JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN
Homepage : https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/jmp
Email : jmp@stkip-pessel.ac.id

p-ISSN : 2548-4826 ; e-ISSN : 2548-4834
Vol. 11, No. 5, October 2026
Page 12040-12050
© Author
Jurnal Manajemen Pendidikan

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS II

Farah Fakhratul Ummah[1], Imanuel Adhitya Wulanata Chrismastianto[2*], Maha Dewi Sabrina Nalle[3]
[1,2*,3] Universitas Pelita Harapan, Indonesia

*Email: imanuel.wulanata@uph.edu

Check for updates OPEN ACCESS CC BY SA

DOI: https://doi.org/10.34125/jmp.v11i5.3804

Sections Info

Article history:
Submitted: 9 August 2026
Final Revised: 28 August 2026
Accepted: 26 September 2026
Published: 31 October 2026

Keywords:
Learning Interest
Wordwall Media
Mathematics
Elementary School
Instructional Media

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of Wordwall learning media on the mathematics learning interest of second-grade students. A quasi-experimental approach with a nonequivalent control group design was applied. The sample consisted of 63 students, divided into 31 students in the experimental group and 32 students in the control group. To measure learning interest, a questionnaire covering four main indicators, namely feelings of enjoyment, student involvement, student attention, and student interest, was administered both before and after the treatment. The collected data were analyzed using descriptive statistics, normality and homogeneity tests, followed by hypothesis testing with the Mann-Whitney U test. Descriptive results showed that the mean learning interest score of the experimental group increased from 39,29 in the pretest to 52,90 in the posttest, while the control group increased only from 39,09 to 45,72. Furthermore, the Mann-Whitney U test yielded a significance value of 0,005, which is well below the 0,05 significance level. These results confirm a marked difference in mathematics learning interest between the two groups. In conclusion, the use of Wordwall learning media has a significant effect on the mathematics learning interest of second-grade elementary school students.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap minat belajar matematika siswa kelas II. Pendekatan kuasi-eksperimen melalui desain kelompok kontrol tidak bivalen (nonequivalent control group design) diterapkan dalam studi ini. Penelitian tersebut melibatkan sampel sebanyak 63 siswa, yang terbagi atas 31 siswa untuk kelompok eksperimen dan 32 siswa untuk kelompok kontrol. Guna mengukur minat belajar mereka, angket yang berfokus pada empat indikator utama – yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, perhatian siswa, dan ketertarikan siswa – disebarkan baik sebelum maupun sesudah pemberian perlakuan. Data yang terkumpul diolah menggunakan statistik deskriptif, disertai dengan uji normalitas dan homogenitas, yang kemudian dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan uji Mann-Whitney U. Data deskriptif menunjukkan bahwa skor rata-rata minat belajar pada kelompok eksperimen meningkat dari 39,29 saat pretest menjadi 52,90 pada posttest, sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami kenaikan dari 39,09 menjadi 45,72. Lebih lanjut, uji Mann-Whitney U menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,005, yang berada jauh di bawah taraf signifikansi 0,05. Output statistik ini mengonfirmasi adanya perbedaan yang mencolok dalam minat belajar matematika antara kedua kelompok yang diamati. Kesimpulannya, pemanfaatan media pembelajaran Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar matematika siswa di tingkat kelas II sekolah dasar.

Kata kunci: *Minat Belajar, Wordwall, Matematika, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu pilar studi yang memegang andil krusial dalam menyokong capaian akademik secara menyeluruh. Aktivitas pembelajaran bidang ini dasarnya ditujukan demi mengasah nalar logis, berpikir kritis, sistematis, sekaligus menumbuhkan daya kreatif peserta didik (Junita et al., 2023). Sebagai materi pokok yang diajarkan di setiap tingkatan sekolah, matematika ikut andil dalam merealisasikan visi pendidikan nasional guna mencetak SDM yang produktif, penuh inovasi, serta berwawasan luas (Widayati, 2022). Agar target tersebut dapat terpenuhi, perancangan pembelajaran matematika sepatutnya didesain secara bermakna sekaligus menyenangkan supaya mampu mendongkrak minat belajar matematika pada diri siswa.

Keberadaan minat belajar mempunyai peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan siswa ketika mendalami matematika. Istilah minat belajar merujuk pada wujud regulasi kedisiplinan yang ditunjukkan dalam aktivitas belajar, baik berkaitan dengan perencanaan studi maupun inisiatif untuk merealisasikan upaya tersebut secara sungguh-sungguh (Syachruroji. A et al., 2024). Dengan pengertian lain, minat belajar ini tidak sekadar menunjukkan tingkat ketertarikan siswa terhadap suatu materi, melainkan menggambarkan keinginan siswa sepanjang mengarungi proses transfer ilmu itu sendiri. Siswa yang dibekali minat belajar tinggi cenderung menunjukkan perasaan senang, tampak antusias, serta memperlihatkan perhatian siswa yang lebih terpusat sewaktu kegiatan kelas berlangsung.

