



Pengaruh Wordwall Berbasis Joyful Learning Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 28 Pekanbaru

Sarah Cristin Simanjuntak¹, Putri Octa Hadiyanti²

^{1,2}Universitas Islam Riau, Pekanbaru

Abstract

Received: 28 Agustus 2026
Revised: 5 September 2026
Accepted: 19 September 2026

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar IPAS melalui penggunaan media Wordwall berbasis Joyful Learning pada siswa kelas V SD Negeri 28 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan Wordwall berbasis Joyful Learning. Data dianalisis menggunakan uji paired sample t-test dan effect size. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil uji paired sample t-test memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sedangkan nilai effect size sebesar 1,584 termasuk kategori sangat besar. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berbasis Joyful Learning dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan perhatian, ketertarikan, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS. Namun, karena penelitian menggunakan desain tanpa kelompok kontrol, peningkatan tersebut belum dapat sepenuhnya dipastikan hanya disebabkan oleh perlakuan.

Kata kunci: Wordwall, Joyful Learning, minat belajar, IPAS, sekolah dasar.

(*) Corresponding Author:

sarahcristinsimanjuntak@student.uir.ac.id
putrioctahadiyanti@edu.uir.ac.id

How to Cite: Simanjuntak, S., & Hadiyanti, P. (2026). Pengaruh Wordwall Berbasis Joyful Learning Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 28 Pekanbaru. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 12(9.C), 271-287. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/14886>

INTRODUCTION

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar merupakan proses pendidikan yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai komponen, seperti guru, siswa, tujuan, materi, metode, dan media pembelajaran (Kirom, 2017). Oleh karena itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar kegiatan belajar dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan.

Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran adalah minat belajar siswa. Minat belajar berkaitan dengan rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Anjani dkk. (2023) menjelaskan bahwa minat belajar dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, kegiatan belajar, dan pengerjaan tugas. Murtiningsih dan Kusmiyati (2023) juga menjelaskan bahwa minat belajar berkaitan dengan respons dan keterlibatan peserta didik selama proses



pembelajaran. Minat belajar yang baik dapat mendorong siswa untuk lebih tertarik dan aktif mengikuti kegiatan belajar.

Minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya penggunaan media pembelajaran. Putri dan Lasari (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat membantu menumbuhkan minat belajar karena memberikan penyajian materi yang lebih menarik. Sejalan dengan perkembangan teknologi, media digital dapat menjadi alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Sitepu dkk. (2024) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada siswa sekolah dasar dapat membantu pemahaman materi dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan adalah Wordwall. Wordwall merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, mencocokkan pasangan, roda acak, dan teka-teki silang. Sari dan Yarza (2021) menjelaskan bahwa Wordwall dapat memberikan variasi aktivitas pembelajaran sehingga siswa dapat terlibat secara lebih interaktif. Khairunisa (2021) juga menjelaskan bahwa Wordwall dapat dimanfaatkan sebagai media permainan edukatif yang membantu guru mengembangkan kegiatan pembelajaran secara kreatif.

Penggunaan Wordwall memiliki keterkaitan dengan minat belajar siswa sekolah dasar. Pradani (2022) menemukan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, Sukma, Arafat, dan Heldayani (2024) menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap minat belajar IPAS siswa sekolah dasar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Selain media pembelajaran, suasana belajar juga perlu diperhatikan agar siswa merasa nyaman dan tertarik mengikuti pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah Joyful Learning. Pujiriyanto (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran menyenangkan ditandai dengan suasana belajar yang tidak membuat siswa merasa terpaksa atau tertekan. Purwanti et al. (2024) menjelaskan bahwa Joyful Learning merupakan pendekatan yang bertujuan meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Aftalina dkk. (2024) juga menemukan adanya pengaruh Joyful Learning berbantuan ice breaking terhadap minat belajar siswa sekolah dasar.

Wordwall dan Joyful Learning memiliki karakteristik yang dapat saling mendukung dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Wordwall menyediakan aktivitas permainan digital, sedangkan Joyful Learning menekankan suasana belajar yang menyenangkan dan keterlibatan aktif siswa. Dalam pembelajaran IPAS, perpaduan keduanya dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas yang interaktif dan tidak monoton. Dengan demikian, penggunaan Wordwall berbasis Joyful Learning diharapkan dapat mendukung munculnya rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

IPAS merupakan mata pelajaran yang membantu siswa memahami berbagai fenomena alam dan kehidupan sosial di lingkungan sekitarnya. Pembelajaran IPAS membutuhkan kegiatan yang tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati, memahami, dan

merespons informasi yang dipelajari. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif yang dikemas dalam suasana menyenangkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam mendukung keterlibatan siswa pada pembelajaran IPAS, khususnya materi rantai makanan.

Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 28 Pekanbaru, khususnya siswa kelas V, ditemukan bahwa minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS masih perlu diperhatikan. Beberapa siswa belum menunjukkan perhatian dan partisipasi yang optimal selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya alternatif pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Penggunaan Wordwall berbasis Joyful Learning menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk menjawab kebutuhan tersebut.

