



Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan *Wordwall* terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Indah Try Mulia¹, dan Latif²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau

ABSTRAK. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model game-based learning berbantuan wordwall terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 21 Pekanbaru. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu, yaitu Quasi Experimental Design tipe Nonequivalent Control Group Design. Sampel terdiri dari 25 siswa sebagai kelompok kontrol dan 25 siswa sebagai kelompok eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan dianalisis menggunakan uji-t dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,046 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa model game-based learning berbantuan Wordwall berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, model ini dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini telah menunjukkan bahwa model Game-Based Learning berbantuan Wordwall memiliki potensi positif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Namun, ada beberapa aspek yang belum terjamah dan dapat menjadi fokus bagi penelitian selanjutnya untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif dan mendalam.

Kata Kunci : *Game Based Learning; Wordwall; Minat Belajar; Bahasa Indonesia*

ABSTRACT. The purpose of this study was to determine the effect of game-based learning model assisted by wordwall on students' interest in learning Indonesian subjects at SD Negeri 21 Pekanbaru. The approach used was quantitative with a pseudo-experimental design, namely Quasi Experimental Design type Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 25 students as the control group and 25 students as the experimental group. Data were collected through questionnaires and analyzed using t-test with the help of SPSS version 25. The results of hypothesis testing showed a significance value of $0.046 < 0.05$. This shows that the game-based learning model assisted by Wordwall has a significant effect on students' interest in learning. Therefore, this model can be used as an alternative learning strategy to increase students' interest in learning Indonesian language subjects at the elementary school level. This study has shown that the Game-Based Learning model assisted by Wordwall has positive potential in increasing the learning interest of elementary school students. However, there are several aspects that have not been explored and can be the focus of further research to provide a more comprehensive and in-depth understanding.

Keyword : *Game Based Learning; Wordwall; Learning Interest; Indonesian Language*

PENDAHULUAN

Salah satu komponen penting dalam mencapai tujuan hidup yaitu pendidikan. Dalam proses belajar, siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan prinsip-prinsip yang penting bagi kehidupan. Sebagaimana didefinisikan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mendorong siswa untuk secara aktif mengembangkan potensi dirinya, terutama dalam hal agama, kecerdasan, kepribadian, pengendalian diri spiritual, dan keterampilan yang diperlukan untuk negara, bangsa, masyarakat, dan dirinya sendiri. Menurut Rizkianti [1] pembentukan individu yang lebih baik bergantung pada pendidikan. Pendidikan yang baik dapat meningkatkan kehidupan seseorang, tidak hanya bagi dirinya sendiri, tetapi juga bagi keluarga dan masyarakat di sekitarnya. Pendidikan harus memiliki tujuan, seperti minat belajar, hasil belajar, motivasi belajar dan aktivitas belajar. Ini semua dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekolah, model pembelajaran, dan keinginan orang tua untuk mendukung pendidikan anak mereka di sekolah.

Siswa belajar di sekolah mendapatkan kompetensi melalui berbagai mata pelajaran sehingga siswa semakin lebih baik lagi. Mata pelajaran di sekolah diantaranya bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia diajarkan di semua jenjang pendidikan dan dianggap sangat penting bagi kehidupan masyarakat Indonesia. Menurut Sari [2] pelajaran bahasa Indonesia dianggap sebagai pelajaran yang harus diterapkan di setiap jenjang pendidikan karena sangat penting untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa belajar memahami bacaan, menulis teks yang sederhana, mendengarkan dengan baik, serta menyampaikan ide dan pendapat secara jelas. Dengan menguasai keterampilan ini, maka dari itu perlunya minat belajar dari siswa tersebut. Mata Pelajaran ini terdiri dari beberapa keterampilan berbahasa termasuk menulis, mendengarkan, membaca dan berbicara. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa belajar memahami bacaan, menulis teks yang sederhana, mendengarkan dengan baik, serta menyampaikan ide dan pendapat secara jelas. Dengan menguasai keterampilan ini, maka dari itu perlunya minat belajar dari siswa tersebut.