Hasil PISA 2025 yang telah dilakukan oleh *Organisation for Economic Cooperation & Development-OECD*), Indonesia memperoleh skor rata-rata pada matematika yaitu 364. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Indonesia berada di bawah rata-rata negara yang berpartisipasi pada OECD yaitu 463 (OECD, 2026). Hasil tersebut memperlihatkan bahwa, kemampuan pembelajaran matematika di Indonesia masih harus ditingkatkan. Kondisi tersebut diperkuat ketika melakukan wawancara di lapangan, ditemukan beberapa kenyataan tentang minat belajar matematika dalam proses pembelajaran.

Realita di lapangan mengindikasikan bahwa minat belajar matematika siswa masih berada pada level yang rendah. Merujuk pada pemaparan kepala sekolah, kompetensi numerasi anak didik di salah satu SD negeri wilayah kota Tangerang masih memprihatinkan. Kondisi ini dikonfirmasi oleh nilai rapor mutu akademik periode 2025/2026 yang memperlihatkan adanya penurunan pada capaian numerasi siswa di sekolah tersebut. Guru kelas II B juga memaparkan bahwa dari sebanyak 31 siswa kelas II, sebagian di antaranya masih kedapatan kesulitan mencerna konsep dasar matematika sekaligus menyelesaikan soal operasi hitung dasar. Pola serupa terlihat melalui observasi langsung, di mana tampak sejumlah siswa kurang memperlihatkan ketertarikan siswa saat menyimak pembelajaran matematika, konsentrasi yang mudah buyar selama pelajaran, serta minimnya keterlibatan siswa dalam menuntaskan tugas. Berbagai data empiris ini menegaskan bahwa dilema numerasi tidak mutlak bersumber dari hambatan penguasaan materi saja, melainkan disebabkan pada permasalahan mendasar berupa kurangnya minat belajar siswa dalam mendalami matematika. Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi interaktif, salah satunya melalui analisis ilmiah mengenai pengaruh dari implementasi media *Wordwall* dalam mengatasi persoalan ini.

Optimalisasi proses pembelajaran, maksimalisasi hasil belajar, serta ketercapaian target yang telah dirumuskan sangat bergantung minat belajar siswa, karena tanpa adanya ketertarikan tersebut akan menghambat kelancaran aktivitas kelas (Arlina et al., 2023). Mengingat kedudukannya sebagai faktor penentu dalam keberhasilan akademis, proses pembelajaran yang mengabaikan minat belajar siswa berisiko memicu menurunnya mutu capaian belajar mereka (Putri & Safrizal, 2023). Menyoroti dinamika ini, Zuschaiya (2024)

mengemukakan bahwa dorongan belajar siswa ditentukan oleh kombinasi faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup gangguan kesehatan fisik murid serta stigma negatif bahwa matematika merupakan subjek yang pelik dan membingungkan. Di sisi lain, faktor eksternal meliputi pola pengajaran guru yang monoton, atmosfer kelas yang kurang kondusif, keterbatasan sarana prasarana sekolah, hingga minimnya stimulasi motivasi dari pihak orang tua.

Berangkat dari problematika tersebut, implementasi instrumen edukasi bertindak sebagai langkah strategis dalam memupuk kembali minat belajar siswa. Keberadaan media pembelajaran memegang peran penting dalam menyokong dinamika kelas melalui fungsinya sebagai jembatan penyampai pesan dari pendidik kepada peserta didik. Melalui transmisi informasi yang lebih efektif ini, pemanfaatan media tidak hanya memantik motivasi, melainkan juga menaikkan partisipasi, serta memicu keterlibatan siswa secara komprehensif untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (M, Hasan, 2021). Salah satu terobosan nyata untuk mengurai kendala di atas adalah dengan mendayagunakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Dalam hal ini, *Wordwall* hadir sebagai platform gim edukasi berbasis digital yang menyuguhkan variasi fitur interaktif yang adaptif terhadap materi ajar, sekaligus fungsional dalam merangsang penalaran kritis serta daya kreatif murid (Siti Mumtazah et al., 2025).

Sebagai ekosistem digital, platform ini memfasilitasi pembuatan aneka aktivitas interaktif yang bervariasi, mulai dari kuis, anagram, klasifikasi kelompok, acak kata, teka-teki silang, pencarian kosakata, perjodohan istilah, hingga roda acak (Mandi et al., 2023). Media *Wordwall* menyuguhkan opsi kegiatan yang dapat diformulasikan sesuai dengan target kurikulum, serta terbukti ampuh dalam memusatkan perhatian siswa sepanjang proses transfer ilmu berlangsung (Utami et al., 2024). Di samping itu, platform digital ini dapat difungsikan secara fleksibel, baik sebagai alat bantu ajar, bahan literasi, maupun instrumen evaluasi pembelajaran berbasis jaringan atau daring (Suharto et al., 2025). Melalui integrasi *Wordwall* dalam kegiatan kelas, guru dapat mendistribusikan materi, menyediakan referensi belajar, sekaligus menyelenggarakan ujian daring secara efisien. Kualitas interaktif yang ditawarkan oleh teknologi ini memperkuat potensinya dalam mengamankan perhatian siswa, memaksimalkan keterlibatan siswa, serta mendongkrak motivasi belajar secara berkelanjutan.