Penelitian terdahulu telah membahas penggunaan Wordwall dan Joyful Learning dalam pembelajaran. Sukma dkk. (2024) mengkaji pengaruh Wordwall terhadap minat belajar IPAS siswa sekolah dasar, sedangkan Aftalina dkk. (2024) mengkaji pengaruh Joyful Learning berbantuan ice breaking terhadap minat belajar siswa. Marom dkk. (2025) juga meneliti penggunaan Wordwall berbasis Game Based Learning terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V. Namun, penelitian yang secara khusus menggabungkan Wordwall berbasis Joyful Learning dan menguji pengaruhnya terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V masih perlu dikaji lebih lanjut, khususnya pada konteks SD Negeri 28 Pekanbaru.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Wordwall berbasis Joyful Learning terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 28 Pekanbaru. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi empiris mengenai penggunaan media pembelajaran digital yang dipadukan dengan suasana belajar menyenangkan sebagai salah satu alternatif dalam mendukung minat belajar siswa sekolah dasar.

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimen (pre-experimental). Desain penelitian yang digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest Design. Pada desain ini, satu kelompok subjek diberikan pengukuran awal (pretest) sebelum perlakuan dan pengukuran akhir (posttest) setelah perlakuan. Perlakuan yang diberikan berupa penggunaan media Wordwall berbasis Joyful Learning dalam pembelajaran IPAS. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.

$$O_1 — X — O_2$$

Keterangan:

O_1 = nilai minat belajar siswa sebelum perlakuan (pretest)

X = pembelajaran menggunakan Wordwall berbasis Joyful Learning

O_2 = nilai minat belajar siswa setelah perlakuan (posttest)

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 28 Pekanbaru, Jalan Utama No. 22, Kelurahan Rejosari, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. Subjek penelitian adalah siswa kelas V pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas V yang berjumlah 29 siswa. Karena jumlah populasi relatif kecil, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, sehingga seluruh siswa kelas V dijadikan sampel penelitian.

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) adalah penggunaan media Wordwall berbasis Joyful Learning, sedangkan variabel terikat (Y) adalah minat belajar IPAS siswa. Penggunaan Wordwall berbasis Joyful Learning dilakukan melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif. Sementara itu, minat belajar diukur melalui beberapa indikator, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat belajar. Angket disusun berdasarkan empat indikator minat belajar, yaitu: (1) perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran, (2) perhatian selama proses pembelajaran, (3) ketertarikan terhadap materi dan kegiatan pembelajaran, serta (4) keterlibatan aktif siswa. Angket terdiri atas 16 pernyataan dengan menggunakan skala Likert empat pilihan jawaban, yaitu Selalu (4), Sering (3), Kadang-kadang (2), dan Tidak Pernah (1). Angket diberikan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah penggunaan Wordwall berbasis Joyful Learning. Penyusunan indikator angket mengacu pada Anjani et al. (2023) dan diolah oleh peneliti.

Selain angket, penelitian ini menggunakan lembar observasi dan dokumentasi sebagai instrumen pendukung. Lembar observasi digunakan untuk mengamati perhatian, antusiasme, ketertarikan, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Data observasi tidak digunakan sebagai data utama dalam pengujian hipotesis, tetapi digunakan untuk melengkapi hasil angket. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa daftar siswa, foto kegiatan pembelajaran, modul ajar, jadwal pelajaran, dan hasil pekerjaan siswa.

Prosedur penelitian terdiri atas tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan akhir. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan observasi awal, mengidentifikasi masalah, menyusun angket minat belajar, menyiapkan media Wordwall dengan materi rantai makanan, serta menyusun perangkat pembelajaran. Instrumen kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing sebelum digunakan.

Tahap pelaksanaan diawali dengan pemberian angket pretest untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa. Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran IPAS materi rantai makanan menggunakan media Wordwall berbasis Joyful Learning dalam satu kali pertemuan. Setelah perlakuan selesai, siswa diberikan angket posttest dengan indikator yang sama untuk mengetahui perubahan minat belajar setelah mengikuti pembelajaran. Pada tahap akhir, seluruh data yang diperoleh dikumpulkan, diolah, dan dianalisis untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan bantuan program SPSS. Sebelum digunakan untuk pengujian hipotesis, angket terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment Pearson dengan ketentuan bahwa butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar daripada r tabel. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,70$.

Selanjutnya, dilakukan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi skor pretest dan posttest. Uji

normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk terhadap data selisih skor posttest dan pretest. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test karena data berasal dari satu kelompok yang diukur sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Wordwall berbasis Joyful Learning terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 28 Pekanbaru.

