkelanjutan, Dampak kerusakan lingkungan akibat pemanfaatan SDA, dan mengatasi permasalahan yang muncul akibat pengelolaan SDA. Berikut merupakan sintak dari pembelajaran media *wordwall* dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

- a. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam terlebih dahulu, berdoa bersama sebagai perwujudan dari rasa syukur serta melakukan presensi siswa, untuk menumbuhkan salah satu karakter sesuai profil pelajar pancasila yaitu beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME.
- b. Guru mengecek kesiapan siswa terutama mental dan tidak lupa untuk memberikan motivasi terkait pentingnya memahami sebaran sumber daya alam di Indonesia, pemanfaatan SDA secara berkelanjutan, dampak kerusakan lingkungan akibat pengelolaan SDA, serta mengatasi permasalahan yang muncul akibat pemanfaatan SDA.
- c. Pembelajaran akan diawali dengan melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan pemantik dengan menggunakan fitur *wordwall* roda acak yang berisi pertanyaan acak terkait fakta SDA dan isu lingkungan untuk memicu rasa ingin tahu siswa, pertanyaannya seperti:
  1. Mengapa persebaran sumber daya alam di Indonesia tidak merata?
  2. Apa yang terjadi jika SDA dieskloitasi berlebihan?
- d. Siswa diminta merumuskan pertanyaan atau masalah yang akan dipecahkan, misalnya:
  1. Persebaran SDA dan faktor yang memengaruhinya.
  2. Cara pengelolaan SDA berkelanjutan.
  3. Dampak kerusakan lingkungan akibat pengelolaan SDA.
  4. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebutPada pertanyaan yang telah dirumuskan, media *wordwall* yang digunakan yaitu *open the box*, yang berisi setiap kotak memiliki clue/ Pernyataan masalah yang harus diidentifikasi oleh kelompok.
- e. Peserta didik diberikan waktu untuk melakukan tahap mengamati materi terkait jenis dan sebaran SDA di Indonesia, prinsip dan praktik pengelolaan SDA berkelanjutan, contoh kerusakan lingkungan akibat pengelolaan SDA, dan upaya mengatasi permasalahan akibat pemanfaatan SDA. Media *wordwall* yang

dapat digunakan dalam tahap ini yaitu diagram label, yang berisi peta Indonesia dengan lokasi sebaran SDA (mineral, energi, hayati).

- f. Peserta didik mengelompokkan informasi yang sudah dikumpulkan menjadi kategori seperti mengelompokkan jenis SDA berdasarkan sifatnya (hayati/non-hayati, dapat diperbarui, tidak dapat diperbarui). Media *wordwall* yang dapat digunakan yaitu *group sort*, mengelompokkan jenis SDA, dan solusi dalam kategori benar.
- g. Peserta didik membandingkan hasil diskusi dengan data yang benar dari sumber resmi, dan menguji pemahaman melalui permainan interaktif. Pada tahap ini, media *wordwall* yang digunakan yaitu *match up*, memasangkan istilah dengan definisi atau gambar terkait SDA, dampak, dan solusi.
- h. Peserta didik membuat kesimpulan bersama misalnya:
  1. Pola sebaran SDA di Indonesia
  2. Pentingnya pengelolaan berkelanjutan
  3. Hubungan eksploitasi SDA dengan kerusakan lingkungan.
  4. Strategi mengatasi masalah SDA di Indonesia.

Tahap akhir dari pembelajaran, fitur yang digunakan pada media *wordwall* yaitu, *maze chase*, siswa menjawab pertanyaan dengan “mengejar jawaban yang benar” di labirin, sebagai penutup yang menyenangkan.

### 2.1.6 Minat Belajar

Secara etimologis, kata minat berasal dari bahasa Inggris “*interest*” yang memiliki makna kesukaan, perhatian, atau kecenderungan hati terhadap sesuatu. Menurut Slameto (2010) menyatakan minat dapat diartikan sebagai perasaan suka dan keterkaitan terhadap suatu hal atau kegiatan yang dilakukan atas kemauan sendiri, tanpa paksaan dari orang lain. Dalam proses pembelajaran, siswa perlu memiliki minat atau ketertarikan terhadap kegiatan belajar yang sedang berlangsung. Minat dalam pembelajaran penting karena dapat mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut Imani dan Murdiono (2025) minat belajar adalah rasa ketertarikan atau kesenangan yang tumbuh dari dalam diri seseorang, sehingga mendorong untuk

mengikuti kegiatan pembelajaran secara serius dan penuh konsentrasi, tanpa adanya tekanan atau dorongan dari pihak lain. Minat belajar siswa memegang peranan penting untuk memajukan pendidikan di Indonesia karena dari motivasi belajar siswa yang besar maka siswa akan terdorong untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, mengembangkan kreativitas dan tentunya untuk mencapai hasil yang maksimal (Widodo dan Tardiyansah, 2024).

#### a. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut (Rahmawati, 2024) faktor yang mempengaruhi minat belajar terbagi menjadi dua macam, yaitu:

##### 1. Faktor internal

- a) Sikap siswa, yaitu aspek yang kecenderungan perasaan atau pandangan siswa terhadap kegiatan belajar. Jika siswa memiliki sikap positif terhadap pelajaran, guru, maupun proses pembelajaran, maka minat belajarnya akan lebih tinggi. Sebaliknya, sikap negatif dapat menyebabkan siswa kurang tertarik untuk belajar.
- b) Aspek motivasi, yaitu dorongan dari dalam diri siswa yang membuat mereka ingin belajar dan mencapai tujuan tertentu. Semakin kuat motivasi yang dimiliki siswa, maka semakin besar pula minatnya untuk mengikuti pembelajaran dan memahami materi.
- c) Bakat, yaitu kemampuan atau potensi yang dimiliki seseorang sejak lahir dalam bidang tertentu. Apabila suatu pelajaran sesuai dengan bakat yang dimiliki siswa, biasanya mereka akan lebih mudah memahami materi dan menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi.
- d) Hobi, yaitu kegiatan yang disukai dan sering dilakukan seseorang. Jika materi atau kegiatan pembelajaran berkaitan dengan hobi siswa, maka siswa akan lebih antusias dan memiliki ketertarikan yang lebih besar dalam belajar.

##### 2. Faktor Eksternal

- a) Lingkungan belajar yang nyaman, kondusif, dan mendukung akan membantu meningkatkan minat belajar siswa. Lingkungan ini bisa berupa suasana sekolah, kondisi kelas, maupun lingkungan masyarakat yang mendukung kegiatan belajar.