Pemanfaatan *Wordwall* dalam ranah instruksional dapat dioptimalisasikan guna merancang aneka permainan edukatif, yang memfasilitasi siswa untuk mengulas kembali substansi materi secara lebih mengasyikkan sekaligus mengukuhkan pemahaman kognitif mereka (Walidah et al., 2022). Melalui diversifikasi fiturnya, platform ini membekali pendidik kemampuan untuk mengemas pembelajaran matematika secara lebih variatif dan menyenangkan, yang berimplikasi pada keterlibatan aktif siswa dalam mengonstruksi pemahaman lewat aktivitas berbasis game (Wati et al., 2025). Berpijak pada potensi tersebut, pengintegrasian media *Wordwall* diharapkan memegang andil besar dalam mengeskalasi minat belajar siswa terhadap ranah studi matematika.

Indikasi ini selaras dengan ulasan literatur oleh Kholik & Muthi, (2024) terhadap delapan manuskrip ilmiah, yang menyimpulkan adanya pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan media berbasis game ini terhadap minat belajar matematika siswa. Transformasi perilaku tersebut diindikasikan oleh melonjaknya semangat siswa sepanjang proses kelas, tingginya keaktifan berdiskusi dan bertanya, serta kedisiplinan dalam merampungkan tugas tepat waktu pasca-intervensi berbasis *Wordwall*. Sejalan dengan itu, riset Wahyuni et al., (2025) turut mengonfirmasi adanya pengaruh penggunaan *Wordwall* terhadap minat belajar siswa pada bidang matematika. Melalui pengujian statistik *paired*

sample t-test, studi tersebut mengidentifikasi perolehan nilai t_{hitung} = 17,84 yang melampaui ambang t_{tabel} = 2,037, di mana temuan empiris ini sah menolak H_0 dan menerima H_a. Angka uji tersebut membuktikan secara mutlak bahwa teknologi *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan dalam memicu dinamika matematika siswa. Penegasan serupa dituangkan oleh Rohmah et al., (2025), yang mendapati bahwa penerapan *Wordwall* pada bidang eksakta mampu merubah iklim belajar menjadi lebih atraktif dan interaktif, sekaligus mendongkrak antusiasme, tingkat keaktifan, serta komitmen belajar anak didik di kelas IV.

Berbagai pemaparan empiris di atas memberikan landasan teoretis bahwa *Wordwall* berpotensi kuat sebagai media instruksional untuk memicu ketertarikan akademis, khususnya pada pembelajaran matematika. Berdasarkan konseptualisasi latar belakang tersebut, problematika inti yang diangkat dalam penelitian ini difokuskan pada pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas II. Adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu: apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas II? Selaras dengan rumusan masalah tersebut, studi ini ditujukan guna mengukur dan mengetahui sejauh mana pengaruh dari implementasi media pembelajaran *Wordwall* terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas II.

METODE PENELITIAN

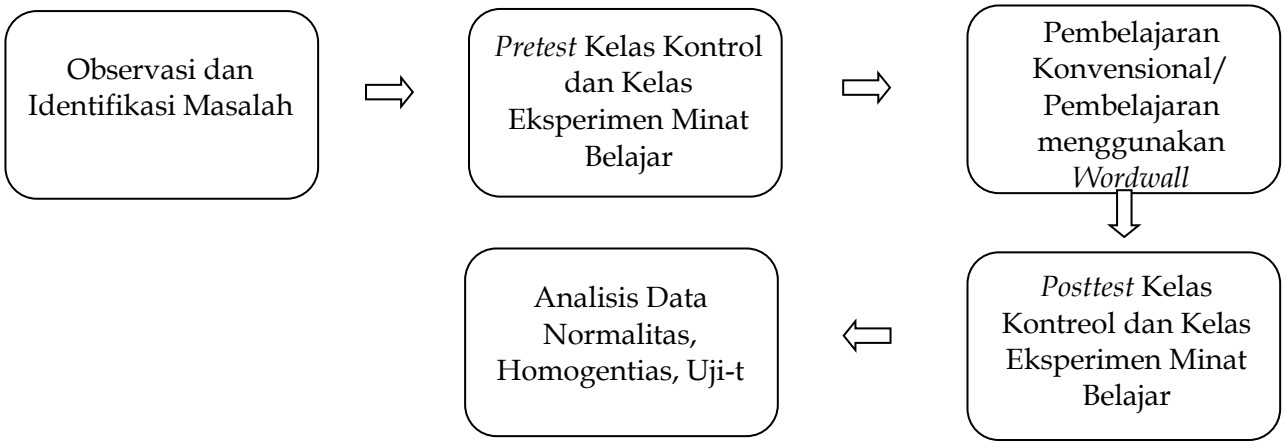
Pendekatan yang diterapkan dalam investigasi ini adalah metode penelitian kuantitatif. Rancangan operasionalnya mengadopsi desain eksperimen semu (*Quasi-Experimental Design*) dengan spesifikasi tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Karakteristik utama dari kerangka kerja ini melibatkan pelaksanaan uji awal (*pretest*) guna mengukur kondisi awal subjek sebelum intervensi diberikan, serta uji akhir (*posttest*) untuk mengevaluasi dampak setelah perlakuan selesai diimplementasikan.