RESULTS & DISCUSSION

Results

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SD Negeri 28 Pekanbaru dengan jumlah responden sebanyak 29 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan minat belajar IPAS setelah diterapkan media Wordwall berbasis joyful learning. Penggunaan Wordwall dalam penelitian ini diarahkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket minat belajar siswa yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan media Wordwall berbasis joyful learning. Angket tersebut terdiri atas 16 pernyataan yang mencakup empat indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pengukuran sebelum perlakuan disebut sebagai pretest, sedangkan pengukuran setelah perlakuan disebut sebagai posttest.

Sebelum digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, instrumen angket terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas bertujuan untuk mengetahui kemampuan setiap butir pernyataan dalam mengukur minat belajar siswa, sedangkan uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi instrumen. Setelah instrumen dinyatakan layak, angket diberikan kepada 29 siswa yang menjadi responden penelitian.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata dan penyebaran data. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas sebagai prasyarat analisis statistik parametrik. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan paired sample t-test karena data berasal dari kelompok siswa yang sama dan diukur sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah penerapan perlakuan. Selain itu, dilakukan perhitungan effect size untuk mengetahui besarnya perubahan minat belajar siswa setelah penggunaan Wordwall berbasis joyful learning.

1. Hasil Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah setiap butir pernyataan dalam angket dapat digunakan untuk mengukur minat belajar siswa. Uji validitas dilakukan terhadap 16 butir pernyataan dengan membandingkan nilai r hitung dan r tabel. Berdasarkan jumlah responden uji coba, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,3291 pada taraf signifikansi 5%.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar

Keterangan	Hasil
Jumlah butir pernyataan	16

r tabel	0,3291
Nilai r hitung terendah	0,355
Nilai r hitung tertinggi	0,697
Jumlah butir valid	16
Jumlah butir tidak valid	0

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel. Nilai r hitung dari 16 butir pernyataan berada pada rentang 0,355 sampai 0,697. Dengan demikian, seluruh pernyataan dalam angket dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Nilai r hitung terendah sebesar 0,355 masih lebih besar daripada r tabel sebesar 0,3291. Hal ini menunjukkan bahwa butir pernyataan dengan nilai validitas paling rendah tetap memenuhi kriteria validitas. Sementara itu, nilai r hitung tertinggi sebesar 0,697 menunjukkan bahwa terdapat butir pernyataan yang memiliki hubungan cukup kuat dengan keseluruhan skor angket.

Dengan demikian, tidak terdapat butir pernyataan yang harus dihapus atau diperbaiki berdasarkan hasil uji validitas. Seluruh 16 butir pernyataan dapat digunakan dalam pengukuran minat belajar siswa pada tahap pretest dan posttest. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan telah sesuai dengan tujuan pengukuran minat belajar.

2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi angket dalam mengukur minat belajar siswa. Instrumen yang reliabel akan memberikan hasil pengukuran yang relatif konsisten apabila digunakan pada kondisi yang sejenis.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar

Instrumen	Jumlah Butir	Cronbach's Alpha	Keterangan
Angket minat belajar	16	0,746	Reliabel

Berdasarkan Tabel 2, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,746 lebih besar dari 0,70. Oleh karena itu, angket minat belajar dinyatakan reliabel. Artinya, keenam belas butir pernyataan yang digunakan memiliki konsistensi yang baik dalam mengukur minat belajar siswa.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen dapat digunakan untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan instrumen yang valid dan reliabel, data yang diperoleh dapat dianalisis lebih lanjut untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa setelah penerapan Wordwall berbasis joyful learning.

3. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memperoleh gambaran umum mengenai minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan Wordwall berbasis joyful learning. Analisis ini meliputi jumlah responden, nilai rata-rata, standar deviasi, dan standar error.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Minat Belajar Siswa

Data	N	Mean	Standar Deviasi	Standar Error
Pretest	29	31,34	9,965	1,850

Posttest	29	47,55	3,795	0,705
----------	----	-------	-------	-------

Berdasarkan Tabel 3, jumlah siswa yang mengikuti pengukuran pretest dan posttest adalah 29 siswa. Rata-rata skor minat belajar siswa sebelum penerapan Wordwall berbasis joyful learning adalah 31,34. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata skor minat belajar meningkat menjadi 47,55.

Perbedaan rata-rata antara pretest dan posttest adalah sebesar 16,21 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa skor minat belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan Wordwall berbasis joyful learning lebih tinggi dibandingkan dengan skor sebelum perlakuan. Hasil tersebut memberikan gambaran awal bahwa penggunaan media Wordwall yang dipadukan dengan pendekatan joyful learning dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa.

Siswa tidak hanya menerima materi secara satu arah, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dengan soal atau aktivitas pembelajaran melalui media yang bersifat digital dan permainan. Kondisi ini dapat membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan lebih terdorong untuk terlibat dalam kegiatan yang diberikan.