- b) Guru dan strategi pembelajaran, guru memiliki peran penting dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Cara mengajar yang menarik, penggunaan media pembelajaran yang interaktif, serta strategi pembelajaran yang bervariasi dapat membuat siswa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.
- c) Keluarga, merupakan lingkungan pendidikan pertama bagi siswa. Dukungan orang tua, perhatian terhadap kegiatan belajar anak, serta suasana rumah yang mendukung belajar dapat meningkatkan minat belajar siswa.

#### b. Indikator Minat Belajar

Menurut Darmadi, 2017 mengemukakan bahwa minat belajar ditandai oleh: 1) fokus perhatian, perasaan, dan pikiran siswa terhadap pembelajaran yang dipicu oleh rasa ketertarikan, 2) timbulnya rasa senang dalam mengikuti proses belajar, dan 3) adanya dorongan serta kecenderungan dalam diri siswa untuk berperan aktif selama pembelajaran berlangsung serta berusaha meraih hasil yang optimal. Sementara itu, (Slameto, 2010) menyebutkan bahwa indikator minat belajar meliputi perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, penelitian ini menggunakan indikator minat belajar yang terdiri atas:

- 1) Perasaan Senang, yaitu ketika siswa merasa gembira terhadap mata pelajaran tertentu, sehingga belajar dilakukan tanpa rasa terpaksa. Contohnya seperti senang mengikuti pelajaran, tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung, dan kehadiran yang konsisten saat kegiatan belajar di kelas.
- 2) Keterlibatan Siswa, yang ditunjukkan dengan ketertarikan terhadap suatu objek sehingga siswa terdorong untuk aktif dalam kegiatan belajar, seperti berpartisipasi dalam diskusi, bertanya, atau menjawab pertanyaan guru.
- 3) Ketertarikan, berkaitan dengan dorongan internal siswa untuk tertarik pada suatu aktivitas, objek, atau pengalaman yang menyenangkan. Ketertarikan ini biasanya muncul karena siswa merasa bahwa kegiatan tersebut menyenangkan atau bermanfaat bagi dirinya. Contohnya yaitu siswa tampak antusias mengikuti pelajaran dan segera menyelesaikan tugas dari guru.
- 4) Perhatian Siswa, merupakan bentuk konsentrasi siswa dalam memperhatikan dan memahami pelajaran dengan mengabaikan gangguan lain. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih mudah memusatkan perhatian pada penjelasan

guru dan berusaha memahami materi dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari perilaku siswa yang menyimak penjelasan guru dengan serius, mencatat poin-poin penting dari materi pelajaran, serta tidak mudah terganggu oleh hal-hal lain di luar kegiatan belajar.

### **2.1.7 Teori Belajar Konstruktivisme**

Teori konstruktivisme merupakan pendekatan belajar yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh individu melalui pengalaman dan interaksi aktif dengan lingkungannya. Dalam pandangan konstruktivis, belajar bukan proses menerima informasi secara pasif melainkan secara aktif yang di mana peserta didik mengkonstruksi dirinya sendiri dengan berdasarkan pengalaman belajar sebelumnya. Menurut Suparno (1997) konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan yang kita miliki itu adalah konstruksi kita sendiri. Pengetahuan itu dibentuk oleh struktur konsepsi seseorang sewaktu sedang berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Piaget (1978), proses belajar dibangun dalam pikiran anak melalui asimilasi dan akomodasi. Teori ini dapat disebut juga teori perkembangan intelektual atau teori perkembangan kognitif. Setiap tahap intelektual yang dilengkapi dengan ciri-ciri tertentu dalam mengkonstruksi ilmu pengetahuan. Piaget mengemukakan bahwa pengetahuan tidak diperoleh pasif oleh seseorang tetapi melalui tindakan. Perkembangan kognitif siswa bergantung pada seberapa aktif mereka saat berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Piaget, kecenderungan siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan merupakan kemampuan bawaan sejak lahir. Anak secara alami akan memproses dan menyusun informasi yang diterimanya dalam bentuk struktur mental yang disebut skema. Skema ini merupakan kerangka berpikir yang dapat membantu anak untuk menyesuaikan diri secara intelektual seiring perkembangan mentalnya. Skema tidak bersifat fisik dan tidak dapat dilihat secara langsung, karena merupakan bagian dari proses kesadaran. Dengan seiring waktu skema akan mengalami perubahan dan penyempurnaan, sehingga gambaran dalam pikiran anak semakin jelas dan kompleks (Trianto, 2007). Salah satu prinsip utama dalam konstruktivisme adalah

interaksi sosial antara individu dengan lingkungannya. Vygotsky memberikan penekanan kuat terhadap peran interaksi sosial dalam perkembangan belajar seseorang. Vygotsky meyakini bahwa proses belajar dimulai ketika anak berada dalam zona perkembangan proksimal (ZPD), secara mandiri dan masih memerlukan bantuan dari orang dewasa atau teman sebaya (Baharuddin dan Wahyuni, 2015).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pandangan Piaget dan Vygotsky, konstruktivisme adalah pengetahuan yang tidak hanya ditransfer secara langsung dari guru kepada siswa. Sebaliknya, pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri melalui proses konstruksi aktif, yaitu dengan cara mengasimilasi dan mengakomodasi informasi baru ke dalam struktur pengetahuan yang sudah dimiliki. Oleh karena itu, siswa diharapkan harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran, karena mereka tidak hanya sebagai penerima pasif, melainkan sebagai subjek yang mengembangkan pemahamannya berdasarkan Tingkat kematangan kognitif yang dimiliki.

Media pembelajaran seperti *wordwall* adalah *platform* digital interaktif yang menyediakan berbagai jenis aktivitas seperti kuis, teka-teki silang, mencocokkan pasangan, hingga permainan berbasis tantangan. Dengan media ini memungkinkan siswa untuk lebih interaktif dalam pembelajaran melalui eksplorasi yang dapat menyenangkan. Dalam teori konstruktivisme, proses belajar dianggap sebagai kegiatan membangun pengetahuan secara aktif berdasarkan pengalaman dan juga interaksi siswa dengan lingkungannya.