Tabel 1. Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelas	*Pretest*	Perlakuan	*Posttest*
Eksperimen	Y_1	X	Y_2
Kontrol	Y_1	-	Y_2

Keterangan:

X : Pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall*
\- : Pembelajaran secara langsung
Y_1 : *Pretest* pada kelas eksperimen
Y_1 : *Pretest* pada kelas kontrol
Y_2 : *Posttest* pada kelas eksperimen
Y_2 : *Posttest* pada kelas kontrol



Gambar 1. Alur Penelitian

Studi ilmiah ini diselenggarakan di salah satu lembaga sekolah dasar negeri yang berlokasi di wilayah Kota Tangerang. Cakupan populasi dalam riset ini mengikutsertakan seluruh siswa dari kelas II A dan II B dengan akumulasi total mencapai 63 siswa. Dalam menentukan sampel, peneliti mengimplementasikan pendekatan *simple random sampling*, sebuah prosedur penarikan anggota sampel yang menjamin setiap elemen populasi memperoleh probabilitas yang setara untuk dipilih secara acak (Sugiyono, 2013). Secara operasional, subjek penelitian dikelompokkan ke dalam dua unit kelas, meliputi kelas II B yang menampung 31 siswa selaku kelompok eksperimen, serta kelas II A yang mengakomodasi 32 siswa bertindak sebagai kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kesesuaian setiap butir pernyataan dengan indikator minat belajar perlu dipastikan sebelum instrumen digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Oleh karena itu, angket minat belajar terlebih dahulu diuji validitas isinya menggunakan rumus Gregory. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana setiap butir pernyataan dalam instrumen telah sesuai dan relevan dengan indikator minat belajar yang akan diukur (Setemen, 2018). Validitas isi dilakukan melalui penilaian oleh dua orang validator, yang memberikan penilaian terhadap kesesuaian setiap butir pernyataan berdasarkan aspek materi, konstruksi, dan bahasa. Hasil penilaian dari kedua validator dianalisis menggunakan koefisien validitas (CV) Gregory untuk mengetahui tingkat kesepakatan dan kelayakan isi sebelum digunakan dalam penelitian.

Tabel 2. Skor Penilaian Kedua Pakar

Item	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
I	4	2	2	4	3	4	2	2	4	4	4	2	3	4	4	3
II	4	2	4	4	3	4	4	1	4	3	3	1	4	4	4	3

Tabel 3. Tabulasi Silang 2x2

Tabulasi Silang 2x2		Rater I	
		Kurang Relevan (Skor 1 atau 2)	Sangat Relevan (Skor 3 atau 4)
Rater II	Kurang Relevan (Skor 1 atau 2)	A	B
	Sangat Relevan (Skor 3 atau 4)	C	D

Sumber: Setemen (2018)

Merujuk pada paparan nilai dalam Tabel 2 serta hasil tabulasi pada Tabel 3, akumulasi skor untuk masing-masing kelompok tercatat meliputi 3 skor pada kategori A, 2 skor pada kategori B, 0 skor pada kategori C, dan 11 skor pada kategori D. Melalui kalkulasi berbasis formulasi Gregory, indeks koefisien validitas (CV) yang diperoleh menyentuh angka 0,69. Perolehan ini menunjukkan bahwa instrumen kuesioner minat belajar memiliki kualitas validitas isi yang baik dan memenuhi kriteria kelayakan riset karena masuk dalam klasifikasi tinggi. Rekapitulasi dari fase pengujian pakar ini membuktikan bahwa mayoritas

butir pernyataan sudah selaras dengan indikator minat yang diacu. Kendati demikian, beberapa butir soal yang kedapatan memiliki derajat relevansi rendah tetap dievaluasi dan direvisi mengacu pada masukan para validator sebelum diimplementasikan pada fase pengambilan data berikutnya.