Selain melihat nilai rata-rata, hasil analisis juga menunjukkan adanya perubahan pada standar deviasi. Standar deviasi pretest sebesar 9,965, sedangkan standar deviasi posttest sebesar 3,795. Nilai standar deviasi yang lebih kecil pada posttest menunjukkan bahwa penyebaran skor minat belajar siswa setelah perlakuan menjadi lebih rendah. Dengan demikian, skor minat belajar siswa setelah penggunaan Wordwall cenderung lebih merata dibandingkan sebelum perlakuan.

Nilai standar error juga mengalami penurunan, yaitu dari 1,850 pada pretest menjadi 0,705 pada posttest. Penurunan standar error menunjukkan bahwa rata-rata skor posttest memiliki tingkat ketelitian yang lebih baik dalam menggambarkan skor minat belajar kelompok siswa. Dengan demikian, hasil statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan rata-rata minat belajar dan penurunan penyebaran skor setelah penerapan Wordwall berbasis joyful learning.

4. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest memiliki distribusi normal. Uji normalitas merupakan salah satu syarat sebelum dilakukan analisis menggunakan uji parametrik, termasuk paired sample t-test. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

Data	Nilai Signifikansi	Keterangan
Pretest	0,200	Berdistribusi normal
Posttest	0,137	Berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi data pretest sebesar 0,200, sedangkan nilai signifikansi data posttest sebesar 0,137. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, data pretest dan posttest dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa data memenuhi persyaratan untuk dianalisis menggunakan uji paired sample t-test. Dengan terpenuhinya uji normalitas, pengujian perbedaan rata-rata minat belajar siswa dapat dilakukan menggunakan analisis parametrik.

5. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan Wordwall berbasis joyful learning. Uji yang digunakan adalah paired sample t-test karena data pretest dan posttest berasal dari responden yang sama.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Perbandingan	Mean Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest – Posttest	-16,207	-8,528	28	0,000

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil daripada 0,05. Dengan demikian, H₀ ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan Wordwall berbasis joyful learning.

Nilai t hitung sebesar -8,528 dengan derajat kebebasan 28 menunjukkan bahwa perbedaan skor pretest dan posttest cukup besar secara statistik. Nilai negatif pada t hitung bukan berarti perlakuan menurunkan minat belajar siswa. Tanda negatif muncul karena sistem perhitungan SPSS menggunakan selisih skor pretest dikurangi skor posttest. Karena skor posttest lebih tinggi daripada skor pretest, maka hasil selisih menjadi negatif.

Nilai mean difference sebesar -16,207 memperlihatkan adanya perbedaan rata-rata sebesar 16,207 poin antara kedua pengukuran. Jika dilihat dari arah perubahannya, skor minat belajar siswa mengalami peningkatan dari rata-rata 31,34 pada pretest menjadi 47,55 pada posttest.

Hasil pengujian ini sejalan dengan hasil analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan rata-rata minat belajar, sedangkan hasil paired sample t-test membuktikan bahwa peningkatan tersebut signifikan secara statistik. Dengan demikian, perubahan yang terjadi bukan hanya perbedaan angka secara deskriptif, tetapi merupakan perbedaan yang bermakna berdasarkan hasil pengujian hipotesis.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan Wordwall berbasis joyful learning memberikan hasil yang lebih baik terhadap minat belajar IPAS siswa dalam penelitian ini. Media Wordwall memungkinkan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran melalui aktivitas yang lebih interaktif, sedangkan pendekatan joyful learning membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton.

Walaupun demikian, hasil penelitian ini tetap perlu dipahami berdasarkan desain penelitian yang digunakan, yaitu pengukuran satu kelompok sebelum dan sesudah perlakuan. Oleh karena itu, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar setelah penerapan Wordwall berbasis joyful learning, tetapi peningkatan tersebut masih mungkin dipengaruhi oleh faktor lain di luar perlakuan penelitian.

6. Hasil Perhitungan Effect Size

Perhitungan effect size dilakukan untuk mengetahui seberapa besar perubahan minat belajar siswa setelah diterapkan Wordwall berbasis joyful

learning. Uji signifikansi menunjukkan apakah terdapat perbedaan, sedangkan effect size memberikan informasi mengenai besarnya perubahan tersebut.

Tabel 6. Hasil Perhitungan Effect Size

Jenis Perhitungan	Nilai
Cohen's d	1,584
Hedges' correction	1,562

Berdasarkan Tabel 6, nilai Cohen's d yang diperoleh adalah 1,584, sedangkan nilai Hedges' correction sebesar 1,562. Nilai Cohen's d tersebut termasuk dalam kategori efek yang sangat besar. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan minat belajar siswa setelah penerapan Wordwall berbasis joyful learning memiliki ukuran yang kuat.

Nilai effect size sebesar 1,584 memperlihatkan bahwa perbedaan antara skor pretest dan posttest bukan hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki makna praktis yang cukup besar. Artinya, penerapan Wordwall berbasis joyful learning tidak hanya menghasilkan peningkatan rata-rata, tetapi juga menunjukkan perubahan yang cukup kuat pada skor minat belajar siswa.