### **2.1.8 Materi Sumber Daya Alam**

Pengelolaan sumber daya alam Indonesia sebagai salah satu materi pembelajaran geografi yang mengacu pada pembahasan sumber daya alam yang terdapat di Indonesia. Sebagai negara kepulauan, Indonesia memiliki struktur pulau-pulau yang beragam, sehingga setiap wilayah memiliki sumber daya alam yang berbeda-beda. Oleh karena itu, informasi mengenai sumber daya alam di setiap daerah perlu dipahami agar bisa dimanfaatkan secara optimal dan dikembangkan dengan baik

(Rahman dan Ali, 2019). Keanekaragaman ini menuntut pemahaman yang komprehensif dari para peserta didik agar mereka dapat mengenali potensi wilayahnya serta menyadari pentingnya pengelolaan sumber daya alam secara berkelanjutan. Berdasarkan sifatnya sumber daya alam dibagi menjadi dua yaitu;

- a. Sumber daya alam yang dapat diperbarui merupakan jenis sumber daya yang ketersediaannya dapat dipulihkan atau diperbarui secara alami dalam kurun waktu tertentu, sehingga tidak akan habis jika dikelola dengan baik. Proses pemulihan ini terjadi melalui siklus alamiah, seperti siklus air, daur hara tanah, atau regenerasi vegetasi, misalnya hutan, air, tanah, dan hewan.
- b. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui, sumber daya alam ini meliputi sumber daya yang jumlahnya terbatas dan tidak dapat diperbaharui dalam waktu singkat, seperti minyak bumi, batu bara, gas alam, dan logam.

Sumber daya alam (SDA) memiliki karakteristik yang membedakannya antara satu jenis dengan lainnya. Secara umum, karakteristik SDA dapat dilihat dari sifat keterbatasan, keterbaruan, persebaran, dan nilai gunanya. Pertama, SDA memiliki keterbatasan jumlah, artinya ketersediaannya di alam tidak selalu melimpah dan bisa habis jika tidak dikelola dengan bijak. Beberapa SDA dapat diperbarui secara alami, seperti hutan, air, tanah, dan keanekaragaman hayati, sedangkan yang tidak dapat diperbarui seperti minyak bumi, gas alam, batu bara, dan logam memerlukan jutaan tahun untuk terbentuk kembali. Kedua, persebaran SDA di Indonesia bersifat tidak merata karena dipengaruhi oleh kondisi geologi, iklim, dan topografi tiap wilayah. Misalnya, Pulau Kalimantan kaya akan hasil hutan dan tambang, sedangkan Papua memiliki potensi emas dan tembaga yang besar. Ketiga, SDA memiliki nilai guna yang berbeda-beda tergantung pada kebutuhan manusia dan teknologi yang digunakan untuk mengolahnya. SDA juga memiliki keterkaitan erat dengan lingkungan, sehingga pemanfaatannya perlu memperhatikan prinsip kelestarian agar tidak menimbulkan kerusakan ekosistem. Karakteristik-karakteristik ini menunjukkan bahwa pemahaman yang baik terhadap SDA sangat penting untuk mendukung strategi pengelolaan yang berkelanjutan dan berpihak pada kesejahteraan masyarakat.

Pengelolaan sumber daya alam yang dilakukan secara tepat akan membawa dampak positif bagi peningkatan kesejahteraan manusia. Namun, jika pengelolaan tersebut dilakukan secara sembarangan, maka bisa menimbulkan berbagai kerugian. Oleh sebab itu, hal utama yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan sumber daya alam adalah bagaimana cara memanfaatkannya secara optimal untuk kepentingan manusia tanpa merusak kelestarian alam yang menjadi sumber kehidupan itu sendiri (Fauzi, 2004).

Menurut Sukanto (1990) sumber daya alam dapat diartikan segala sesuatu yang memiliki manfaat serta nilai guna saat ditemukan. Sumber daya alam mencakup semua unsur yang ada di bumi, baik makhluk hidup maupun benda mati, yang memberikan manfaat bagi manusia. Keberadaannya dapat dikatakan terbatas dan pemanfaatannya harus memperhatikan ketentuan teknologi dan juga kelestarian lingkungan. Jadi sumber daya alam adalah segala sesuatu yang berasal dari alam dan dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. SDA mencakup unsur-unsur abiotik, sumber daya ini memiliki peran penting dalam pembangunan ekonomi, sosial, dan lingkungan karena menyediakan bahan baku dan energi yang diperlukan dalam berbagai sektor kehidupan.

## 2.2 Penelitian Relevan

Tabel 2. Penelitian Relevan

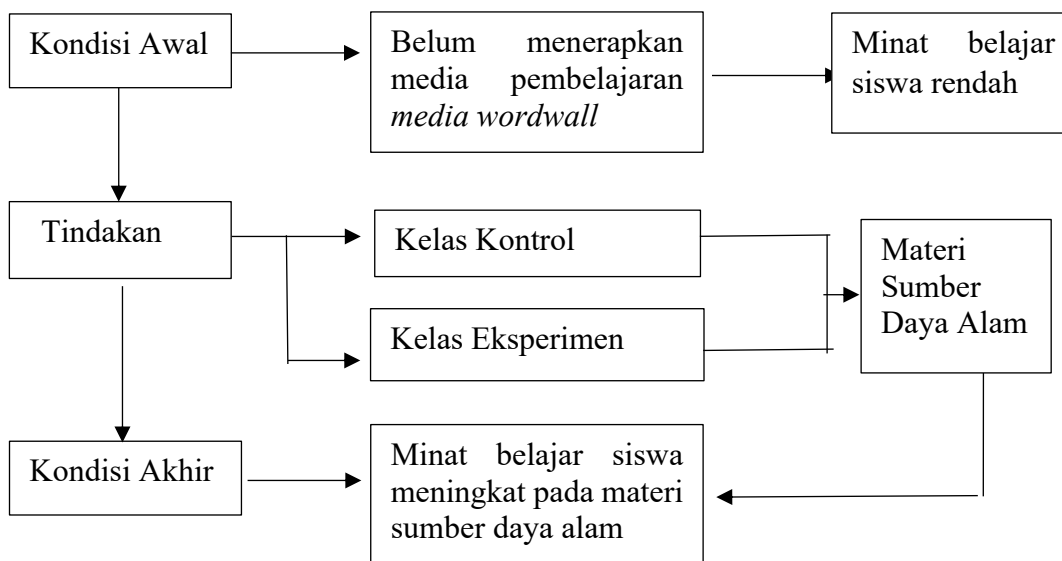
No.	Nama Penelitian	Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Syahidatil Maghfirah dan Sulaiman	Pengaruh <i>Platform wordwall</i> berbasis <i>website</i> dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh <i>platform wordwall</i> berbasis <i>website</i> terhadap minat belajar siswa.	Jenis dari penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode pre eksperimen design <i>one shoot case study</i> .	Hasil dari penelitian menunjukkan adanya pengaruh terhadap peningkatan variabel minat belajar siswa.	Metode desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu <i>design one shoot case study</i> . Lokasi penelitian, sampel, dan populasi yang berbeda.
2.	Nita Dwi R., Hartini, Heni Kusuma W. (2023)	Pengaruh Media <i>Wordwall Game Quiz</i> terhadap Minat Belajar Siswa	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media <i>wordwall game quiz</i> terhadap minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran topik 9 subtopik 3 pembelajaran 1 di MIN 2 Kota Madiun.	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah semi empiris jenis kuantitatif yang digunakan pada penelitian, partisipan tidak acak merupakan desain penelitian karena memasukkan dua kelas sebagai sampel.	Hasil dari penelitian ini dinyatakan berhasil karena adanya peningkatan minat belajar siswa pada kelas eksperimen pada hasil belajar tematik.	Penelitian ini menggunakan metode semi empiris. Tingkatan kelas yang berbeda, populasi dan sampel yang berbeda, dan lokasi penelitian yang berbeda.
3.	Baiyeni Amalia H., Andang F., Haris F. (2023)	Pengaruh penggunaan media pembelajaran media <i>wordwall</i> terhadap minat belajar sejarah peserta didik.	Tujuan penelitian ini adalah guna mengetahui penggunaan media pembelajaran <i>Wordwall</i> terhadap minat belajar sejarah.	Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan model penelitian quasi experimental berupa <i>posttest-only design with nonequivalent group</i> .	Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa media <i>wordwall</i> berpengaruh terhadap minat belajar sejarah peserta didik di SMAN 5 Pontianak.	Perbedaan mata pelajaran yang diajarkan, populasi sampel yang digunakan, dan lokasi penelitian.