Agenda riset ini diselenggarakan dengan tujuan mengukur sejauh mana pengaruh dari implementasi media *Wordwall* terhadap minat belajar matematika siswa di jenjang kelas II. Evaluasi terhadap konstruk minat belajar tersebut didasarkan pada empat dimensi utama, yang mencakup perasaan senang, keterlibatan siswa, perhatian siswa, serta ketertarikan siswa. Adapun subjek yang dilibatkan terbagi menjadi 31 siswa pada kelompok eksperimen dan 32 siswa pada kelompok kontrol. Pada fase permulaan, kedua kelompok subjek tersebut diwajibkan menempuh ujian awal (*pretest*) guna mendeteksi peta awal ketertarikan mereka sebelum intervensi kelas berjalan. Setelah seluruh rangkaian skema pembelajaran rampung diterapkan pada masing-masing kelas, ujian akhir (*posttest*) diselenggarakan untuk mendeteksi fluktuasi atau dampak intervensi. Output dari perhitungan statistik deskriptif atas data minat tersebut kemudian dirangkum dalam Tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan Rata-Rata Minat Belajar Matematika Siswa

Kelompok	Rata-rata *Pretest*	Rata-rata *Posttest*	Peningkatan
Eksperimen	39,29	52,90	13,61
Kontrol	39,09	45,72	6,63

Data pada Tabel 4 menunjukkan bahwa sebelum intervensi diterapkan, kondisi kedua kelompok berada dalam tingkatan yang relatif setara. Hal ini dibuktikan oleh nilai rata-rata pretest kelas eksperimen yang berada di angka 39,29, sedangkan kelas kontrol mencatatkan perolehan sebesar 39,09. Setelah pemberian perlakuan, kelompok eksperimen mengalami lonjakan rerata skor yang jauh lebih signifikan ketimbang kelompok pembanding, yakni menyentuh angka 52,90, sementara kelas kontrol hanya bergeser naik ke posisi 45,72. Melalui komparasi performa tersebut, kelas eksperimen membuktikan adanya pertumbuhan rata-rata sebesar 13,61 poin, yang nilainya dua kali lipat lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang cuma naik sebesar 6,63 poin.

Guna memastikan pemenuhan asumsi sebelum pengujian hipotesis, data riset terlebih dahulu disaring lewat uji normalitas untuk memetakan karakteristik distribusinya. Riset ini mengadopsi prosedur statistik *Shapiro-Wilk* pada taraf signifikansi 0,05 yang dikomputasi menggunakan bantuan perangkat lunak *SPSS Statistic V 22 for Windows*. Dasar pengambilan keputusan menyatakan data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) melampaui 0,05. Sebaliknya, jika nilai Sig. berada di bawah 0,05, maka sebaran data disimpulkan tidak berdistribusi normal. Rekapitulasi hasil perhitungan uji normalitas tersebut diuraikan di bawah ini.

Tabel 5. Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Statistik	Eksperimen	Kontrol
N	31	32
A	0,05	0,05
Sig (2-tailed)	0,118	0,112
Kesimpulan	Normal	Normal

Mengacu pada tabel 5, didapatkan nilai sig. data tes awal kelas eksperimen adalah 0,118 ≥ 0,05, dan nilai sig. pada data tes awal kelas kontrol adalah 0,112 ≥ 0,05, yang menunjukkan bahwa sebaran data berdistribusi normal.

Tabel 6. Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Statistik	Eksperimen	Kontrol

N	31	32
A	0,05	0,05
Sig (2-tailed)	0,003	0,026
Kesimpulan	Tidak Normal	Tidak Normal

Berdasarkan representasi data pada Tabel 6, indeks signifikansi (Sig.) untuk nilai ujian akhir (*posttest*) pada kelompok eksperimen tercatat sebesar 0,003, sedangkan pada kelompok kontrol berada di angka 0,026. Kedua perolehan tersebut teridentifikasi berada di bawah ambang batas signifikansi 0,05. Atas dasar kalkulasi tersebut, skor posttest baik dari kelas eksperimen maupun kelas pembanding diklasifikasikan ke dalam kategori data yang tidak berdistribusi normal.

Langkah berikutnya adalah menyelenggarakan uji homogenitas melalui pendekatan statistik Levene's Test guna mengonfirmasi apakah varians data antara kelas eksperimen dan kontrol bersifat homogen atau mempunyai karakteristik setara. Komputasi numerik pada fase ini dijalankan dengan menggunakan bantuan sistem program aplikasi *SPSS Statistic V 22 for Windows*. Adapun rekapitulasi data hasil perhitungan uji homogenitas untuk nilai pretest dari kedua kelompok subjek tersebut dipaparkan di bawah ini:

Tabel 7. Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik	***Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol**	***Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol**
N	31	32
A	0,05	0,05
Sig (2-tailed)	0,122	0,966
Kesimpulan	Homogen	Homogen

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 7, perolehan nilai signifikansi (Sig.) untuk data ujian awal (*pretest*) tercatat sebesar 0,122, sementara untuk ujian akhir (*posttest*) menyentuh angka 0,966. Kedua indikator tersebut terbukti melampaui ambang batas varians data 0,05. Atas dasar hasil tersebut, dapat diinterpretasikan bahwa skor pretest maupun posttest dari kelompok eksperimen dan kelompok pembanding memiliki karakteristik varians yang homogen, baik pada fase pengukuran awal maupun pengukuran akhir.