Hasil effect size tersebut memperkuat hasil uji hipotesis yang memperoleh nilai signifikansi 0,000. Uji paired sample t-test menunjukkan bahwa perbedaan yang terjadi signifikan, sedangkan Cohen's d menunjukkan bahwa besarnya perubahan termasuk kategori sangat besar.

Namun, interpretasi effect size tetap perlu disesuaikan dengan karakteristik penelitian. Penelitian ini menggunakan satu kelompok tanpa kelompok kontrol, sehingga perubahan yang terjadi belum dapat dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak memperoleh perlakuan. Oleh karena itu, nilai effect size dalam penelitian ini menggambarkan besarnya perubahan skor minat belajar siswa dari sebelum ke sesudah pembelajaran menggunakan Wordwall berbasis joyful learning, bukan sebagai bukti mutlak bahwa seluruh perubahan hanya disebabkan oleh media tersebut.

7. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Analisis Penelitian

Jenis Analisis	Hasil	Interpretasi
Jumlah responden	29 siswa	Data berasal dari siswa kelas V
Jumlah item angket	16 item	Seluruh item digunakan
Uji validitas	0,355–0,697	Seluruh item valid
Uji reliabilitas	Alpha 0,746	Instrumen reliabel
Rata-rata pretest	31,34	Minat belajar sebelum perlakuan
Rata-rata posttest	47,55	Minat belajar sesudah perlakuan
Peningkatan rata-rata	16,21 poin	Terjadi peningkatan skor
Normalitas pretest	0,200	Data normal
Normalitas posttest	0,137	Data normal
Uji t	-8,528	Terdapat perbedaan
Signifikansi	0,000	Perbedaan signifikan
Cohen's d	1,584	Efek sangat besar

Berdasarkan rekapitulasi hasil penelitian, instrumen yang digunakan telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas. Data pretest dan posttest juga memenuhi syarat normalitas sehingga dapat dianalisis menggunakan paired sample t-test.

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 16,21 poin. Peningkatan tersebut diperkuat oleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Selain itu, nilai Cohen's d sebesar 1,584 menunjukkan bahwa perubahan yang terjadi termasuk dalam kategori efek yang sangat besar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dan perbedaan yang signifikan pada minat belajar IPAS siswa setelah penerapan Wordwall berbasis joyful learning. Hasil ini memberikan gambaran bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang dikombinasikan dengan suasana belajar menyenangkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar memiliki karakteristik yang menuntut siswa untuk aktif mengamati, bertanya, mengeksplorasi, dan menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. IPAS tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa dalam memahami berbagai fenomena alam serta sosial di lingkungan sekitar. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka dirancang agar peserta didik mampu memahami fenomena alam dan sosial melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS membutuhkan media dan pendekatan yang dapat menciptakan suasana belajar aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Penggunaan media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung karakteristik pembelajaran tersebut. Syafitri dkk. (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital memberikan peluang bagi guru untuk menyajikan materi dalam bentuk yang lebih beragam, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Media digital juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah, mencatat, dan mengerjakan latihan secara konvensional. Penggunaan media digital dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan ketertarikan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS adalah Wordwall. Sari dan Yarza (2021) menjelaskan bahwa Wordwall dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif dan permainan edukatif. Bentuk aktivitas yang tersedia dalam Wordwall dapat disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran, seperti kuis, mencocokkan pasangan, roda acak, dan latihan interaktif lainnya. Karakteristik tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk merespons pertanyaan secara langsung dan memperoleh pengalaman belajar yang berbeda. Dengan demikian,

Wordwall dapat membantu guru menciptakan variasi pembelajaran sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam aktivitas yang membutuhkan perhatian dan respons secara langsung.

Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran IPAS juga relevan dengan upaya meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar berkaitan dengan rasa suka, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar akan lebih terdorong untuk mengikuti kegiatan, memperhatikan penjelasan guru, menyelesaikan tugas, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, apabila pembelajaran disampaikan secara monoton, siswa dapat mengalami kebosanan dan kurang memiliki dorongan untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Wordwall dapat menjadi media yang membantu mengatasi kondisi tersebut karena materi dan latihan disajikan melalui aktivitas yang menyerupai permainan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berbasis Joyful Learning berkaitan dengan peningkatan minat belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 28 Pekanbaru. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media digital yang dipadukan dengan suasana pembelajaran menyenangkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih positif bagi siswa. Peningkatan minat belajar tidak hanya dipahami sebagai perubahan skor angket, tetapi juga sebagai gambaran bahwa siswa menjadi lebih tertarik dan lebih siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, siswa memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan, mengikuti permainan, memperhatikan tampilan media, serta berinteraksi dengan guru dan teman. Aktivitas tersebut dapat memberikan rangsangan yang membuat pembelajaran IPAS terasa lebih menarik dibandingkan kegiatan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Sukma, Arafat, dan Heldayani (2024) yang mengkaji penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap minat belajar IPAS siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Kesamaan hasil ini menunjukkan bahwa Wordwall memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran IPAS karena mampu menghadirkan aktivitas belajar yang lebih bervariasi dan interaktif. Perbedaan penelitian ini terletak pada penggunaan Wordwall yang dipadukan dengan pendekatan Joyful Learning. Artinya, penelitian ini tidak hanya memanfaatkan fitur permainan yang terdapat dalam Wordwall, tetapi juga memperhatikan bagaimana guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan selama media tersebut digunakan.