Dalam suatu pembelajaran, minat belajar menjadi landasan yang kuat bagi setiap siswa. Menurut Sinaga [3] minat belajar adalah pendorong utama dalam proses pembelajaran. Jika minat belajar siswa rendah, mereka tidak memiliki daya tarik dalam pelajaran yang akan berdampak pada penurunan kegiatan belajar. Sangat penting untuk menumbuhkan minat siswa dalam setiap pelajaran. Minat belajar merupakan kesadaran akan hubungan antara individu dan orang lain [4]. Salah satunya faktor yang berperan penting dalam memengaruhi minat belajar adalah kreativitas guru. Kreativitas merujuk pada kemampuan untuk menemukan dan menciptakan hal-hal baru, termasuk dalam pengembangan metode dan model pembelajaran yang inovatif, dan kemampuan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik [5]. Masalah yang sering terjadi pada minat siswa yaitu keterbatasan guru dalam menggunakan model pembelajaran. Menurut Magdalena [6] model pembelajaran adalah metode atau strategi yang diterapkan oleh

guru dalam merancang pengalaman belajar secara terstruktur, dengan tujuan untuk mencapai hasil yang diinginkan dalam proses pendidikan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 20 Januari 2025 yang dilakukan di SD Negeri 21 Pekanbaru dengan guru terungkap bahwa terdapat beberapa permasalahan yang mengakibatkan kurangnya minat siswa. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Seringnya siswa menunjukkan rasa malas, kurangnya fokus belajar siswa, siswa sering merasa bosan dalam proses pembelajaran, banyak siswa yang tidak membuat tugas yang telah diberikan, dalam pembelajaran banyak siswa yang hanya bermain-main. Permasalahan yang terjadi ini berkontribusi pada rendahnya minat belajar siswa, termasuk dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Untuk mengatasi masalah ini, guru harus menggunakan berbagai strategi dan teknik dalam proses pembelajaran, seperti model *game based learning*. Namun, penggunaan model ini jarang dilakukan dalam pembelajaran sehari-hari. Menurut Maulidina [7] *game based learning* sebagai model pembelajaran memiliki ciri khas yang menggabungkan proses belajar dengan aktivitas bermain. *Game based learning* memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan bermain untuk mencapai tujuan pembelajaran [8]. *Model game based learning* dapat ditetapkan di kelas dengan menggunakan berbagai bantuan seperti *wordwall*. Menurut [9], *wordwall* merupakan aplikasi *browser* yang menarik yang dirancang untuk menjadi alat pendidikan, media, dan penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Dalam penelitian Winatha [10] menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *game* dapat membantu siswa memahami serta mengevaluasi suatu pelajaran. Dalam hal ini peneliti menggunakan model *game based learning* berbantuan *wordwall*. Penggunaan model *game based learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena pendekatan ini menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan sesuai dengan kemajuan teknologi yang tengah berkembang.

Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa model *game based learning* berbantuan *wordwall* sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, guna meningkatkan minat belajar siswa. Diharapkan, melalui model ini, siswa akan lebih termotivasi dalam belajar karena proses pembelajaran yang lebih bervariasi dan tidak monoton.

METODE

Metode penelitian ini berupa kuantitatif dengan menggunakan jenis eksperimen. Menurut Sugiyono [11] penelitian eksperimen adalah sebuah pendekatan yang menggunakan percobaan dan digunakan untuk memahami dampak dari variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkontrol. Dalam penelitian ini, penulis menerapkan desain eksperimen semu, khususnya bentuk desain *quasi experimental design* tipe *nonequivalent control group design*. Desain penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok. Pertama, menerima perlakuan (X). Dan kedua, tidak menerima perlakuan. Kelompok yang menerima perlakuan disebut kelompok eksperimen, sedangkan yang tidak menerima perlakuan

disebut kelompok kontrol. Penelitian ini dilakukan pada siswa sekolah dasar, dengan fokus pada populasi siswa SD Negeri 21 Pekanbaru yang berjumlah 75 siswa. Sampel penelitian terdiri dari 25 siswa sebagai kelompok kontrol, dan 25 siswa sebagai kelompok eksperimen. Variabel independen (X) dalam penelitian ini adalah model *game-based learning* yang dibantu oleh Wordwall, sementara variabel dependen (Y) adalah minat belajar siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, wawancara dan dokumentasi. Pengukuran minat belajar siswa dilakukan sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) perlakuan diberikan. Desain penelitian ini dirancang dengan bentuk sebagai berikut.