Merujuk pada prasyarat dari uji normalitas dan homogenitas yang telah dilalui, pembuktian hipotesis diarahkan menggunakan analisis statistik non-parametrik lewat *uji Mann-Whitney*. Prosedur ini diimplementasikan lantaran sebaran data posttest tidak memenuhi kriteria distribusi normal. Ketentuan penarikan kesimpulan dalam uji Mann-Whitney menetapkan bahwa jika nilai signifikansi melebihi 0,05, maka (H_0) sah diterima dan (H_a) ditolak. Sebaliknya, apabila indeks signifikansi berada di bawah 0,05, maka (H_0) gugur sehingga (H_a) dinyatakan diterima. Adapun produk akhir dari pengujian hipotesis tersebut dipaparkan di bawah ini:

Tabel 8. Uji Hipotesis

Statistik	**Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**
N	63
A	0,05
Sig (2-tailed)	0,005
Kesimpulan	Terdapat perbedaan

Berdasarkan data kuantitatif pada Tabel 8, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,005, yang nilainya berada di bawah ambang batas kesalahan 0,05. Temuan empiris ini menjadi basis argumentasi yang sah untuk menggugurkan (H_0) dan menerima (H_a). Melalui output tersebut, dapat diinterpretasikan secara meyakinkan bahwa implementasi media *Wordwall* memberikan pengaruh nyata dalam memicu minat belajar matematika siswa.

Ditinjau secara komprehensif, aplikasi media pembelajaran *Wordwall* terbukti

membawa pengaruh yang signifikan terhadap aspek minat belajar matematika pada peserta didik kelas II sekolah dasar. Kelompok eksperimen yang mendapatkan intervensi pembelajaran berbasis *Wordwall* mencatatkan lonjakan skor minat mencapai 13,61 poin, sementara kelas pembanding hanya menunjukkan pertumbuhan terbatas sebesar 6,63 poin. Kesenjangan progres yang didukung penuh oleh hasil uji *Mann-Whitney* pada angka signifikansi 0,005 ini memperkokoh kesimpulan bahwa karakteristik minat belajar siswa di kelas intervensi berbeda secara signifikan dibandingkan dengan kelompok yang menempuh pembelajaran konvensional tanpa media digital tersebut.

Pembahasan

Evaluasi terhadap tingkat minat belajar siswa dalam investigasi ini dititikberatkan pada empat dimensi operasional. Mengadopsi konseptualisasi dari Slameto, komponen yang membentuk konstruk minat belajar tersebut mencakup perasaan senang, ketertarikan siswa, aspek penerimaan, serta derajat keterlibatan siswa (Syarifuddin et al., 2023). Minat seseorang dalam belajar dapat diukur melalui beberapa indikator yang muncul selama proses pembelajaran, indikator tersebut meliputi perasaan senang diterlihat melalui rasa nyaman dalam mengikuti pembelajaran tanpa paksaan. Keterlibatan siswa terlihat dari keaktifan dalam mengikuti dan menyelesaikan pada aktivitas pembelajaran. Pada aspek perhatian siswa dapat dilihat melalui kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian terhadap materi atau kegiatan yang diminati. Sementara itu, ketertarikan siswa berkaitan dengan adanya dorongan dan rasa tertari dengan adanya dorongan dan rasa tertarik terhadap suatu objek atau kegiatan pembelajaran (Baringbing et al., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian, keempat indikator tersebut menunjukkan kenaikan skor minat belajar pada kelompok eksperiman yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan *Wordwall* tidak hanya berkaitan dengan peningkatan skor minat belajar secara keseluruhan, tetapi juga respons siswa selama mengikuti pembelajaran.

Pada indikator perasaan senang, persentase kelas eksperimen naik dari 56% pada pengukuran awal (*pretest*) menjadi 77% pada pengkuran akhir (*posttest*). Sementara itu, kelas kontrol menunjukkan perubahan dari 58% pada pengukuran awal (*pretest*) menjadi 70% pada pengkuran akhir (*posttest*). Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa siswa merasa senang ketika mengikuti pembelajaran matematika melalui kuis dan permainan yang disajikan menggunakan *Wordwall*. Penyajian soal dalam bentuk aktivitas yang lebih interaktif memberikan suasana pembelajaran yang berbeda dibandingkan kegiatan yang hanya berpusat pada penjelasan guru dan pengerjaan soal secara tertulis. Siswa dapat mengikuti kegiatan sambil mencoba menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan yang tersedia. Kondisi tersebut dapat membuat pembelajaran matematika terasa lebih menyenangkan dan membantu mengurangi kesan bahwa matematika merupakan pembelajaran yang monoton.