Hasil penelitian ini juga relevan dengan penelitian Marom dkk. (2025) yang membahas penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis Game Based Learning terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian tersebut menggunakan desain one-group pretest-posttest dan menunjukkan bahwa Wordwall dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran berbasis permainan. Kesamaan pada jenjang kelas, mata pelajaran, media, dan desain penelitian memperkuat dugaan bahwa Wordwall sesuai digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas V. Meskipun demikian, penelitian ini memberikan penekanan tambahan melalui pendekatan Joyful Learning yang menempatkan perasaan senang, kenyamanan, keaktifan, dan keterlibatan siswa sebagai bagian penting dari proses pembelajaran.

Selain penelitian mengenai Wordwall, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Aftalina dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan Joyful Learning berbantuan ice breaking dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Pendekatan Joyful Learning menekankan bahwa proses pembelajaran perlu dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan agar siswa merasa nyaman dan tidak tertekan. Suasana belajar yang menyenangkan dapat mendorong siswa untuk lebih berani berpartisipasi, berinteraksi, dan mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, prinsip tersebut diterapkan melalui penggunaan Wordwall yang dikemas dalam aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, Wordwall menjadi media yang mendukung aktivitas pembelajaran, sedangkan Joyful Learning menjadi pendekatan yang mengatur suasana dan pengalaman belajar siswa.

Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Nurjannah dan Arsyia (2024) yang menunjukkan adanya pengaruh strategi Joyful Learning terhadap minat belajar siswa. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat menjadi salah satu faktor yang mendorong munculnya minat belajar. Siswa akan lebih mudah menunjukkan perhatian dan ketertarikan apabila kegiatan pembelajaran tidak dilakukan secara kaku dan monoton. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan Wordwall memberikan bentuk kegiatan yang menarik, sedangkan pendekatan Joyful Learning menciptakan suasana pembelajaran yang lebih santai, aktif, dan menyenangkan. Perpaduan kedua unsur tersebut dapat menjadi alasan mengapa siswa lebih terdorong untuk mengikuti pembelajaran IPAS.

Zahra dan Abduh (2026) menjelaskan bahwa penerapan Joyful Learning di sekolah dasar dapat dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan, keterlibatan aktif siswa, penggunaan media yang bervariasi, kerja sama, kreativitas, serta pemberian kesempatan kepada siswa untuk berinisiatif dalam pembelajaran. Pandangan tersebut sesuai dengan pelaksanaan Wordwall berbasis Joyful Learning yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga memberikan jawaban, mencoba menyelesaikan permainan, dan mengikuti proses pembelajaran secara aktif. Kondisi tersebut dapat mendukung terbentuknya pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa terlibat secara kognitif maupun emosional.

Penggunaan Wordwall berbasis Joyful Learning dapat dijelaskan melalui beberapa aspek minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Pada aspek perasaan senang, bentuk permainan yang terdapat dalam Wordwall dapat membuat siswa merasa bahwa pembelajaran tidak hanya berisi tugas dan tuntutan akademik, tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan. Perasaan senang tersebut dapat mengurangi kejenuhan dan menciptakan suasana kelas yang lebih positif. Ketika siswa merasa nyaman dalam belajar, mereka cenderung lebih terbuka untuk mengikuti instruksi guru dan mencoba menyelesaikan kegiatan yang diberikan.

Pada aspek ketertarikan, Wordwall menghadirkan variasi aktivitas yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Siswa terdorong untuk mengetahui pertanyaan berikutnya, mencoba menjawab, dan melihat hasil dari aktivitas yang dilakukan. Bentuk permainan yang berbeda juga dapat mengurangi

kesan bahwa pembelajaran IPAS hanya berupa kegiatan membaca buku dan mengerjakan soal tertulis. Ketertarikan siswa terhadap media dapat menjadi pintu masuk untuk menumbuhkan ketertarikan terhadap materi pembelajaran. Oleh sebab itu, guru perlu memilih aktivitas Wordwall yang tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga sesuai dengan kompetensi dan materi IPAS yang sedang dipelajari.

Pada aspek perhatian, penggunaan Wordwall dapat membantu mengarahkan fokus siswa pada kegiatan pembelajaran. Tampilan media, pertanyaan, instruksi, dan hasil jawaban memberikan rangsangan yang membuat siswa perlu memperhatikan proses yang sedang berlangsung. Perhatian tersebut penting dalam pembelajaran IPAS karena siswa perlu memahami konsep dan hubungan antara berbagai fenomena, bukan hanya menghafal informasi. Ketika siswa memperhatikan pertanyaan dan pembahasan yang diberikan, mereka memiliki kesempatan lebih besar untuk memahami materi secara lebih baik. Dengan demikian, media Wordwall dapat membantu guru mempertahankan perhatian siswa selama proses pembelajaran.