Tabel 2. (Lanjutan)

4.	Deby Z, Ainiyah S, Neri L, Kebetulan L, Titin A, Rizki A, Nunuk S, Armansyah (2025)	Penggunaan media belajar <i>wordwall</i> untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X 2 pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 16 Pekanbaru	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X.2 dalam mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 16 Pekanbaru dengan menggunakan alat pembelajaran interaktif bernama <i>wordwall</i> .	Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas PTK yang dilakukan dalam dua siklus.	Hasil ini menunjukkan bahwa <i>wordwall</i> efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.	Mata pelajaran yang digunakan pada penelitian ini yaitu pelajaran ekonomi, dan dilakukan dalam dua siklus.
5.	Fatah H, Susilahati (2025)	Pengaruh penggunaan media aplikasi <i>wordwall</i> terhadap minat belajar siswa mata pelajaran matematika	Penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah penggunaan materi pembelajaran Wordwall akan meningkatkan antusiasme siswa dalam mempelajari matematika.	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode kuantitatif.	Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan materi pembelajaran Wordwall meningkatkan antusiasme siswa dalam mempelajari matematika. Hasil uji hipotesis yang menggunakan uji T independent menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa saat menggunakan media aplikasi Wordwall dengan minat belajar siswa tanpa menggunakan media aplikasi wordwall.	Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran matematika, populasi dan sampel yang digunakan berbeda, dan lokasi penelitian.

Sumber: Hasil Review Tahun 2025

### 2.3 Kerangka Pikir



Gambar 5. Kerangka Pikir

### 2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kemudian akan diuji kebenarannya melalui penelitian. Menurut Sugiyono (2017) menyatakan bahwa hipotesis merupakan pernyataan sementara yang diujikan untuk menjawab masalah penelitian yang belum memiliki jawaban yang pasti. Hipotesis digunakan untuk merumuskan hubungan antara dua variable yang akan diuji dalam penelitian. Pada uji hipotesis dalam penelitian ini digunakan untuk dapat mengetahui pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap minat belajar geografi. Kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

H0 : Penggunaan media *wordwall* tidak berpengaruh terhadap minat belajar geografi siswa kelas XI di SMA Gajah Mada Bandar Lampung.

H1 : Penggunaan media *wordwall* berpengaruh terhadap minat belajar geografi siswa kelas XI di SMA Gajah Mada Bandar Lampung.

Berdasarkan penelitian yang relevan maka hipotesis penelitian ini adalah adanya pengaruh dari media pembelajaran *wordwall* terhadap minat belajar geografi siswa pada kelas XI di SMA Gajah Mada Bandar Lampung