Tabel 1. *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan :

O₁ : Kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan

O₂ : Kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan

O₃ : Kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan

O₄ : Kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan

X : Model *game based learning* berbantuan *wordwall*

- : Model pembelajaran konvensional

Kelompok eksperimen adalah kelompok yang menggunakan model *game based learning* berbantuan *wordwall*. Kelompok kontrol adalah kelompok yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Sebelum perlakuan diberikan, peneliti terlebih dahulu melakukan *pretest* untuk mengukur minat belajar awal siswa. Setelah perlakuan berupa penerapan model *game based learning* berbantuan Wordwall diberikan, peneliti kemudian melaksanakan *posttest* untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa.

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, dilakukan uji validitas terhadap angket minat belajar siswa yang diuji coba di luar sampel penelitian, menggunakan rumus *korelasi bivariat Pearson*. Kedua, setelah angket dinyatakan valid, dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* untuk mengukur konsistensi internal instrumen. Ketiga, dilakukan uji normalitas untuk memastikan distribusi data bersifat normal, menggunakan uji *Shapiro-Wilk* melalui bantuan program SPSS versi 25. Keempat, untuk memastikan bahwa varians antar kelompok homogen, dilakukan uji homogenitas dengan rumus *Levene Statistic* menggunakan SPSS versi 25. Terakhir, Uji-t sampel independen digunakan untuk menguji hipotesis untuk mengetahui apakah ada perbedaan empiris signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2025 dengan menggunakan desain *quasi-eksperimental* jenis *nonequivalent control group design* dan teknik *purposive sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 50 orang, dengan 25 orang di kelompok kontrol dan 25 orang di kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan melalui model *game based learning*, sementara

kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan dan tetap mengikuti model pembelajaran konvensional. Pengujian validitas dilakukan untuk mengevaluasi seberapa baik survei mengukur nilai yang diharapkan. Nilai r -hitung dan nilai r -tabel dibandingkan untuk menentukan validitas penelitian, jumlah responden dalam penelitian ini adalah 30, sehingga nilai r -tabel yang digunakan adalah 0,361.

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item tersebut dinyatakan valid dan

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item tersebut tidak valid

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Kuesioner Minat Belajar Siswa

No Item	r hitung	r tabel (N=30) taraf signifikan 5%	Keterangan
1	0,514	0,361	Valid
2	0,508	0,361	Valid
3	0,552	0,361	Valid
4	0,713	0,361	Valid
5	0,639	0,361	Valid
6	0,675	0,361	Valid
7	0,663	0,361	Valid
8	0,615	0,361	Valid
9	0,612	0,361	Valid
10	0,575	0,361	Valid
11	0,530	0,361	Valid
12	0,507	0,361	Valid
13	0,715	0,361	Valid
14	0,545	0,361	Valid
15	0,657	0,361	Valid
16	0,513	0,361	Valid
17	0,639	0,361	Valid
18	0,564	0,361	Valid
19	0,588	0,361	Valid
20	0,663	0,361	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang disajikan pada tabel 2, diketahui bahwa seluruh item dalam kuesioner minat belajar siswa dinyatakan valid. Dengan ini pernyataan yang dikatakan valid dapat digunakan untuk uji instrument. Setelah dipastikan bahwa data terdistribusi secara valid, langkah selanjutnya adalah uji reliabilitas. Uji reliabilitas adalah uji yang dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa alat yang digunakan untuk mengumpulkan data memiliki kemampuan yang cukup sehingga cukup reliabel untuk dipakai sebagai alat pengumpul data [12]. Rumus *Alpha Cronbach* digunakan dalam pengujian reliabilitas kuesioner. Standar tes menyatakan suatu butir kuesioner reliabel ketika skor *Alpha Cronbach* lebih besar dari 0,6.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,905	20

Dari hasil pengujian uji reliabilitas pada tabel 3. data hasil angket minat belajar siswa dapat dilihat pada cronbach alpha yang menunjukkan hasil $0,905 > 0,6$. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keandalan angket minat belajar yang diberikan kepada siswa bersifat reliabel. Uji normalitas dilakukan pada setiap kelas sampel untuk

menentukan apakah data yang dikumpulkan mengikuti distribusi normal [13]. Hasil uji normalitas diolah menggunakan program SPSS (*Shapiro Wilk*). Kriteria keputusan menunjukkan bahwa data tidak memiliki distribusi normal jika sig (2-tailed) kurang dari α (0,05), dan sebaliknya jika nilainya lebih besar dari α (0,05) maka data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Minat Belajar

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Kelas Kontrol	.948	25	.228
Posttest Kelas Kontrol	.920	25	.052
Pretest Kelas Eksperimen	.967	25	.566
Posttest Kelas Eksperimen	.958	25	.381

Berdasarkan tabel 4. di atas diperoleh nilai *Pretest* Kontrol 0,228 dan nilai *Posttest* Kontrol 0,052 menunjukkan bahwa nilai Sig > 0,05 yang berarti data berdistribusi normal. Begitu juga dengan *Pretest* Eksperimen dengan nilai signifikan sebesar 0,566 > 0,05 dan *Posttest* Eksperimen dengan signifikan 0,381 > 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal dan cocok untuk analisis *statistic parametric*. Data yang dimasukkan dari minat belajar *posttest* kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan homogenitas. Uji homogenitas adalah teknik statistik untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok sampel dari populasi memiliki tingkat varians yang sama [14]. Perhitungan menggunakan SPSS 25 didapat bahwa nilai signifikansinya >0,05 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Minat	Based on Mean	.319	1	48	.575
Belajar	Based on Median	.092	1	48	.763
Siswa	Based on Median and with adjusted df	.092	1	47.627	.763
	Based on trimmed mean	.392	1	48	.534

Tabel 5. menunjukkan bahwa minat belajar *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen. Ini ditunjukkan dengan nilai sig > 0,05, yaitu 0,575 > 0,05. Kemudian 0,763 > 0,05. Selanjutnya 0,763 > 0,05. Dan 0,534 > 0,05. Dalam pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji t. dengan menggunakan independent sample test dengan menentukan apakah suatu hipotesis dapat diterima atau tidak diterima secara empiris. Atau untuk menentukan apakah model *game based learning* berbantuan *wordwall* berdampak pada minat siswa dalam belajar. Kriteria keputusan menunjukkan bahwa sig (2 tailed) < (0,05) maka ada pengaruh, sedangkan jika nilai > (0,05) maka tidak ada pengaruh. Perhitungan uji t dilakukan menggunakan SPSS 25, seperti yang ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji t *Independent Sample Test*

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Minat Belajar Siswa	Equal variances assumed	.319	.575	-2.047	48	.046	-.800	.391	-1.586	-.014
	Equal variances not assumed			-2.047	47.869	.046	-.800	.391	-1.586	-.014

Jika, sig < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima

Jika, sig > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak

Berdasarkan uji t pada tabel 6. diatas, diperoleh nilai sig 0,46 < 0,05 yang berarti Ho ditolak dan Ha diterima. Ini menunjukkan bahwa model *game based learning* berbantuan *wordwall* berdampak pada minat siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Model pembelajaran yang tidak menarik atau tidak relevan dengan minat siswa, serta keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, sehingga proses pembelajaran seringkali tidak berjalan sesuai harapan. Oleh karena itu, paradigma baru atau media pembelajaran yang lebih menarik diperlukan. Paradigma pembelajaran *game based learning* menantang dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan sesuai dengan kemajuan teknologi. *Game based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan elemen permainan untuk membantu dan meningkatkan proses belajar [15]. Model *game based learning* yaitu pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang memanfaatkan elemen menyenangkan selama proses belajar [16]. Tujuan utamanya adalah membuat proses pembelajaran yang efektif sehingga siswa menerima informasi dengan baik dan memahaminya dengan benar.

Wordwall adalah salah satu program *online* yang digunakan untuk belajar berbasis *game* seperti *kahoot*, *quizz*, dan lainnya. Ada banyak template, jenis, dan model permainan yang dapat disesuaikan di *wordwall* [17]. *Wordwall app* media pembelajaran interaktif seperti permainan dan dapat diakses dengan mudah secara *online* melalui *wordwall.net*. Ini memiliki bentuk yang menarik serta bervariasi dimana nantinya siswa harus menjawab pertanyaannya [18]. Aplikasi *wordwall* menawarkan permainan yang bervariasi dan interaktif yang mendukung penyampaian hasil pembelajaran dengan cara yang inovatif. *Wordwall* aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang memungkinkan guru menggunakan berbagai fungsi untuk mengevaluasi materi [19].

Setiap pelajaran yang diajarkan di sekolah mempunyai minat tersendiri bagi siswa. Siswa memerlukan minat belajar untuk belajar lagi. Minat belajar didefinisikan sebagai sifat khusus yang tertanam dalam diri seseorang, seperti kecenderungan atau keinginan yang sangat tinggi atau sangat menyukai belajar [20]. Fokus perhatian terdiri dari emosi, keinginan, pengabdian, dan kesenangan bawah sadar untuk menerima

sesuatu dari lingkungan luar, dan dorongan internal untuk melakukan sesuatu yang dapat memberikan minat dan kepuasan pada seseorang dikenal sebagai minat belajar [21]. Salah satu alasan mengapa siswa tidak tertarik untuk belajar adalah karena mereka tidak memiliki minat dalam pelajaran. Kesuksesan guru dalam menumbuhkan minat siswa dalam belajar sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti tidak melakukan uji coba angket di luar sampel penelitian. Test ini dilakukan di kelas VA dan VB dengan total siswa 30. Selanjutnya, angket diuji untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas angket dilakukan menggunakan SPSS 25, dengan r tabel 0,361. Apabila r tabel lebih besar dari r hitung, soal tersebut dianggap valid. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa 20 dari 20 soal adalah valid. Dengan demikian, total 20 butir soal dapat digunakan sebagai instrumen angket setelah melakukan uji validitas dan reliabilitas. Setelah memastikan bahwasannya data berdistribusi valid, maka langkah berikutnya yaitu uji reliabilitas. Uji reliabilitas adalah uji yang menentukan seberapa baik suatu alat untuk dapat diandalkan saat mengumpulkan data. Untuk menilai reliabilitas kuesioner, rumus *Alpha Cronbach* digunakan. Standar uji menetapkan bahwa item kuesioner dapat diandalkan jika skor *Alpha Cronbach* lebih besar dari 0,6. Pada tabel 3. di atas hasil kuesioner minat belajar siswa dapat dilihat pada cronbach alpha yang menunjukkan hasil $0,905 > 0,6$. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keandalan kuesioner minat belajar siswa yang diberikan kepada siswa bersifat reliable.

Selanjutnya, untuk memastikan bahwasannya data minat belajar siswa berdasarkan *pretest* dan *posttest* melalui kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk memiliki distribusi yang homogen maka dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas adalah teknik statistika yang menentukan apakah dua atau lebih kelompok sampel dari populasi memiliki tingkat varians yang sama. Dalam penelitian ini, uji yang digunakan adalah uji Levene. Berdasarkan data tersebut sebelum diberikan perlakuan, kedua kelompok kelas penelitian berada dalam kondisi yang tidak terlalu berbeda. Dengan adanya data tersebut, kelas kontrol dapat diberikan perlakuan dengan model pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen dengan model *game based learning* berbantuan *wordwall*. Dalam hal ini peneliti menetapkan kelas kontrol pada kelas VA dan kelas eksperimen pada kelas VC.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menggunakan SPSS 25, ditemukan adanya perbedaan minat belajar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil uji minat belajar menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Hal ini dibuktikan melalui hasil *independent sample test*, di mana diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,046, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *game-based learning* berbantuan *Wordwall* berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam penelitian ini, model *game based learning* berbantuan *wordwall* dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Indonesia. Hasil angket menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional, minat belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat secara signifikan. Skor minat belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat secara signifikan

dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan model *game based learning* berbantuan *wordwall* dapat membuat belajar lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Pengaruh model *game based learning* terhadap minat belajar adalah bahwa mereka memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Ini membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar, memiliki rasa tantangan yang lebih besar, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Selain itu, model *game based learning* memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dengan orang lain, berbagi ide, dan bekerja sama dalam kelompok. Pengaruh *wordwall* terhadap minat siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia dan penggunaan *wordwall* dalam model *game based learning* meningkatkan minat siswa. Wordwall menawarkan berbagai kuis interaktif dan aktivitas berbasis digital yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Wordwall adalah lingkungan belajar interaktif yang dirancang untuk membuat belajar lebih menyenangkan bagi siswa. Wordwall memiliki fitur-fitur seperti kuis, tebak gambar, dan teka-teki, yang semuanya dirancang untuk meningkatkan minat siswa (18).

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *game based learning* berbantuan *wordwall* meningkatkan minat siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri 21 Pekanbaru. Hasil uji coba sampel *independen t-test* menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan dalam minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan nilai signifikan $0,046 < 0,05$. Selain itu, hasil uji homogenitas, normalitas, dan reliabilitas mendukung kesimpulan penelitian. Berbeda dengan uji homogenitas *Levene*, uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan distribusi data normal. Hal ini menunjukkan bahwa model *game-based learning* berbantuan Wordwall berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, model *game based learning* berbantuan *wordwall* dapat digunakan sebagai alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, khususnya di sekolah dasar. Penelitian ini memberikan kontribusi penting untuk pengembangan model pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif yang akan mendorong siswa untuk lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Penelitian ini telah menunjukkan bahwa model *Game-Based Learning* berbantuan Wordwall memiliki potensi positif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Namun, ada beberapa aspek yang belum terjamah dan dapat menjadi fokus bagi penelitian selanjutnya untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif dan mendalam.

PENGHARGAAN

Penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan selama proses penelitian ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada guru, siswa, dan pihak SD Negeri 21 Pekanbaru yang telah bersedia menjadi subjek penelitian ini.

REFERENSI

- [1] P. A. Rizkianti, M. Asbari, N. P. Priambudi, and S. A. J. Asri, "Pendidikan Indonesia Masih Buruk?," *J. Inf. Syst. Manag.*, vol. 3, no. 2, pp. 35–38, 2024, doi: 10.4444/jisma.v3i2.942.
- [2] R. A. Sari and U. P. Madiun, "Persepsi Siswa Kelas IV Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," in *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2024, vol. 5.
- [3] N. R. Sinaga, R. Anakampun, S. R. Sitompul, D. Nababan, and R. Simatupang, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Minat Belajar PAK Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025," *Tri Tunggal J. Pendidik. Kristen dan Katolik*, vol. 2, no. 4, pp. 201–219, Sep. 2024, doi: 10.61132/tritunggal.v2i4.708.
- [4] F. Audina and P. R. Aini, "Minat Belajar Siswa Terhadap Pelajaran Bahasa Indonesia," *EUNOIA (Jurnal Pendidik. Bhs. Indones.)*, vol. 2, no. 2, p. 157, Nov. 2022, doi: 10.30821/eunoia.v2i2.2100.
- [5] F.- Inggriyani, A. R. Hamdani, and T. Dahlan, "Minat Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Blended Learning melalui Google Classroom pada Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia SD," *PEMBELAJAR J. Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 1, p. 28, May 2019, doi: 10.26858/pembelajar.v3i1.8649.
- [6] I. Magdalena, A. A. Septiarini, and S. Nurhaliza, "Penerapan Model-Model Desain Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat," *PENSA J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 2, no. 2, pp. 241–265, 2020, doi: 10.36088/pensa.v2i2.1034.
- [7] M. Maulidina, S. Susilaningsih, and Z. Abidin, "Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris. dalam Teknol. Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, pp. 113–118, Jul. 2018, doi: 10.17977/um031v4i22018p113.
- [8] A. M. Candra and T. S. Rahayu, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2311–2321, Jul. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1212.
- [9] N. Wafiqni and F. M. Putri, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan," *Elem. J. Pendidik. Dasar*, vol. 1, no. 1, pp. 68–83, Jul. 2021, doi: 10.15408/elementar.v1i1.20375.
- [10] K. R. Winatha and I. M. D. Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar," *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 10, no. 3, pp. 198–206, Sep. 2020, doi: 10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206.
- [11] S. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- [12] E. U. Dewi, N. A. Primasari, and W. Sugiarti, "Uji Validitas Reliabilitas Instrumen Analisis Stunting Dengan Pendekatan Teori Leininger Dan Family," *J. Ilm. Kesehat. Mandira Cendikia*, vol. 3, no. 8, pp. 384–394, 2024, [Online]. Available: <https://journal.mandiracendikia.com/index.php/JIK-MC/article/view/1384>
- [13] H. Lesmana, "Pengaruh Sistem Informasi Akuntansi dan Pengendalian Internal

- Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Di Kelurahan Pasarbatang," *J. Sist. Inf. Akunt.*, vol. 1, no. 1, pp. 29–37, 2021, doi: 10.31294/jasika.v1i1.342.
- [14] R. Sianturi, "Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis," *J. Pendidikan, Sains Sos. Dan Agama*, vol. 8, no. 1, pp. 386–397, 2022, doi: 10.53565/pssa.v8i1.507.
- [15] S. Hariyadi, M. T. S. Hartati, S. Sunawan, B. Isrofin, Z. Mawadah, and S. Kurniawati, "Game Based learning dalam Aplikasi Layanan Dasar Bimbingan dan Konseling di Sekolah," *Briliant J. Ris. dan Konseptual*, vol. 7, no. 1, p. 22, Feb. 2022, doi: 10.28926/briliant.v7i1.832.
- [16] F. Carli Wiseza, Ibermarza, and N. Friska Andini, "Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS," *NUR EL-ISLAM J. Pendidik. dan Sos. Keagamaan*, vol. 10, no. 1, pp. 124–138, Apr. 2023, doi: 10.51311/nuris.v10i1.516.
- [17] A. I. S. Yuniar, G. A. Putra, N. E. Purwati, U. Hayatunnufus, and U. Nafi'ah, "HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan wordwall sebagai media ajar Indonesia zaman prasejarah di Sekolah Menengah Atas," *J. Integr. dan Harmon. Inov. Ilmu-Ilmu Sos.*, vol. 1, no. 11, pp. 1182–1190, Nov. 2021, doi: 10.17977/um063v1i11p1182-1190.
- [18] A. I. Nadia, K. D. A. Afiani, I. Naila, and U. Muhammadiyah, "Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19," *J. Teknol. Pembelajaran Indones. Univ. Muhammadiyah Surabaya*, vol. 12, no. 1, pp. 33–43, 2022, doi: 10.23887/jurnal_tp.v12i1.791.
- [19] Y. Khairunisa, "Utilization of the Maze Chase Wordwall Online Gamification Feature as a Digital Learning Medium for Statistics and Probability Subject," *MEDIASI J. Kaji. dan Terap. Media, Bahasa, Komun.*, vol. 2, no. 1, pp. 41–47, Jun. 2021, doi: 10.46961/mediasi.v2i1.254.
- [20] S. Korompot, M. Rahim, and R. Pakaya, "Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar," *JAMBURA Guid. Couns. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 40–48, Apr. 2020, doi: 10.37411/jgcj.v1i1.136.
- [21] N. A. Hrp, Z. Masruro, S. Z. Saragih, R. Hasibuan, S. S. Simamora, and T. Toni, "Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran," 2022, [Online]. Available: <https://repository.penerbitwidina.com/id/publications/528087/buku-ajar-belajar-dan-pembelajaran>