Pada aspek keterlibatan, Wordwall memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung. Keterlibatan tersebut dapat berupa menjawab pertanyaan, mengikuti permainan, berdiskusi, memperbaiki jawaban, dan memberikan respons terhadap kegiatan yang diberikan guru. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dapat membuat siswa merasa memiliki peran dalam proses belajar. Hal ini sesuai dengan karakteristik Joyful Learning yang menekankan pembelajaran aktif, interaktif, dan memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi. Dengan adanya keterlibatan tersebut, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi bagian penting dari proses pembelajaran.

Penelitian Rachmawati dkk. (2026) menjadi salah satu penelitian yang paling dekat dengan penelitian ini karena mengintegrasikan Wordwall dan Joyful Learning dalam pembelajaran IPAS atau sains di sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa integrasi Wordwall dan Joyful Learning memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil tersebut memperkuat pemikiran bahwa media digital akan lebih optimal apabila digunakan bersama pendekatan pembelajaran yang tepat. Media Wordwall menyediakan aktivitas interaktif, sedangkan Joyful Learning membantu menciptakan suasana belajar yang positif. Dengan demikian, peningkatan minat belajar dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai hasil dari keterpaduan antara media pembelajaran dan pendekatan pembelajaran.

Penggunaan Wordwall berbasis Joyful Learning juga memiliki relevansi dengan kebutuhan pembelajaran pada masa perkembangan teknologi pendidikan. Siswa sekolah dasar saat ini sudah cukup dekat dengan berbagai bentuk media digital, sehingga penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu cara untuk menghubungkan pengalaman sehari-hari siswa dengan kegiatan akademik. Namun, penggunaan teknologi tetap perlu diarahkan oleh guru agar tidak hanya menjadi hiburan. Guru harus memastikan bahwa setiap permainan memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, materi yang sesuai, dan kegiatan tindak lanjut berupa pembahasan atau refleksi. Dengan cara tersebut, Wordwall tidak

hanya digunakan untuk menciptakan suasana menyenangkan, tetapi juga tetap mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPAS.

Dari sisi pembelajaran, penggunaan Wordwall berbasis Joyful Learning dapat membantu guru melakukan variasi kegiatan, memberikan umpan balik secara langsung, dan mengidentifikasi pemahaman siswa. Jawaban siswa dalam permainan dapat menjadi bahan bagi guru untuk mengetahui materi yang sudah dipahami maupun materi yang masih perlu dijelaskan kembali. Umpan balik yang diberikan secara langsung juga dapat membuat siswa mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahamannya. Proses tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang lebih responsif karena guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menyesuaikan pembelajaran berdasarkan respons siswa.

Walaupun penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar setelah penerapan Wordwall berbasis Joyful Learning, hasil tersebut perlu dipahami sesuai dengan desain penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan desain one-group pretest-posttest dan tidak melibatkan kelompok kontrol. Oleh karena itu, peningkatan minat belajar belum dapat sepenuhnya dipastikan hanya disebabkan oleh penggunaan Wordwall berbasis Joyful Learning. Faktor lain, seperti suasana kelas, perhatian guru, pengalaman belajar siswa, interaksi antarsiswa, dan kondisi pembelajaran juga mungkin ikut memberikan kontribusi. Meskipun demikian, hasil penelitian ini tetap memberikan bukti awal bahwa penggunaan Wordwall yang dipadukan dengan Joyful Learning dapat menjadi alternatif yang relevan untuk meningkatkan minat belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan media Wordwall dengan pendekatan Joyful Learning dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas V SD Negeri 28 Pekanbaru. Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran atau Joyful Learning sebagai strategi pembelajaran secara terpisah. Penelitian ini mencoba mengintegrasikan keduanya agar pembelajaran tidak hanya interaktif dari segi media, tetapi juga menyenangkan dari segi proses. Perpaduan tersebut penting karena media yang menarik belum tentu menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan apabila tidak dikelola dengan baik. Sebaliknya, suasana menyenangkan akan lebih terarah apabila didukung oleh media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa Wordwall berbasis Joyful Learning dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPAS untuk mendukung peningkatan minat belajar siswa. Wordwall memberikan pengalaman belajar melalui permainan dan aktivitas interaktif, sedangkan Joyful Learning menciptakan suasana belajar yang nyaman, aktif, dan menyenangkan. Perpaduan keduanya dapat mendukung munculnya perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu mengenai Wordwall, media pembelajaran digital, Game Based Learning, dan Joyful Learning. Namun, penerapannya tetap perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, kesiapan sarana, serta kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Wordwall berbasis Joyful Learning dapat meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 28 Pekanbaru. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran. Peningkatan tersebut juga didukung oleh nilai effect size sebesar 1,584 yang termasuk kategori sangat besar. Wordwall berbasis Joyful Learning dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk lebih tertarik, memperhatikan, serta terlibat dalam kegiatan IPAS. Guru disarankan menggunakan media ini sebagai alternatif pembelajaran dengan menyesuaikan permainan terhadap materi dan tujuan pembelajaran. Sekolah diharapkan mendukung penggunaan media digital melalui penyediaan fasilitas dan peningkatan kompetensi guru. Peneliti selanjutnya disarankan menggunakan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih luas, dan waktu penelitian yang lebih panjang agar hasil yang diperoleh lebih kuat dan komprehensif.