Pada indikator keterlibatan siswa, persentase kelas eksperimen naik dari 56% menjadi 75%, sedangkan kelas kontrol naik dari 58% menjadi 68%. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa terdorong untuk ikut menjawab pertanyaan, mencoba menyelesaikan soal, dan memberikan respons terhadap aktivitas yang diberikan. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa siswa aktif dalam berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Pada perhatian siswa, persentase kelas eksperimen naik dari 56% menjadi 75%, sedangkan kelas kontrol naik dari 57% menjadi 67%. Peningkatan dapat dikaitkan dengan penyajian aktivitas *Wordwall* yang menggunakan tampilan visual dan bentuk permainan yang beragam. Variasi tersebut dapat membantu memfokuskan perhatian siswa pada kegiatan yang sedang dilakukan sehingga siswa tidak hanya berfokus pada penjelasan verbal. Penggunaan *Wordwall* dapat

memberikan stimulus yang membantu siswa mempertahankan perhatian selama mengikuti pembelajaran matematika.

Selanjutnya, pada indikator ketertarikan siswa, persentase kelas eksperimen naik dari 55% menjadi 75%, sedangkan kelas kontrol hanya naik dari 57% menjadi 64%. Penggunaan *Wordwall* memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran matematika melalui bentuk kuis dan permainan yang berbeda. Ketertarikan siswa tidak hanya muncul karena penggunaan teknologi, tetapi juga karena aktivitas yang diberikan memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari. Temuan ini sejalan dengan hasil kajian Kholik & Muthi (2024) yang menunjukkan adanya peurubahan sikap positif setelah penggunaan *Wordwall*, seperti meningkatnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, keberanian dalam bertanya ketika mengalami kesulitan mengerjakan soal, serta kedisiplinan dalam mengumpulkan tugas sesuai waktu yang ditentukan. Penelitian Kamswara et al. (2024) pada siswa kelas II juga memperlihatkan bahwa penerapan media *Wordwall* dapat mendorong peningkatkan minat belajar matematika.

Hasil pengujian tersebut memperkuat temuan riset Risnawati et al., (2025) yang menegaskan adanya pengaruh dari implementasi media pembelajaran *Wordwall* dalam menstimulasi minat belajar matematika di tingkat sekolah dasar. Melalui pemanfaatan uji Wilcoxon, studi tersebut membuktikan terjadinya eskalasi performa yang signifikan pada kelompok subjek setelah coba *Wordwall*. Fakta empiris ini memperkokoh argumentasi bahwa kegunaan *Wordwall* mampu menstimulasi transformasi positif terhadap aspek minat belajar matematika secara konsisten, baik ketika diuji pada satu basis kelompok mandiri maupun saat diuji silang dengan kelompok instruksional yang berbeda.

Secara praktis, luaran riset ini berimplikasi sebagai bahan rujukan bagi pendidik untuk mengemas rekonstruksi pembelajaran matematika menjadi lebih memikat sekaligus merangsang keterlibatan siswa secara aktif. Akselerasi minat belajar yang terpotret pada kelompok eksperimen membuktikan bahwa formulasi materi yang disajikan lewat kuis digital, simulasi gim, dan penugasan interaktif ampuh mereduksi atmosfer kelas yang menjemukan. Sementara itu, dari sudut pandang teoretis, temuan ini memperkuat konsep bahwa pengintegrasian media pembelajaran yang interaktif berkontribusi besar dalam memicu lahirnya minat belajar pada diri siswa. Melalui karakteristiknya, *Wordwall* menyuguhkan aneka kegiatan yang mengombinasikan komponen visual, dril latihan soal, tantangan permainan, serta umpan balik instan, sehingga proses transfer ilmu pada bidang matematika tidak melulu bergantung pada metode penyampaian verbal satu arah.

Namun, teknologi tetap berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, sedangkan keberhasilan pembelajaran tetap dipengaruhi oleh bagaimana guru merancang aktivitas, memberikan arahan, dan mengaitkan media dengan tujuan pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan untuk dapat mengembangkan penggunaan *Wordwall* pada materi matematika yang berbeda dan menggunakan variasi aktivitas yang lebih beragam. Peneliti juga dapat mengombinasikan *Wordwall* dengan model atau pendekatan pembelajaran yang paling cocok agar mampu meningkatkan minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan pada penelitian ini, penggunaan media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar matematika siswa kelas II SD. kesimpulan tersebut didasarkan pada hasil uji *mann-whitney* yamg memperoleh nilai signifikan sebesar 0,005, yang lebih kecil dari ambang taraf signifikansi 0,05. Selain itu, perubahan skor rata-rata pada penelitian ini turut memperlihatkan pola yang berbeda pada kedua kelompok. Minat belajar siswa di kelas eksperimen mengalami kenaikan dari 39,29 saat *pretest* menjadi 52,90 setelah

posttest. Sementara itu, pada kelas kontrol meningkat dari 39,09 pada *pretest* menjadi 45,72 pada *posttest*. Selisih peningkatan ini memperlihatkan bahwa pertambahan skor minat belajar pada kelompok penggunaan *Wordwall* lebih besar daripada kelas yang mengikuti pembelajaran tanpa media tersebut. Dalam praktik pembelajaran, kuis dan permainan interaktif dapat dimanfaatkan untuk menghadirkan variasi aktivitas yang memberi ruang bagi siswa untuk membangun pembelajaran matematika yang lebih menarik dan merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif. Dengan demikian, *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai pilihan media digital untuk mendukung upaya meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar.