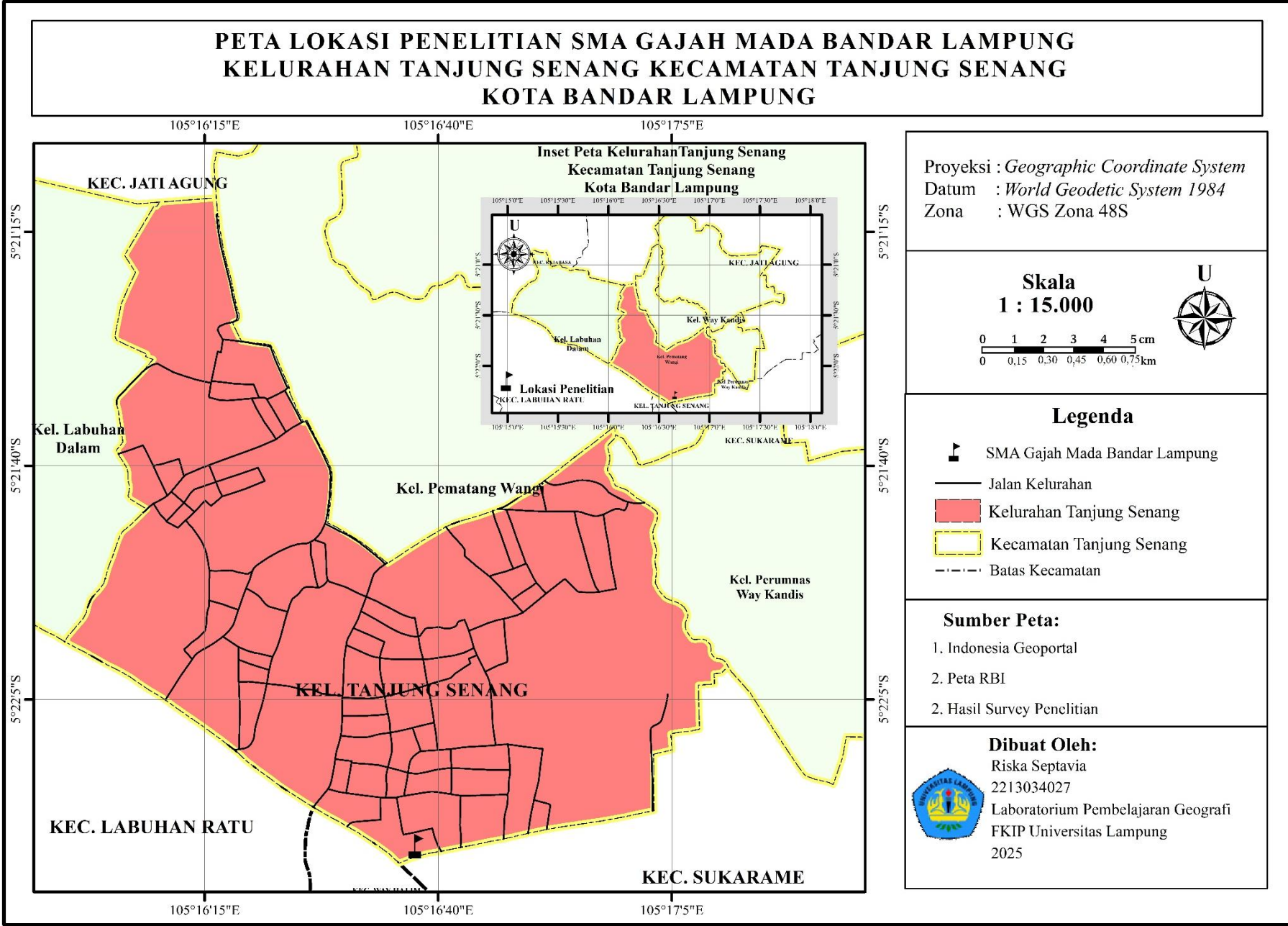
### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Menurut Sugiyono (2013) penelitian kuantitatif yaitu dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan yang mana berdasarkan pada filsafat positivisme serta digunakan pada populasi dan sampel tertentu. Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu quasi eksperimen, yaitu rancangan penelitian yang tetap melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, namun pemilihan kelas tidak dilakukan secara acak. Metode quasi eksperimen dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *wordwall* terhadap minat belajar siswa dengan membandingkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memberikan perlakuan pada satu kelompok dan membandingkan hasilnya dengan kelompok lain yang tidak diberi perlakuan, tanpa harus mengubah struktur kelas yang ada.

#### 3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Pada desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara acak. Kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest*, namun hanya kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *wordwall*.



Gambar 6. Peta Lokasi Penelitian  
Sumber: Hasil Pemetaan ArcGis, 2025

### 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 3.3.1 Populasi

Populasi adalah seluruh elemen atau individu yang menjadi fokus penelitian dan memiliki karakteristik yang sama sesuai dengan tujuan penelitian (Kerlinger, 1966). Jadi populasi merupakan seluruh Kumpulan yang memiliki karakteristik dasar yang dianggap sama. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI yang mendapatkan Pelajaran geografi di SMA Gajah Mada Bandar Lampung.

Tabel 3. Data Populasi Kelas XI IPS di SMA Gajah Mada Bandar Lampung

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI IPS 1	34
2.	XI IPS 2	33
3.	XI IPS 3	31
<b>Jumlah</b>		<b>98</b>

Sumber: Dokumen SMA Gajah Mada Bandar Lampung Tahun 2025

#### 3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah populasi yang dipilih sebagai subjek penelitian. Sampel adalah sebagian data yang merupakan objek dari populasi yang diambil. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan teknik *non probability sample* dengan pendekatan *purposive sampling* ialah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Abdullah dkk. 2023). Menurut Arikunto (2010) *Purposive Sampling* ini dilakukan dengan memilih subjek penelitian berdasarkan karakteristik atau ciri-ciri tertentu yang dianggap memiliki hubungan dengan masalah penelitian. Peneliti menggunakan teknik ini karena kriteria sampel sesuai dengan tujuan penelitian yang memungkinkan peneliti memilih Teknik ini. Pengambilan sampel penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan yang relevan dengan tujuan dan kebutuhan penelitian yaitu:

1. Kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 keduanya memiliki jumlah siswa yang relatif seimbang, sehingga memungkinkan untuk dilakukan perbandingan yang adil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Kelas XI IPS 1 dipilih sebagai kelas eksperimen berdasarkan hasil pengundian dari seluruh kelas XI IPS yang tersedia, sehingga setiap kelas memiliki peluang yang sama untuk menjadi kelas eksperimen.

Tabel 4. Jumlah Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah		Jumlah Siswa
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	XI IPS 1	19	15	34
2.	XI IPS 2	21	13	33
<b>Jumlah Total Sampel</b>				<b>67</b>

Sumber. Dokumen SMA Gajah Mada Bandar Lampung Tahun 2025

### 3.4 Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) adalah media pembelajaran *wordwall*, media ini merupakan *platform* digital yang digunakan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis, teka-teki, atau permainan edukatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran geografi, penggunaan *wordwall* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak melalui pendekatan visual dan praktis. Sebagai variabel bebas dalam penelitian ini, media pembelajaran *wordwall* berperan sebagai perlakuan atau *treatment* yang akan diberikan kepada kelas eksperimen. Sementara itu, variabel terikat (Y) adalah minat belajar, yaitu dorongan internal yang muncul pada diri siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Minat belajar mencakup ketertarikan siswa terhadap materi, rasa ingin tahu, perhatian selama pembelajaran berlangsung, serta kesenangan dalam mengikuti kegiatan belajar. Dalam penelitian ini, minat belajar siswa diukur melalui instrumen angket yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan, baik pada kelas yang menggunakan media *wordwall* maupun kelas yang tidak menggunakan media *wordwall*.

### 3.5 Definisi Operasional Variabel

Tabel 5. Definisi Operasional Variabel

No.	Variabel	Definisi Variabel	Indikator	Instrumen	Skala Ukur	Angket Pengukuran
1.	Media <i>Wordwall</i> (X)	Media <i>wordwall</i> adalah media pembelajaran interaktif berbasis digital yang digunakan dalam proses pembelajaran geografi, yang berisi beragam jenis permainan edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media digunakan dengan prinsip belajar sambil bermain</li> <li>2. Dapat menimbulkan ketertarikan siswa</li> <li>3. Dapat digunakan dengan mudah oleh siswa</li> <li>4. Menumbuhkan perasaan senang mencoba belajar dengan game edukasi berbasis <i>media wordwall</i></li> <li>5. Menumbuhkan kemampuan daya ingat siswa</li> <li>6. Menumbuhkan kreativitas siswa</li> <li>7. Menyajikan permainan interaktif sesuai materi pelajaran</li> </ol>	Angket	Skala likert	Sangat Setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Sidak Setuju
2.	Minat Belajar (Y)	Minat belajar adalah suatu dorongan atau kecenderungan psikologis dalam diri seseorang yang menimbulkan perhatian, rasa senang, dan keinginan untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perasaan senang dalam pelaksanaan pembelajaran</li> <li>2. Ketertarikan siswa ketika pembelajaran</li> <li>3. Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran</li> <li>4. Perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar</li> </ol>	Angket	Skala likert	Minat Tinggi (45-60) Minat Sedang (30-44) Minat Rendah (15-29)

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan metode observasi, angket dan dokumentasi:

#### 1. Observasi

Observasi pada penelitian ini yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang akan dilakukan. Adapun hal yang diobservasi dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran eksperimen dan data yang berkaitan dengan sejauh mana pengaruh media pembelajaran interaktif *wordwall* terhadap kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi. Teknik observasi ini dilakukan pada hari rabu, 17 Maret 2025 dengan melihat minat belajar siswa, jumlah kelas serta jumlah siswa yang akan menjadi populasi dan sampel serta mengetahui media pembelajaran apa saja yang sudah pernah digunakan dan yang belum digunakan pada kelas xi khususnya mata pelajaran geografi di SMA Gajah Mada Bandar Lampung.

#### 2. Angket

Penelitian ini menggunakan dua angket yaitu angket minat belajar dan angket media *wordwall* dalam pengumpulan data nya. Terdapat 15 soal angket minat belajar siswa dan 16 soal angket media *wordwall* yang bertujuan diberikan kepada responden untuk dijawab sesuai dengan kondisi atau pandangan mereka. Menurut Arikunto (2010), angket adalah seperangkat pertanyaan yang disusun secara sistematis yang bertujuan untuk memperoleh informasi dari responden mengenai sesuatu yang sedang diteliti, baik dalam bentuk pendapat, sikap, maupun persepsi.

#### 3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis dokumen yang telah didapatkan dari hasil observasi. Dokumen yang dimaksud berupa sebagai catatan lapangan pembelajaran pengaruh media pembelajaran interaktif *wordwall* terhadap kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi. Dokumentasi juga digunakan untuk mengamati dan mengabadikan aktivitas peserta didik dan guru selama pembelajaran serta menganalisis data untuk mengambil kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh. Tidak hanya itu saja dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian.

### 3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan beberapa jenis uji yaitu:

#### a. Uji Instrumen

##### 1. Uji Validitas

Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui sejauh mana suatu instrumen mampu mengukur konsep yang ingin diukur. Proses ini dilakukan dengan mengkorelasikan skor setiap butir pertanyaan dengan skor total keseluruhan instrumen (Sugiono dkk. 2020). Validitas bertujuan untuk memastikan suatu instrumen benar-benar dapat dipercaya saat dinyatakan valid. Instrumen dengan tingkat validitas yang tinggi menunjukkan bahwa alat tersebut mampu menghasilkan pengukuran yang tepat dan sesuai dengan apa yang seharusnya diukur. Uji validitas penelitian ini sebagai korelasi antara skor di tiap butir soal dengan total skor menggunakan rumus *Product Moment Pearson* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r = Koefisien korelasi

x = Skor item

Y = Skor total

N = Jumlah responden

Kriteria keputusan:

1. Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  , maka butir soal **valid**.
2. Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  , maka butir soal **tidak valid**.

##### 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan suatu pengukuran atau seperangkat alat ukur yang menunjukkan tingkat konsistensi Ketika digunakan berulang kali dalam proses pengukuran (Sugiono dkk. 2020). Uji reliabilitas ditujukan untuk mengetahui sejauh mana suatu instrument angket memberikan hasil yang konsisten atau stabil

jika digunakan berulang kali. Tujuannya agar suatu instrument dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian secara akurat. Adapun rumus untuk menguji reliabilitas ini yaitu:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

$\alpha$  = Koefisien reliabilitas

k = Jumlah item soal

$\sigma^{2i}$  = Varians skor tiap item

$\sigma^{2t}$  = Varians total skor

Kriteria: Jika  $\alpha \geq 0,70$  maka instrumen reliabel.

## **b. Uji Analisis Data**

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas sampel yaitu dengan tujuan untuk pengujian terhadap bahwa sebaran data tersebut terdistribusi normal atau tidaknya sebaran data yang akan dianalisis (Arikunto, 2006). Maka data yang diujikan hipotesisnya yaitu memiliki distusi normal dan variasi homogen selanjutnya yaitu diujikan dengan parametrik. Jika hasilnya menunjukkan bahwa dari data tersebut tidak terdistribusi normal atau tidak homogen maka pengukuran diujikan dengan menggunakan uji non parametrik. Berikut rumus uji normalitas:

$$Z = \frac{X - \mu}{\sigma}$$

Keterangan:

Z = Skor standar

X = Nilai Individual

$\mu$  = Rata-rata

$\sigma$  = Standar deviasi

Kriteria: Jika Sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal

### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah dua kelompok data memiliki sebaran atau varians yang sama. Dalam penelitian ini, uji homogenitas digunakan

untuk memastikan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki keragaman data yang setara sebelum dilakukan uji t. Untuk menguji homogenitas ini yaitu dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

Keterangan:

$s_1^2$  ,  $s_2^2$  = varians dari masing-masing kelompok

Kriteria: Jika Sig. > 0,05 maka data homogen

### c. Uji Hipotesis

#### 1. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana merupakan analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui pengaruh satu variabel bebas (X) terhadap satu variabel terikat (Y). Melalui uji ini dapat diketahui seberapa besar perubahan pada variabel Y dijelaskan oleh variabel X. Hasil uji regresi biasanya ditampilkan dalam bentuk nilai koefisien regresi ( $\beta$ ), nilai konstanta (a), nilai signifikansi (Sig), dan nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ). Keputusan dalam uji regresi dilihat dari nilai signifikansi (Sig) atau nilai t-hitung. Jika nilai Sig < 0,05 atau t-hitung > t-tabel, maka dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh signifikan terhadap variabel Y. Sebaliknya, jika Sig > 0,05 atau t-hitung < t-tabel, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

#### 2. Uji t

Uji t adalah salah satu teknik analisis statistik inferensial yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua rata-rata sampel. Dalam penelitian ini, uji t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap minat belajar siswa dengan membandingkan rata-rata minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

a) Jika Sig. (2-tailed) < 0,05, maka  $H_0$  ditolak, dan  $H_1$  diterima.

Artinya, terdapat perbedaan atau pengaruh yang signifikan.

b) Jika Sig. (2-tailed) > 0,05, maka  $H_0$  diterima, dan  $H_1$  ditolak.

Artinya, tidak terdapat perbedaan atau pengaruh yang signifikan.

### 3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data yang akan di ukur dan akan memberikan informasi tentang apa yang kita teliti (Sukendra dan Atmaja, 2020). Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif, seperti kuisisioner atau tes, yang tujuannya dirancang untuk mendapatkan data atau informasi mengenai variabel yang diteliti (Creswell, 2012). Alat ukur atau instrumen dari penelitian ini adalah berupa angket yang berisikan butir-butir pertanyaan untuk diberi tanggapan oleh responden. Penyusunan angket berdasarkan pada konstruksi teoritik yang telah disusun atau dirancang sebelumnya oleh peneliti dan disesuaikan dengan kebutuhan data pada penelitian. Kemudian dikembangkan dalam indikator-indikator yang selanjutnya akan dikembangkan lagi menjadi butir-butir pertanyaan. Instrumen ini disusun dengan menggunakan skala likert. Penilaian atas responden akan menggunakan skala likert dan menghasilkan pengukuran variabel dalam skala interval (Istijanto, 2013) yaitu:

Tabel 6. Indikator Skala Likert

Pernyataan	Skor
SS (Sangat Setuju)	4
S (Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Sumber: Istijanto, 2013

Hasil skor di atas kemudian dikategorikan ke dalam tiga kategori, yaitu minat tinggi, minat sedang, dan minat rendah berdasarkan rentang skor tertentu.

Tabel 7. Kategori Minat Belajar

Rentang Skor	Kategori
45-60	Minat Tinggi
30-44	Minat Sedang
15-29	Minat Rendah

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Perhitungan ini ditentukan pada skor maksimum dan skor minimum yaitu:

Jumlah angket = 15 butir

Skala likert = 1-4

Maka:

Skor maksimum =  $15 \times 4 = 60$

Skor minimum =  $15 \times 1 = 15$

Menghitung rentang skor:

$$\text{Rentang Skor} = \text{Skor Maksimum} - \text{Skor Minimum}$$

Substitusi angka:

Rentang Skor =  $60 - 15 = 45$

Jadi rentang skor 45

Setelah mengetahui rentang skor, selanjutnya peneliti membagi rentang skor menjadi 3 kategori (minat tinggi, minat sedang, dan minat rendah), maka:

$$\begin{aligned} \text{Panjang Interval} &= \frac{\text{Rentang Skor}}{\text{Jumlah Kategori}} \\ &= \frac{45}{3} = 15 \end{aligned}$$

Maka setiap kategori lebarnya 15 poin

## V. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan dengan uji regresi linear sederhana dan uji t melalui aplikasi *Statistical Program for Social Science* (SPSS) versi 27, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap minat belajar geografi siswa kelas XI di SMA Gajah Mada Bandar Lampung. Kesimpulan tersebut diperoleh melalui hasil analisis data pada uji regresi linear sederhana pada tabel 24 menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,003 < 0,05$ . Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *wordwall* mampu meningkatkan minat belajar geografi siswa dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media *wordwall*.

### 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat saran yang dapat dijadikan refleksi bagi para pembaca, yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *wordwall* diharapkan dapat menjadi media alternatif bagi guru dalam proses pembelajaran di SMA Gajah Mada Bandar Lampung untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.
2. Peserta didik disarankan untuk terus berlatih kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran *wordwall* agar memahami prosedur penggunaannya dengan baik, sehingga dapat memperoleh pengalaman belajar yang baru serta meningkatkan minat belajar

3. Disarankan untuk penelitian yang relevan dengan penelitian ini untuk menambahkan soal angket dan menambahkan variabel lain pada penelitian seperti hasil belajar maupun motivasi belajar, serta menggunakan model pembelajaran lain selain model pembelajaran *discovery learning*.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Karimuddin, Jannah, Misbahul, Aiman, Ummul, Hasda, Suryadin, Fadilla, Zahara, Ardiawan, Ketut Ngurah, dan Sari, Meilida Eka. 2023. Metodologi Penelitian Kuantitatif. *Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Ade Jordy Setiawan, Munandar, Aris, dan Jalaluddin, Muzani. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SMAN 51 Jakarta. *JPIG (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Geografi)*, 9(1), 75–83.
- Adelia, Tyrza, Andre, Andre, dan Manuel, Joshia Eki. 2023. Implementasi Multimedia Software Engineering Methodology Pada Pembuatan Perangkat Promosi Wisata. *Keluwih: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 4(1), 1–12.
- Akbar, Hilmi Fadhillah, dan Hadi, Muhamad Sofian. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653–1660.
- Andrizal, Andrizal, dan Arif, Ahmad. 2017 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 17(2), 1–10.
- Anthonymsamy, Lilian. 2020. Digital Literacy Deficiencies In Digital Learning Among Undergraduates. In *Understanding Digital Industry* (Pp. 133–136). Routledge.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas. *Bumi Aksara*, 136(2), 2–3.
- Ariyana, Yoki, Bestary, Reisky, dan Mohandas, R. 2018. Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. *Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Hak*.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar Khoiruddin, Pargito, Dedy Miswar. 2016. *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Google Earth Dan Media Konvensional*. 1, 1–8.

- Baharuddin, Baharuddin, dan Wahyuni, Esa Nur. 2015. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Darmadi, Hamid. 2017. Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa. *Yogyakarta: Deepublish*, 175.
- Deby Zahara Putri Nasution, Ainiyah Siregar, Neri Larasati, Kebetulan Loi, Titin, dan Anggraini, Rizki Ananda, Nunuk Suryanti, Armansyah. 2025. Penggunaan Media Belajar Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X 2 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 16 Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11.
- Fatah Hidayatullah, Susilahati. 2025. *Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi*. 10, 12–19. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 12-19.
- Fauzi, Akhmad. 2004. Ekonomi Sumber Daya Alam Dan Lingkungan. *Teori Dan Aplikasi*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta, 259.
- Fidya, Ihfanti, dan Oktaviana, Eva. 2021. *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall*. 219–227. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III.
- Gagne, Robert M., dan Reiser, Robert A. 1983. *Selecting Media For Instruction*. New Jersey: Englewood Cliffs.
- Griffey, Julia. 2019. *Introduction To Interactive Digital Media: Concept And Practice*. Routledge.
- Hani Yulianti, Aditya Rachman, Ahmad Suganda. 2025. *Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD*. 10(September).
- Hasanah, Baiyeni Amalia, Firmansyah, Andang, dan Firmansyah, Harris. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1913–1924.
- Herawati, Septy Nur, Sekaringtyas, Tunjungsari, Safitri, Desy, Lestari, Ika, Suntari, Yustia, Marini, Arita, Iskandar, Rossi, dan Sudrajat, Ajat. 2022. Android-Based Interactive Media To Raise Student Learning Outcomes In Social Science. *International Journal Of Interactive Mobile Technologies*, 16(7).
- Hidayaty, Alfina, Qurbaniah, Mahwar, dan Setiadi, Anandita Eka. 2022. *The Influence Of Word Wall On Students ' Interest And Learning Outcomes Pengaruh Penggunaan Word Wall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa*. 15(2), 211–223.
- Imani, Inditria Nur, dan Murdiono, Mukhamad. 2025. Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Ppkn Berpengaruh Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Di

- SMAN 1 Ngemplak. *Agora*, 13(4), 406–416.
- Istijanto, M. M. 2013. *Riset Sumber Daya Manusia*. Gramedia Pustaka Utama.
- Jhon W. Creswell. 2012. *Educational Research: Planning, Conducting, And Evaluating Quantitative And Qualitative Research (4th Ed.)*.
- Keller, John M. 2009. *Motivational Design For Learning And Performance: The ARCS Model Approach*. Springer Science dan Business Media.
- Kemp, Jerrold E., dan Dayton, Deane K. 1985. *Planning And Producing Instructional Media*. New York: Harper and Row.
- Kerlinger, Fred Nichols. 1966. *Foundations Of Behavioral Research*. New York : Holt, Rinehart and Winston.
- Khairunisa, Yuyun. 2021. Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47.
- Mar’atushaleha, Sayidiman, Hartoto. 2024. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kota Makassar*. 0, 128–143.
- Mashuri, Sufri. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish.
- Maya Siskawati, Pargito, Pujiati. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa*. 4(1), 72–80.
- Mega Amalia, Muhamad Virgi Prataman, Niken Ayu Pratiwi, Ari Fujiarti. 2024. *Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa*. 4(01), 39–47.
- Munir, Multimedia. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 1–432.
- Nadeem, Muhammad, dan Oroszlanyova, Melinda. 2023. *Effect Of Digital Game-Based Learning On Student Engagement And Motivation*.
- Nissa, Siti Faizatun, dan Renoningtyas, Novida. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
- Nyokro Mukti Wijaya, Meri Herlina, Sugeng Widodo. 2025. *Pengembangan E-Modul Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kemampuan Praktikum Media Pembelajaran Geografi Berbasis ICT Pada Mahasiswa Pendidikan Geografi*. 5, 698–714.

- Panis, Isabel Coryunitha, Ama, Octavianus, Juan, Fransiskus Andi, Lia, Maria, dan Freitas, Felizarda. 2025. *Gamification-Based Learning Design With Wordwall To Improve Learning Activities And Learning Outcomes*. 9(2), 271–279.
- Permana, Septariawan Prasetya, dan Kasriman, Kasriman. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839.
- Piaget, Jean. 1978. *Piaget's Theory Of Intelligence* (Vol. 2). Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Rahman, Andini Utia, dan Ali, Satriadi D. 2019. Sistem Informasi Geografis Potensi Sumber Daya Alam Di Wilayah Kabupaten Banggai Kepulauan Berbasis Android. *Jurnal Informatika Upgris*, 5(2).
- Rahmawati, R. K. N. 2024. *Minat belajar: Konsep dasar, indikator, dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Literasi Nusantara.
- Sanjaya, Dr H. Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.
- Sari, Windayani Ika Yunita. 2021. Wordwall Sebagai Media Belajar Interaktif Daring Dalam Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa Geografi Pada Mata Kuliah Geografi Desa Kota Di Masa Pandemi. *AKADEMIKA: Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 10(1), 1–15.
- Satrianawati, M. P. 2018. *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Shalikhah, Norma Dewi. 2017. Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta Lpm*, 20(1), 9–16.
- Shoffan Shoffa, Desty Endrawati Subroto, Fadhilah Syam Nasution, Widi Astuti, Ugik Romadi, Fahmi Cholid, Devi Syukri Azhari, Hafidz, Juliwis Kardi, Razak Umar, Gusmirawati. 2023. *Media Pembelajaran*. CV. Afasa Pustaka.
- Slameto. 2010. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* Jakarta: Rineka Cipta, 1995. *Cet II*.
- Sugiono, Sugiono, Noerdjanah, Noerdjanah, dan Wahyu, Afrianti. 2020. Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55–61.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, Dr. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,*

*Kualitatif Dan R&D.*

- Sukanto Reksodiprojo. 1990. *Sumber Daya Alam*. Yogyakarta: BPFE.
- Sukendra, I. Komang, dan Atmaja, I. 2020. *Instrumen Penelitian*. Singaraja: Undiksha Press.
- Suparno, Paul. 1997. Filsafat Konstruktivisme Dalam Pendidikan. *Yogyakarta: Kanisius*, 12–16.
- Trianto, 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Utami, Dian. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa SMA*. 3(2), 81–88.
- Wardani, Mega Ega, dan Kiptiyah, Siti Maryatul. 2024. *Game-Based Learning Model With Baamboozle Media Based On Artificial Intelligence Increases Student Engagement And Learning Outcomes*. 8(2), 293–303.
- Widodo, Sugeng, dan Tardiyansah, Renal. 2024. *Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing*. 5, 127–136.
- Wordwall.Net. 2017. History Wordwall. Retrieved From <https://wordwall.net/about>
- Zulfah, Nadhirotuz. 2023. *Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. (1), 1–11.