REFERENCES

- Aftalina, R., Nurmawati, M. S. R., Daulay, M. I., & Aprinawati, I. (2024). Pengaruh model pembelajaran joyful learning berbantuan ice breaking terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.21416>
- Anggraena, Y., Felicia, N., Eprijum, D., Pratiwi, I., Utama, B., Alhapip, L., & Widiaswati, D. (2022). Kajian akademik kurikulum untuk pemulihan pembelajaran. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Anjani, U. M., Khunaifi, A. R., Riadin, A., & Munandar, H. (2023). Analisis minat belajar pada peserta didik kelas III di Sekolah Dasar Negeri 1 Kereng Bangkirai. *Jurnal Perspektif Penelitian Pendidikan*, 1(1), 16–22. <https://doi.org/10.33084/jppp.v1i1.5242>
- Batubara, H. H. (2021). Media pembelajaran digital. PT Remaja Rosdakarya.
- Fahsa, A., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap minat belajar siswa kelas tinggi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.5867>
- Fitri, A., Saleh, M., Rahman, A., Hamdanah, & Usman. (2024). Penggunaan media pembelajaran PAI berbasis Wordwall untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(1). <https://doi.org/10.30651/else.v8i1.21353>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). Media pembelajaran. Tahta Media Group.
- Hasram, S., Nasir, M. K. M., Mohamad, M., Daud, M. Y., Rahman, M. J. A., & Mohammad, W. M. R. W. (2021). The effects of Wordwall online games (WoW) on English language vocabulary learning among Year 5 pupils. *Theory and Practice in Language Studies*, 11(9), 1059–1066. <https://doi.org/10.17507/tpls.1109.11>

- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan fitur gamifikasi daring Maze Chase–Wordwall sebagai media pembelajaran digital mata kuliah Statistika dan Probabilitas. *MEDIASI*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Miftakhul Jannah, & Masnawati, E. (2024). Penerapan aplikasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 2(4), 173–183. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2241>
- Murtiningsih, D. H., & Kusmiyati, K. (2023). Analisis minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(3), 271–279. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i3.p271-279>
- Nuraeni, F., Rahayu, P., Hasyim, B., Septiani, D., Khuluqiyah, D. A., & Nurinsani, D. A. N. (2022). Pengaplikasian Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Sejahtera: Jurnal Inspirasi Mengabdikan untuk Negeri*, 2(1), 60–68. <https://doi.org/10.58192/sejahtera.v2i1.399>
- Nurfalaq, M., Wahyuni, N., Prasetyo, M. M., Sitti Wirda, & Nurhidayah, N. (2022). Penerapan model pembelajaran menyenangkan (joyful learning) dalam meningkatkan hasil belajar IPA. *Jurnal Biotek*, 10(1), 102–116. <https://doi.org/10.24252/jb.v10i1.29297>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(11), 806–811. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i11.162>
- Pujiriyanto. (2021). Pembelajaran menyenangkan sebagai upaya menanggulangi pandemi Covid-19. *Epistema*, 2(1). <https://doi.org/10.21831/ep.v2i1.40129>
- Putri, A., Ulfa, A. Z., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). Analisis peran media digital untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 4(3). <https://doi.org/10.9000/jupetra.v4i3.2142>
- Rahmadhani, A. S., Frahani, I., Saputri, F. J., Supriyadi, S., & Hermawan, J. S. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis website Wordwall dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1867–1874. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i4.3533>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sufiani, S., & Marzuki, M. (2021). Joyful learning: Strategi alternatif menuju pembelajaran menyenangkan. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1), 121–141. <https://doi.org/10.31332/zjpi.v7i1.2892>
- Sukma, R. O., Arafat, Y., & Heldayani, E. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap minat belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2830–2837. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8167>

- Syafitri, D., Khairunnisa, K., Reni, N. N., Septiyana, Z., & Ningsih, Y. (2025). Efektivitas media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1). <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.28014>
- Veronika, V., Rizhardi, R., & Suryani, I. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPS sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 2854–2860. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16490>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Zahra, A. Y., & Abduh, M. (2026). Penerapan pendekatan joyful learning di sekolah dasar. *Publikasi Pendidikan*, 16(2). <https://doi.org/10.70713/publikan.v16i2.84707>