REFERENSI

Arlina, Amini, A., Ainun, N., & Maharani, M. (2023). Upaya Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MIS SKB 3 Mentari AL-Ikhwan Desa Mekar Tangjung Kab. Asahan. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan*, *4*(1), 33–38. https://doi.org/https://doi.org/10.54371/ainj.v4i1.230

Baringbing, A., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2022). *Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD*. *6*, 1065–1072. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i4.8577

Junita, S., Safrizal, S., & Herlina, E. (2023). Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iv Sd (Studi Kasus Di Sd X Tanjung Alam). *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *3*(2), 83–95. https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v3i02.1588

Kamswara, C. V., Chasanatun, F., & Sumeni, M. (2024). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall pada Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas II SDN 02 Tawangrejo Madiun Tahun Ajaran 2023/2024. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, *2*(3), 1495–1502. https://doi.org/10.60126/maras.v2i3.425

Kholik, C. F., & Muthi, I. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *2*(7), 276–281. https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/jim/index

M, Hasan, D. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

Mandi, W. L., Kurniawati, I. Y., Ilyas, M., & Sarniaty. (2023). *ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPA*. *4*, 34–41.

OECD. (2026). PISA 2025 Results (Volume I): Philippines. In *OECD Publishing, Paris: Vol. I* (Issue Volume I). https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2026/09/pisa-2025-results-volume-i-country-notes_88d1164e/philippines_aef758c4/3699b9d5-en.pdf

Putri, F. M., & Safrizal. (2023). Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas VI Sekolah Dasar Nageri 12 Baruh-Bukit. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, *3*(1), 66–77. https://doi.org/https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i1.1346

Risnawati, Alim, J. A., & Putra, Z. H. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 10 Siak Kecil. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(04), 328–343. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.34255

Rohmah, N. A., Agustin Reni Pitasari, M., & Ilyas, M. (2025). Analisis Pemanfaatan Media WORDWALL terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Di Kelas IV SDN Karangrejo 03. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(4), 552–566. https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.35871

Setemen, K. (2018). Pengembangan Dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, *15*(2), 178–187. https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14197

Siti Mumtazah, Salmaini Safitri Syam, & Nur Azmi Alwi. (2025). Penggunaan WordWall sebagai Game Edukasi untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 di Sekolah Dasar. *Dinamika Pembelajaran : Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, *2*(3), 159–169. https://doi.org/10.62383/dilan.v2i3.1905

Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*.

Suharto, T., Yakin, F. A., & Purwantoro, F. (2025). Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, *10*(2), 23. https://doi.org/10.31602/muallimuna.v10i2.18529

Syachruroji. A, Nur, A. M., Nita, A., Restiyana, R., & Nur, R. F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas 3 Muatan Pelajaran IPA di SDN Kebaharan 2. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *2*(1), 13–21. https://doi.org/10.46368/jppsd.v2i1.1900

Syarifuddin, A., Ramadhini, S. A., Faisal, F., & Nurlaeli, N. (2023). Pengaruh Metode Eksperimen Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Palembang. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, *3*(2), 25–38. https://doi.org/10.37680/basica.v3i2.4117

Utami, S. V. S., Mansur, H., & Qomario. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. *Journal of Education Research*, *5*(4), 6081–6089. https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1939

Wahyuni, D. H., Handayani, W., & Amiruddin. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS IV SD NEGERI 10 TANJUNG LAGO. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *10*(02), 270–290. https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.28686

Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, *7*(2), 105–115. https://doi.org/10.30999/ujmes.v7i2.2140

Wati, M., Hindarwati, M., Zulfa, M., Badry, A., Iman, B. N., Ariyanti, N., & Lestari, R. E. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Kelas 1. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, *2*(2), 323–334. https://journal.lpkd.or.id/index.php/Dilan

Widayati, E. W. (2022). P Pembelajaran Matematika di Era "Merdeka Belajar", Suatu Tantangan bagi Guru Matematika. *Sepren*, *4*(01), 01–10. https://doi.org/10.36655/sepren.v4i01.770

Zuschaiya, D. (2024). Faktor yang Memengaruhi Minat dan Kesulitan Belajar Matematika Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, *2*(01), 41–49. https://doi.org/10.58812/spp.v2i01.314

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA