

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL DAN
POWERPOINT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI PELESTARIAN
SUMBER DAYA ALAM UDARA, AIR DAN TANAH KELAS VII DI
SMP MUHAMMADIYAH 3 KARANGPANDAN TAHUN AJARAN
2025/2026**



ABSTRAK

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan untuk
Memenuhi Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Geografi

oleh

Purwanti

NIM 2351100010

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS VETERAN BANGUN NUSANTARA
SUKOHARJO**

2026

ABSTRAK

Purwanti. NIM 2351100010. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dan PowerPoint dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Materi Pelestarian Sumber Daya Alam Udara, Air, dan Tanah Kelas VII di SMP Muhammadiyah 3 Karangpandan Tahun Ajaran 2025/2026. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif, seperti metode ceramah yang membuat siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang interaktif, salah satunya melalui penggunaan aplikasi Wordwall dan PowerPoint. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Wordwall dan PowerPoint dalam meningkatkan hasil belajar serta motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Karangpandan. Teknik pengumpulan data menggunakan *pre-test* dan *post-test* hasil belajar. Analisis data dilakukan dengan uji statistik untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan Wordwall dan PowerPoint.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan PowerPoint. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai hasil belajar serta tingginya keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keaktifan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall dan PowerPoint berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dengan Wordwall sebagai media yang lebih efektif. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Kata kunci : Wordwall, PowerPoint, hasil belajar, media pembelajaran.

Kepustakaan :

Dosen Pembimbing

Muhammad Husyain Rifa'i, S. Pd., M. Pd.

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Pranichayudha Rohsulina, M.Pd

ABSTRACT

Purwanti. 2351100010. The Effectiveness of Using Wordwall and PowerPoint Applications in Improving Students' Learning Outcomes in Social Studies on the Topic of Conservation of Natural Resources (Air, Water, and Soil) for Grade VII at SMP Muhammadiyah 3 Karangpandan in the Academic Year 2025/2026. Undergraduate Thesis. Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo.

This study was motivated by the low level of students' interest and learning outcomes, which were caused by the use of less varied teaching methods, such as the lecture method that tends to make students less active and easily bored. Therefore, innovation in interactive learning media is needed, one of which is through the use of Wordwall and PowerPoint applications. This study aims to determine the effectiveness of using Wordwall and PowerPoint in improving students' learning outcomes and learning motivation in Social Studies.

This research employed a quantitative approach with an experimental design. The subjects of the study were seventh-grade students of SMP Muhammadiyah 3 Karangpandan. Data collection techniques included pre-tests and post-tests to measure learning outcomes. Data analysis was conducted using statistical tests to determine differences in learning outcomes between the class using Wordwall and the class using PowerPoint.

The results of the study indicate that the use of Wordwall as a learning medium is more effective in improving students' learning outcomes compared to PowerPoint. This is evidenced by the increase in students' scores as well as higher levels of engagement and motivation during the learning process. In addition, the use of interactive media is able to create a more enjoyable learning environment and enhance student participation.

Based on the findings, it can be concluded that the use of Wordwall and PowerPoint applications has an effect on students' learning outcomes, with Wordwall being the more effective medium. Therefore, teachers are recommended to utilize interactive learning media in order to improve the quality of instruction and students' learning outcomes.

Key words : Wordwall, PowerPoint, learning outcomes, learning media.

Bibliography :

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor manusia untuk meningkatkan keilmuannya. Melalui proses pendidikan tersebutlah manusia akan dituntut untuk belajar. Untuk meningkatkan mutu pendidikan terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, salah satunya yaitu mengelola proses pembelajaran dikelas untuk menciptakan kondisi yang efektif dan berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hal tersebut sesuai pernyataan Nurbaya, *et. al.* (2024) yang mengungkapkan bahwa Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terencana oleh masyarakat melalui kegiatan yang sistematis, terbuka, dan terarah untuk membimbing serta mengembangkan potensi generasi muda, sehingga mereka mampu mencapai tujuan tertentu dan bertanggung jawab dalam membangun peradaban di masa depan. Namun, dalam upaya peningkatan mutu pendidikan tersebut nyatanya masih terdapat masalah atau penghambat dalam proses pembelajaran yang dihadapi oleh pendidik sehingga menyebabkan hasil belajar Siswa menurun (Zaki, *et. al.*, 2020).

Keberhasilan anak disekolah tidak akan pernah tercapai apabila tidak adanya kerjasama dan keharmonisan antara pihak orang tua dan anak, masyarakat dan negara. Keberhasilan pembelajaran adalah tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan melalui proses kegiatan belajar mengajar yang berjalan efektif. Keberhasilan ini tidak hanya ditentukan oleh kemampuan siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh motivasi, metode pembelajaran, dan lingkungan belajar yang saling berinteraksi untuk menciptakan kondisi belajar yang optimal (Hasanah, *et. al.*, 2025). Keberhasilan anak menjadi tanggung jawab bersama yang melibatkan berbagai pihak, yaitu guru, orang tua, masyarakat, sekolah, dan negara. Setiap pihak memiliki peran dan tanggung jawab dalam mendukung terlaksananya proses pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan perkembangan Siswa secara optimal.

Diantara komponen pendidikan di atas yang berperan utama paling penting dalam pendidikan di atas adalah seorang guru. Menurut Sanjani (2020) Guru merupakan komponen utama dalam proses belajar mengajar yang berperan sebagai pembimbing dan pemimpin dalam kegiatan pembelajaran. Beliau menambahkan bahwa Proses belajar mengajar merupakan interaksi timbal balik antara guru dan siswa yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam menjalankan perannya, guru memiliki tugas dalam bidang profesi, kemanusiaan, dan kemasyarakatan, serta melaksanakan tugas pedagogis dan administrasi dalam proses pembelajaran.

Buchari (2018) Agar proses pembelajaran berhasil dan mutu pendidikan meningkat maka diperlukan guru yang sangat paham bahwa ia adalah seorang guru yang mengenal profesinya yang mempunyai wawasan pengetahuan. Peran guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran adalah kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan sistem atau strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi Siswa, lingkungan belajar, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan berkualitas (Sutikno, *el. al.*, 2022). Kualitas guru merupakan salah satu penentu dalam pencapaian tujuan pendidikan. Bagaimanapun baiknya kurikulum dan fasilitas kalau kualitas guru tidak memadai maka hasil pendidikan tidak akan dapat diharapkan oleh karena itu Allah memuliakan orang yang memiliki ilmu dengan meninggikan derajatnya sebagaimana firman Allah dalam Surat Al Mujadalah:

Artinya: "Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan" (Sholeh, 2016)

Dalam kegiatan pembelajaran guru akan menjadi fasilitator Siswa, dimana guru disitu akan menggantikan orang tua Siswa disekolah. Menurut Yestiani & Zahwa (2020) Peran guru sebagai fasilitator adalah memberikan pelayanan dan kemudahan kepada Siswa dalam menerima serta memahami materi pembelajaran,

sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif dan efisien. Guru akan memiliki sikap yang akrab dan penuh tanggung jawab serta memperlakukan Siswa sebagai mitra pengganti dan menjadi pengajar yang baik sesuai pembelajaran yang terencana.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, salah satunya yaitu mengelola proses pembelajaran dikelas untuk menciptakan kondisi yang efektif dan berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selain itu, penerapan sikap disiplin dan aturan kelas oleh guru juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai karakter, seperti sikap anti kekerasan, sehingga tercipta lingkungan belajar yang aman dan nyaman. Suasana yang kondusif dapat membantu Siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah serta mendukung keberhasilan proses pembelajaran (Yestiani & Zahwa, 2020).

Masalah utama yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran saat ini yaitu guru yang kurang inovatif dan kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Rata-rata guru sekarang masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Metode tersebut memang salah satu metode termudah dalam menyampaikan materi pembelajaran, dimana guru tidak memerlukan alat dan bahan praktek. Namun, kelemahan dari metode ini yaitu Siswa tidak diajarkan strategi pembelajaran yang dapat menjadi alat bantu Siswa dalam memahami bagaimana belajar, berpikir, dan memotivasi diri sendiri, yang mana hal tersebut merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam suatu pembelajaran. (Surahmawan et. al., 2021). Menurut Sihombing (2023) masih banyak pendidik yang belum mampu menyelenggarakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta belum memanfaatkan media dan sumber pembelajaran secara tepat. Padahal, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian,

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 di SMP Muhammadiyah 3 Karangpandan ditemukan kenyataan yang berlangsung di lapangan yakni bahwa pendidik belum bisa menggunakan teknologi dengan baik. Karena disayangkan sekolah masih kekurangan fasilitas yang memadai untuk

melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang interaktif. Media yang digunakan yakni buku materi kemudian menjelaskannya kepada Siswa. Metode yang dipakai pendidik di dalam kelas yakni ceramah dan tanya jawab. Melalui penerapan metode ceramah, terdapat sejumlah Siswa yang tidak fokus pada penyampaian materi oleh pengajar. Pada waktu diskusi dan tanya jawab, tidak semua Siswa interaktif pada kegiatan pembelajaran, melainkan hanya segelintir Siswa yang menunjukkan keterlibatan aktif, sementara yang lainnya memilih untuk tetap diam. Dari pengamatan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa jika pemakaian metode ceramah saja cenderung hanya menjadikan Siswa merasa bosan di kelas, sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman materi oleh Siswa.

Salah satu cara agar tidak selalu menggunakan metode ceramah saja yaitu kita bisa menggunakan teknologi pendidikan. Menurut Salsabila & Agustian (2021) Dalam pengembangan dan pemanfaatan teknologi pembelajaran terdapat tiga prinsip dasar yang perlu dijadikan acuan, yaitu pendekatan sistem (*system approach*), berorientasi pada Siswa (*learner centered*), serta pemanfaatan sumber belajar secara maksimal dan bervariasi (*utilizing learning resources*). Ketiga prinsip tersebut bertujuan untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan optimal. Dengan adanya teknologi Pendidikan, pembelajaran akan lebih menarik apalagi didunia yang sekarang serba teknologi. Pendidikan teknologi diantaranya audio visual seperti televisi, radio, kaset audio, VCD, CD interaktif, bahkan komputer dengan jaringan internet sebagai media interaktif. Diharapkan dengan adanya teknologi ini, Guru dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif dan Siswa dapat merangsang pikiran, menambah minat belajar, menambah kreatifitas Siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Media pembelajaran interaktif merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara peyampai pesan dari pengirim kepada penerima yang mana dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat Siswa dalam mengikuti pembelajaran. Nurfadhillah (2021) mengungkapkan bahwa Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai sumber belajar untuk membantu guru menyampaikan materi kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang

bervariasi dan menarik dapat memperkaya wawasan siswa, menumbuhkan minat belajar terhadap materi baru, serta merangsang siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga materi dapat dipahami dengan lebih mudah.

Perlu adanya suatu media yang bisa mengangkat motivasi Siswa untuk tetap fokus dalam pembelajaran dan tetap terjamin yaitu dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning*, *e-learning* merupakan contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang tepat digunakan untuk mempermudah suatu proses pembelajaran. Magdalena, et. al. (2020) mengungkapkan bahwa Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran memiliki berbagai manfaat, antara lain menjadikan pembelajaran lebih realistis dan kontekstual, efisien serta praktis dalam penggunaannya. *E-learning* juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dan media pembelajaran yang membantu guru memperoleh berbagai materi melalui internet. Selain itu, penggunaan *e-learning* dapat meningkatkan kepekaan siswa terhadap perkembangan teknologi, memudahkan pelaksanaan evaluasi atau ujian secara digital, serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Salah satu media pembelajaran berbasis *e-learning* yang bisa digunakan untuk menunjang proses pendidikan adalah Wordwall. Salsabila (2025) mengungkapkan bahwa Wordwall merupakan aplikasi berbasis web yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif, yang memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas pembelajaran seperti teka-teki kata, kuis, kartu kata, dan permainan edukatif lainnya. Melalui platform ini, guru dapat menciptakan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi belajar, serta membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Selain sebagai media pembelajaran interaktif, Wordwall juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, Wordwall dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari (Kurnia, et. al., 2024)

Selain Wordwall, terdapat media pembelajaran lain untuk presentasi yaitu PowerPoint. Microsoft PowerPoint merupakan perangkat lunak yang digunakan

untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide. Melalui program ini, pengguna dapat membuat presentasi secara mudah dan profesional yang dapat dimanfaatkan sebagai media penyampaian materi dalam proses pembelajaran (Hasanah, 2020). Titin & Kurnia (2022) mengungkapkan bahwa pemanfaatan PowerPoint interaktif sebagai media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih terstruktur dan menarik. PowerPoint juga dapat menjadi pedoman bagi guru dalam menyajikan materi secara sistematis sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan mutu pembelajaran dapat meningkat.

Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS merupakan mata pelajaran yang harus dipelajari dalam proses Pendidikan agar tujuan Pembelajaran bisa tercapai. Pendidikan dan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sehingga harus diajarkan di semua jenjang pendidikan, mulai dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi (Khoir, 2024). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi mengungkapkan bahwa terdapat materi Pembiasaan Diri untuk Melestarikan Lingkungan IPS untuk Kelas VII. Materi tersebut membahas pembiasaan untuk melestarikan sumber daya udara, air, dan tanah (Nursa'ban, 2021)

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis mengambil Judul Penelitian tentang “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dan PowerPoint Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Materi Pelestarian Sumber Daya Alam Udara, Air dan Tanah Kelas VII di SMP Muhammadiyah 3 Karangpandan Tahun Ajaran 2025/2026”. Diharapkan dengan di gunakanya media ini, Siswa mampu untuk menguasai materi dengan lebih mudah sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang peneliti ambil berdasarkan dengan latar belakang adalah sebagai berikut:

1. Pola pengajaran lama atau tradisional dianggap kurang relevan untuk diterapkan pada generasi sekarang.
2. Kurang bervariasi media belajar yang digunakan pengajar dalam mengajar.

3. Rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS
4. Rendahnya kemampuan pemahaman konsep siswa terhadap mata pelajaran IPS.

C. Pembatasan Masalah

Melihat pada identifikasi masalah diatas, peneliti batasi permasalahan tersebut pada:

1. Kurang bervariasi media belajar yang digunakan pengajar dalam mengajar.
2. Rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS.
3. Rendahnya kemampuan pemahaman konsep siswa terhadap mata pelajaran IPS

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yakni :

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas VII B menggunakan aplikasi wordwall di SMP Muhammadiyah 3 Karangpandan?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas VII C menggunakan powerpoint di SMP Muhammadiyah 3 Karangpandan?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 3 Karangpandan setelah menggunakan aplikasi wordwall dan media pembelajaran powerpoint?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini yakni :

1. Mengetahui hasil belajar siswa kelas VII B menggunakan aplikasi wordwall di SMP Muhammadiyah 3 Karangpandan
2. Mengetahui hasil belajar siswa kelas VII C menggunakan powerpoint di SMP Muhammadiyah 3 Karangpandan
3. Mengetahui motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 3 Karangpandan setelah menggunakan aplikasi wordwall dan media pembelajaran powerpoint.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah

Harapannya penelitian ini dapat membantu sekolah dalam meningkatkan pendidikan.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai pilihan dalam penggunaan media pembelajaran guna menunjang proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif dan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

3. Bagi Siswa

Penggunaan media Wordwall diharapkan mampu mengatasi kejenuhan siswa selama proses pembelajaran serta dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dalam mempelajari serta memahami materi IPS.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan peneliti pengetahuan dan pengalaman baru terkait pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan efektif. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan inovasi media pembelajaran di lingkungan sekolah.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan melalui berbagai cara yang dapat merangsang aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa, sehingga tercipta proses pembelajaran yang efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Daniyati, et. al., 2023). Sedangkan menurut Maharani, et. al., (2024) Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi secara lebih jelas dan variatif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta keberhasilan belajar siswa.

Paggara, et al. (2022) mengungkapkan bahwa Media pembelajaran terdiri atas dua unsur utama, yaitu software dan hardware. Software merupakan informasi atau pesan yang terkandung dalam media, sedangkan hardware adalah perangkat yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut. Dalam perkembangannya, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, tetapi juga sebagai sumber belajar. Sedangkan Titin *et. al.*, (2023) mengungkapkan bahwa Media pembelajaran mengacu pada segala bentuk sarana yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran guna mendukung penyampaian materi kepada Siswa secara lebih efektif dan menarik. Penggunaan media pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar yang beragam serta membantu guru dalam menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai karakteristik Siswa.

Dari penjelasan - penjelasan diatas, maka media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan atau materi dari guru kepada siswa melalui berbagai cara, baik secara visual, audio, maupun audiovisual.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi yang mampu merangsang aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan variatif. Media pembelajaran juga terdiri atas unsur software sebagai isi atau pesan, serta hardware sebagai alat penyampai pesan, dan dalam perkembangannya tidak hanya berperan sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sumber belajar yang dapat meningkatkan motivasi serta keberhasilan belajar siswa.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Titin et. al., (2023) mengungkapkan bahwa tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan daya tarik proses belajar mengajar sehingga dapat mendorong keaktifan Siswa. Mereka menambahkan, media pembelajaran juga bertujuan untuk memperjelas penyampaian materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran juga memungkinkan variasi dalam metode mengajar, sehingga guru dapat menyampaikan konsep secara lebih inovatif dan menarik.

Media pembelajaran memiliki kedudukan penting sebagai perantara dalam proses komunikasi antara guru dan siswa (Paggara, et al., 2022). Mereka menambahkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama, yaitu :

1) Pemusat perhatian siswa

Sebagai pemusat perhatian siswa, di mana media yang dirancang secara menarik dan interaktif dapat membantu siswa lebih fokus terhadap materi pembelajaran.

2) Penggugah emosi dan motivasi

Sebagai penggugah emosi dan motivasi, karena penyajian materi melalui media yang variatif seperti gambar, video, dan audio dapat meningkatkan minat serta semangat belajar siswa.

3) Pengorganisasi materi pembelajaran

Membantu siswa memahami materi melalui penyajian yang sistematis seperti tabel, grafik, dan diagram sehingga memudahkan dalam mengingat informasi.

4) Penyama persepsi

Membantu mengonkretkan konsep abstrak sehingga siswa memiliki pemahaman yang sama terhadap materi yang dipelajari. Kelima, sebagai pengaktif respons siswa, di mana penggunaan media yang bervariasi dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam memahami materi.

Peran media dalam kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Daniyati, *et. al.*, 2023). Levie dan Lentz (dalam Wulandari, *et. Al.*, 2023) menjelaskan bahwa terdapat empat fungsi media pembelajaran visual, yaitu :

1) Fungsi atensi

Media berperan dalam menarik dan mengarahkan perhatian Siswa agar fokus pada materi yang disajikan.

2) Fungsi afektif

Media dapat menimbulkan rasa senang serta menggugah emosi dan sikap Siswa dalam belajar.

3) Fungsi kognitif

Media membantu Siswa dalam memahami serta mengingat informasi atau pesan yang disampaikan

4) Fungsi kompensatoris

Media berperan dalam membantu Siswa yang mengalami kesulitan belajar, khususnya dalam memahami dan mengorganisasikan informasi sehingga lebih mudah diingat kembali.

Berdasarkan kajian teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting sebagai perantara komunikasi antara guru dan siswa yang berfungsi untuk meningkatkan daya tarik, keaktifan,

serta efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran mampu memperjelas penyampaian materi, memusatkan perhatian, membangkitkan motivasi dan emosi belajar, serta memungkinkan variasi metode pembelajaran yang lebih inovatif. Selain itu, media juga membantu mengorganisasi materi secara sistematis, menyamakan persepsi dengan mengkonkretkan konsep abstrak, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Dari aspek visual, media memiliki fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris yang mendukung pemahaman, daya ingat, serta membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran, memperjelas makna materi yang disampaikan, memungkinkan penggunaan metode mengajar yang lebih bervariasi, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam melakukan berbagai kegiatan belajar (Paggara, et al., 2022). Sedangkan manfaat media pembelajaran bagi guru adalah sebagai pedoman dalam mencapai tujuan pembelajaran, sehingga penyampaian materi dapat dilakukan secara sistematis. Selain itu, media pembelajaran juga membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Karomah, et. al., 2024).

Menurut Simamora (2022) Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar memiliki berbagai manfaat, antara lain :

- 1) Meningkatkan daya tarik pembelajaran sehingga menumbuhkan motivasi belajar Siswa
- 2) Menjadikan materi lebih bermakna dan mudah dipahami sehingga memudahkan Siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran

- 3) Penerapan metode pembelajaran yang lebih variatif, sehingga dapat mengurangi kejenuhan siswa dan menjaga semangat guru dalam mengajar
- 4) Mendorong keaktifan Siswa dalam proses pembelajaran, karena tidak hanya mendengarkan, tetapi juga terlibat dalam berbagai aktivitas seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan mempraktikkan

Menurut Daniyati, *et. al.*, (2023) Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat dalam mendukung proses pembelajaran antara lain :

- 1) Menumbuhkan minat, motivasi, rasa ingin tahu, serta meningkatkan antusiasme Siswa.
- 2) Penyampaian materi lebih jelas sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran
- 3) Memungkinkan variasi metode mengajar yang tidak hanya berfokus pada komunikasi verbal, tetapi juga melibatkan berbagai bentuk penyajian
- 4) Mendorong siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan mengamati, mendemonstrasikan, dan melakukan secara langsung, sehingga mengurangi kejenuhan dalam belajar.
- 5) Meningkatkan kebermaknaan belajar dengan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif siswa, yang berdampak pada peningkatan hasil belajar.
- 6) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui keterlibatan emosional dan mental siswa
- 7) Memberikan gambaran dan kerangka yang sistematis dalam proses pembelajaran serta membantu guru dalam mengelola kelas dan mengendalikan penyampaian materi
- 8) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan indera, terutama dalam menyampaikan materi yang kompleks.

Berdasarkan kajian teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memberikan manfaat yang signifikan baik bagi siswa maupun guru dalam proses pembelajaran. Bagi siswa, media pembelajaran

mampu meningkatkan perhatian, minat, motivasi, dan rasa ingin tahu, serta membantu memperjelas materi sehingga lebih mudah dipahami dan bermakna. Media juga memungkinkan variasi metode pembelajaran yang dapat mengurangi kejenuhan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mendorong keaktifan siswa melalui berbagai aktivitas seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan mempraktikkan, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Sementara itu, bagi guru, media pembelajaran berfungsi sebagai pedoman dalam mencapai tujuan pembelajaran, membantu menyajikan materi secara sistematis dan menarik, mempermudah pengelolaan kelas, serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan indera, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

d. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Menurut Miarso (dalam Wulandari *et. al.*, 2023) pengklasifikasian media berdasarkan ciri-ciri tertentu dikenal dengan taksonomi media, yaitu:

1) Media penyaji

Media yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada Siswa, yang meliputi media grafis, bahan cetak, gambar diam, media proyeksi diam, media audio, kombinasi audio dengan visual diam, gambar hidup seperti film, televisi, serta multimedia.

2) Media objek

Media berupa benda tiga dimensi yang mengandung informasi yang dapat diamati melalui karakteristik fisiknya, seperti ukuran, bentuk, warna, susunan, dan fungsi.

3) Media interaktif,

Media yang memungkinkan Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berinteraksi secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung.

Paggara, *et al.*, (2022) mengungkapkan bahwa Secara sederhana media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat, yaitu :

1) Media visual

Media yang hanya mengandalkan indera penglihatan, seperti buku, jurnal, peta, dan gambar.

2) Media audio

Media yang memanfaatkan indera pendengaran, seperti tape recorder dan radio.

3) Media audio visual

Media yang menggabungkan unsur suara dan gambar, seperti film, video, dan program televisi.

4) Multimedia

Media yang mengintegrasikan berbagai jenis media dan perangkat dalam satu proses pembelajaran untuk mendukung penyampaian materi secara lebih efektif dan menarik.

Selaras dengan pernyataan Titin et. al., (2023) jenis media pembelajaran adalah media audio, media visual dan media audio visual, Ciri khas dari masing – masing jenis media pembelajaran yaitu :

1) Media visual

Media visual merupakan media pembelajaran yang menyajikan gambar, baik secara konkret maupun abstrak, yang dapat memberikan pengalaman nyata dan dapat ditangkap langsung melalui indera penglihatan pengguna.

2) Media audio

Media audio merupakan jenis media pembelajaran yang dalam penggunaannya mengandalkan indera pendengaran, seperti radio dan rekaman audio.

3) Media audio visual

Media audio visual merupakan jenis media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara dan gambar, seperti video, film, serta slide bersuara, sehingga mampu menyajikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan kajian teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan ciri dan fungsinya ke dalam beberapa jenis. Menurut taksonomi media, media pembelajaran terdiri dari media penyaji yang berfungsi menyampaikan informasi, media objek yang berupa benda nyata tiga dimensi, serta media interaktif yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dan media. Sementara itu, secara umum media pembelajaran juga dikelompokkan menjadi media visual, audio, audio visual, dan multimedia.

Media visual mengandalkan indera penglihatan, media audio mengandalkan pendengaran, sedangkan media audio visual menggabungkan keduanya sehingga lebih menarik dan mudah dipahami. Adapun multimedia merupakan integrasi berbagai jenis media dalam satu kesatuan pembelajaran. Dengan demikian, setiap jenis media memiliki karakteristik tersendiri yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

2. *Wordwall*

a. Pengertian aplikasi Wordwall

Dalam menghadapi berbagai permasalahan pembelajaran, diperlukan solusi berupa penerapan media pembelajaran interaktif yang inovatif. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Wordwall, yaitu platform berbasis permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Berliana & Widiyono, 2025). Wordwall merupakan salah satu aplikasi berbasis web yang sering digunakan sebagai alat evaluasi dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini dapat diakses secara daring melalui situs web dan mendukung pelaksanaan evaluasi yang lebih interaktif (Maharani, *et al.*, 2024).

Menurut Ramadhani *et. al.* (2025) Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif mampu menghadirkan variasi dalam penyampaian materi melalui berbagai format, seperti kuis, permainan, dan aktivitas interaktif lainnya. Penggunaan media ini dapat mengurangi kejenuhan

siswa, terutama dalam pembelajaran yang cenderung pasif, sehingga suasana kelas menjadi lebih dinamis dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Selain itu, aktivitas berbasis permainan dalam Wordwall memungkinkan siswa mempelajari materi dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga meningkatkan minat, motivasi, serta semangat siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Menurut Koro, et. al. (2024) Wordwall merupakan situs berbasis web yang menarik dan dapat diakses kapan saja, oleh siapa saja, serta melalui berbagai browser secara gratis. Platform ini dirancang untuk memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan berbagai pengertian wordwall yang telah diungkapkan, dapat disimpulkan bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran interaktif berbasis web yang inovatif dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Wordwall mampu menyajikan materi dalam berbagai format seperti kuis dan permainan edukatif yang menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa, mengurangi kejenuhan, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, kemudahan akses dan fleksibilitas penggunaannya memungkinkan guru untuk merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan materi. Dengan demikian, penggunaan Wordwall tidak hanya membantu guru dalam pelaksanaan evaluasi yang lebih interaktif, tetapi juga dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa.

b. Fungsi aplikasi Wordwall

Menurut Akbar & Hadi (dalam Mumtazah, et. al., 2025) Wordwall berfungsi sebagai sumber belajar, media pembelajaran, serta alat evaluasi yang menyenangkan bagi siswa. Aplikasi ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti laptop maupun telepon pintar. Wordwall menyediakan berbagai fitur, seperti gambar, audio, animasi, dan

permainan interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Zaky (2025) mengungkapkan bahwa Wordwall berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran berbasis daring yang dapat membantu siswa dalam memahami materi sehingga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Penerapan Wordwall dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang berbeda, di mana siswa didorong untuk berpartisipasi secara aktif, tidak hanya sebagai penerima informasi pasif. Fitur-fitur dalam Wordwall yang terintegrasi dalam bentuk permainan membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka.

Menurut Zalsabilah, *et. al.* (2024) Aplikasi Wordwall memiliki beberapa fungsi dalam proses pembelajaran. Pertama, berfungsi sebagai media berbasis web yang dapat diakses secara daring untuk menarik perhatian serta meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Kedua, berfungsi sebagai media pembelajaran yang praktis dan mudah digunakan karena dilengkapi fitur yang ramah pengguna dan dapat diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, Wordwall juga berfungsi sebagai alat evaluasi melalui fitur kuis yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa Wordwall berfungsi sebagai sumber belajar, media pembelajaran, dan alat evaluasi yang interaktif dan menyenangkan. Wordwall dapat diakses melalui berbagai perangkat serta dilengkapi fitur seperti gambar, audio, animasi, dan permainan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, Wordwall membantu siswa memahami materi, meningkatkan hasil belajar, serta mendorong keaktifan dan berpikir kritis. Kemudahan penggunaan dan aksesnya juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

c. Kelebihan aplikasi Wordwall

Menurut Ramadhani, *et. al.*, (2025) Wordwall memiliki berbagai keunggulan yang dapat mendukung proses pembelajaran siswa, antara lain kemudahan dalam akses penggunaan, keberagaman jenis permainan yang disediakan, serta fleksibilitas dalam menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

Aplikasi Wordwall memiliki keunggulan berupa ketersediaan berbagai template yang mudah diakses oleh pengguna tanpa dibatasi oleh jenjang pendidikan. Selain itu, Wordwall merupakan situs web yang menarik dan memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, karena dilengkapi dengan berbagai fitur seperti permainan dan kuis yang mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan (Zaky, 2025).

Zalsabilah *et. al.* (2024) menyatakan bahwa aplikasi Wordwall memiliki berbagai keunggulan dalam mendukung proses pembelajaran. Pertama, Wordwall merupakan platform berbasis web yang dapat diakses secara daring, sehingga efektif sebagai media berbasis teknologi dalam menarik perhatian serta menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Kedua, aplikasi ini tersedia secara gratis dan dilengkapi dengan fitur yang mudah digunakan, sehingga dapat diintegrasikan dengan mudah dalam proses pembelajaran. Guru juga dapat memanfaatkan fitur kuis untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Selain itu, Wordwall menyediakan berbagai template, fitur, dan desain yang menarik dalam bentuk gambar maupun objek, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa.

Mardhiyah (2022) Wordwall menyediakan berbagai fitur yang cukup lengkap untuk mendukung pembelajaran interaktif. Terdapat beragam template permainan yang dapat digunakan, seperti *Match Up* (mencocokkan), *Open the Box* (menebak isi kotak), *Random Cards* (kartu acak), *Anagram* (menyusun huruf), *Labelled Diagram* (melabeli gambar), dan *Categorize* (mengelompokkan). Selain itu, tersedia pula fitur *Quiz* (pilihan ganda), *Find the Match* dan *Matching Pairs* (mencocokkan pasangan), serta *Missing Word* (melengkapi kata). Wordwall juga

menyediakan permainan seperti *Wordsearch* (mencari kata), *Rank Order* (mengurutkan), *Random Wheel* (roda acak), *Group Sort* (pengelompokan), dan *Unjumble* (menyusun kalimat).

Lebih lanjut, terdapat fitur lain seperti *Gameshow Quiz* yang dilengkapi batas waktu dan sistem poin, *Maze Chase* yang bersifat permainan interaktif dengan tantangan, serta *Airplane* yang mengharuskan pengguna mengendalikan objek untuk memilih jawaban yang benar. Keberagaman fitur ini memungkinkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan materi serta karakteristik Siswa.

Berdasarkan kajian teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis web yang berfungsi sebagai sumber belajar, media pembelajaran, dan alat evaluasi yang interaktif. Wordwall dilengkapi berbagai fitur seperti gambar, audio, kuis, dan permainan yang dapat meningkatkan keaktifan, pemahaman, serta hasil belajar siswa. Selain itu, Wordwall memiliki keunggulan seperti mudah diakses, praktis digunakan, gratis, serta menyediakan beragam template dan permainan yang menarik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

d. Kekurangan aplikasi Wordwall

Mumtazah, et. al. (2025) mengungkapkan bahwa meskipun Wordwall memiliki berbagai manfaat dalam pembelajaran, penggunaannya juga menghadapi beberapa kendala. Salah satunya adalah keterbatasan akses teknologi, seperti ketersediaan perangkat dan jaringan internet yang belum merata, khususnya di sekolah dasar. Selain itu, kemampuan guru dalam mengoperasikan media digital juga menjadi tantangan, terutama bagi pendidik yang belum terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

Senada dengan Mumtazag, et al., Ramdahani, et. al. (2025) menyatakan bahwa keterbatasan dalam penggunaan Wordwall terutama dirasakan oleh sekolah-sekolah yang belum memiliki infrastruktur digital

yang memadai. Pemanfaatan aplikasi ini memerlukan akses internet yang stabil serta ketersediaan perangkat seperti komputer atau tablet yang tidak selalu tersedia. Selain itu, proses adaptasi terhadap teknologi baru juga menjadi tantangan, baik bagi siswa maupun guru yang masih kurang familiar dengan penggunaan perangkat digital dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan kajian teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan akses teknologi berupa perangkat dan jaringan internet yang belum merata. Selain itu, kemampuan guru dan siswa dalam menggunakan teknologi juga menjadi tantangan, terutama bagi yang belum terbiasa dengan media digital. Kondisi ini menyebabkan pemanfaatan Wordwall belum dapat diterapkan secara optimal di semua sekolah.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian minat belajar

Sinaga, *et. al.* (2024) mengungkapkan bahwa minat belajar merupakan suatu bentuk perhatian, ketertarikan, dan keinginan yang kuat dari individu untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Minat belajar mencerminkan rasa senang, antusiasme, serta motivasi seseorang terhadap kegiatan belajar, baik yang berlangsung di lingkungan formal maupun informal. Minat ini tidak hanya dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti tugas dari guru atau dorongan dari orang tua, tetapi juga oleh faktor internal berupa keinginan siswa untuk memahami, mengeksplorasi, dan menguasai materi pembelajaran.

Hidayah, *et. al.*(2023) menjelaskan minat belajar sebagai rasa ingin tahu yang disertai dengan keinginan dan ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan perasaan senang tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Minat belajar dapat dilihat dari tingkat rasa ingin tahu, sikap dan perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran, ketertarikan terhadap mata pelajaran, serta keaktifan dalam

proses belajar. Dalam konteks mata pelajaran tertentu, minat belajar dapat diartikan sebagai rasa suka dan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran tersebut yang mendorong mereka untuk berprestasi, serta tercermin dalam perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran di sekolah.

Minat belajar merupakan rasa suka atau ketertarikan yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, yang ditandai dengan adanya perhatian khusus serta sikap positif berupa rasa senang dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Hidayah,*et. al.*, 2023)

Berdasarkan kajian teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan rasa ketertarikan, perhatian, dan keinginan yang kuat dari siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang ditandai dengan rasa senang, antusias, dan motivasi belajar. Minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal, serta tercermin dalam sikap, rasa ingin tahu, keaktifan, dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, sehingga mendorong mereka untuk memahami materi dan mencapai prestasi belajar yang lebih baik.

b. Faktor yang mempengaruhi minat belajar

Kusuma (2022) mengungkapkan bahwa minat belajar Siswa memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun dari lingkungan luar (eksternal).

1) Faktor Internal

a) Jasmaniah

Aspek jasmaniah berkaitan dengan kondisi fisik atau kesehatan siswa, di mana kondisi fisik yang baik dapat mendukung minat belajar, sedangkan gangguan pada indera seperti penglihatan dan pendengaran dapat menurunkannya

b) Psikologis

Aspek psikologis mencakup faktor-faktor seperti perhatian, pengamatan, tanggapan, ingatan, kemampuan berpikir, bakat, dan motivasi yang berperan dalam membentuk minat belajar.

2) Faktor Eksternal

a) lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga mencakup hubungan antaranggota keluarga, suasana rumah, serta kondisi ekonomi.

b) Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah meliputi metode pembelajaran, kurikulum, sarana dan prasarana, sumber dan media pembelajaran, serta hubungan siswa dengan guru, teman, dan warga sekolah lainnya.

c) Lingkungan masyarakat

lingkungan masyarakat mencakup pergaulan teman sebaya, aktivitas sosial, serta kondisi lingkungan tempat tinggal yang turut memengaruhi minat belajar siswa.

Selain faktor internal dan eksternal, terdapat satu faktor lain yaitu faktor pendekatan belajar. Faktor pendekatan belajar merupakan faktor yang berkaitan dengan strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu Hidayah (2023). Sinaga, *et. al.* (2024) menambahkan bahwa Beberapa faktor, seperti pendekatan pembelajaran yang kurang menarik, gaya mengajar yang belum sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta rendahnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, masih belum dikaji secara optimal.

Berdasarkan kajian teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, eksternal, dan pendekatan belajar. Faktor internal meliputi kondisi fisik dan psikologis, sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Selain itu, pendekatan pembelajaran juga berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, minat belajar dapat

meningkat jika didukung oleh kondisi yang baik, lingkungan yang kondusif, serta metode pembelajaran yang menarik.

c. Indikator minat belajar

Hidayah, *et. al.* (2023) mengungkapkan bahwa indikator minat belajar meliputi perasaan senang peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar, keterlibatan aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran, ketertarikan terhadap penggunaan media gambar, serta perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hidayah, *et. al.* (2023) Menyatakan bahwa Indikator minat belajar meliputi adanya keinginan siswa untuk belajar, ketertarikan terhadap pembelajaran, keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran, perhatian selama kegiatan belajar berlangsung, serta tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

Rahmi, *et. al.*,(2020) mengungkapkan bahwa Siswa yang memiliki minat belajar tinggi dapat dikenali melalui perilakunya dalam proses pembelajaran, baik di kelas maupun di rumah, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Adapun indikator minat belajar meliputi beberapa aspek berikut :

1) Perasaan senang

Adanya rasa suka terhadap suatu mata pelajaran tanpa adanya paksaan, sehingga siswa terdorong untuk terus mempelajarinya.

2) Ketertarikan siswa

Rasa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, baik terhadap materi, aktivitas, maupun pengalaman belajar yang diperoleh.

3) Perhatian siswa

Kemampuan memusatkan konsentrasi pada proses pembelajaran dengan mengesampingkan hal-hal lain yang tidak relevan.

4) Keterlibatan siswa

Partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran karena adanya rasa tertarik dan kesenangan dalam.

Berdasarkan kajian teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar siswa meliputi perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, minat belajar juga ditunjukkan melalui adanya keinginan untuk belajar, keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, serta tingkat pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, semakin tinggi minat belajar siswa, maka semakin terlihat partisipasi dan antusiasme mereka dalam kegiatan pembelajaran.

4. Pelestarian Sumber Daya Alam Udara, Air, dan Tanah

Penelitian ini mengangkat materi pelestarian sumber daya alam udara, air, dan tanah yang termuat dalam buku Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Tema 02 yang membahas tentang Keberagaman Lingkungan Sekitar. Buku ini diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia dan ditujukan untuk siswa SMP kelas VII (Nursa'ban, *et. al.*, 2021). Berikut merupakan ringkasan materi pelestarian sumber daya alam udara, air, dan tanah :

a. Pengertian Pelestarian Sumber Daya Alam

Pelestarian sumber daya alam merupakan serangkaian upaya yang dilakukan untuk menjaga keberadaan, kualitas, dan keberlanjutan sumber daya alam agar tetap dapat dimanfaatkan oleh generasi sekarang tanpa mengurangi kemampuan generasi mendatang dalam memenuhi kebutuhannya. Pelestarian ini mencakup perlindungan, pengelolaan, serta pemanfaatan sumber daya alam secara bijaksana dan berkelanjutan.

Pelestarian lingkungan menjadi hal penting karena meningkatnya aktivitas manusia yang berpotensi menimbulkan kerusakan lingkungan, seperti pencemaran udara, air, dan tanah. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran dan tindakan nyata dalam menjaga keseimbangan ekosistem.

b. Pelestarian Sumber Daya Udara

Udara merupakan komponen penting dalam kehidupan karena mengandung oksigen yang dibutuhkan makhluk hidup. Namun, kualitas udara dapat menurun akibat pencemaran yang berasal dari kegiatan

industri, transportasi, dan pembakaran. Upaya pelestarian sumber daya udara meliputi:

- 1) Mengurangi emisi gas buang dari kendaraan bermotor dengan membatasi penggunaan kendaraan pribadi dan beralih ke transportasi ramah lingkungan.
- 2) Pemasangan alat penyaring udara pada cerobong pabrik untuk mengurangi polutan.
- 3) Penghijauan atau reboisasi, karena tumbuhan mampu menyerap karbon dioksida dan menghasilkan oksigen.
- 4) Menghindari pembakaran sampah yang dapat mencemari udara.

Dengan menjaga kualitas udara, maka kesehatan manusia dan keseimbangan lingkungan dapat tetap terjaga.

c. Pelestarian Sumber Daya Air

Air merupakan sumber daya alam yang sangat vital bagi kehidupan manusia, hewan, dan tumbuhan. Ketersediaan air bersih yang semakin berkurang akibat pencemaran dan eksploitasi berlebihan menjadikan pelestarian air sangat penting. Upaya pelestarian sumber daya air antara lain:

- 1) Melindungi sumber mata air dari kerusakan dan pencemaran.
- 2) Menghemat penggunaan air dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Membuat sumur resapan untuk meningkatkan penyerapan air ke dalam tanah.
- 4) Menjaga kebersihan sungai melalui program pengelolaan lingkungan seperti “kali bersih”.
- 5) Mengelola limbah dengan baik agar tidak mencemari perairan.
- 6) Melakukan penegakan hukum terhadap pelanggaran pencemaran air.

Pelestarian air bertujuan untuk menjaga siklus hidrologi tetap seimbang dan menjamin ketersediaan air bersih di masa depan.

d. Pelestarian Sumber Daya Tanah

Tanah merupakan sumber daya alam yang berperan penting dalam kegiatan pertanian dan sebagai tempat hidup makhluk hidup.

Kerusakan tanah dapat terjadi akibat erosi, penggunaan bahan kimia berlebihan, serta pencemaran limbah. Upaya pelestarian sumber daya tanah meliputi:

- 1) Menjaga kesuburan tanah melalui penggunaan pupuk organik.
- 2) Mengurangi penggunaan bahan kimia yang dapat merusak struktur tanah.
- 3) Melakukan penghijauan untuk mencegah erosi.
- 4) Menerapkan teknik konservasi tanah seperti terasering.
- 5) Melakukan bioremediasi, yaitu pemulihan tanah yang tercemar dengan bantuan mikroorganisme agar kembali subur dan tidak beracun.

Pelestarian tanah sangat penting untuk mendukung ketahanan pangan dan menjaga keseimbangan ekosistem.

e. Hubungan Pelestarian Udara, Air, dan Tanah

Udara, air, dan tanah merupakan komponen lingkungan yang saling berkaitan. Kerusakan pada salah satu komponen akan berdampak pada komponen lainnya. Misalnya, pencemaran udara dapat menyebabkan hujan asam yang merusak tanah dan air. Oleh karena itu, pelestarian harus dilakukan secara terpadu dan berkelanjutan.

Berdasarkan ringkasan materi diatas, pelestarian sumber daya alam udara, air, dan tanah merupakan upaya penting dalam menjaga keberlangsungan kehidupan. Tindakan pelestarian dapat dilakukan melalui pengelolaan yang bijaksana, penggunaan teknologi ramah lingkungan, serta peningkatan kesadaran masyarakat. Dengan demikian, keseimbangan lingkungan dapat terjaga dan kebutuhan generasi mendatang tetap terpenuhi.

B. Kajian Penelitian

Kajian terdahulu yang digunakan sebagai rujukan dalam penelitian ini diantaranya:

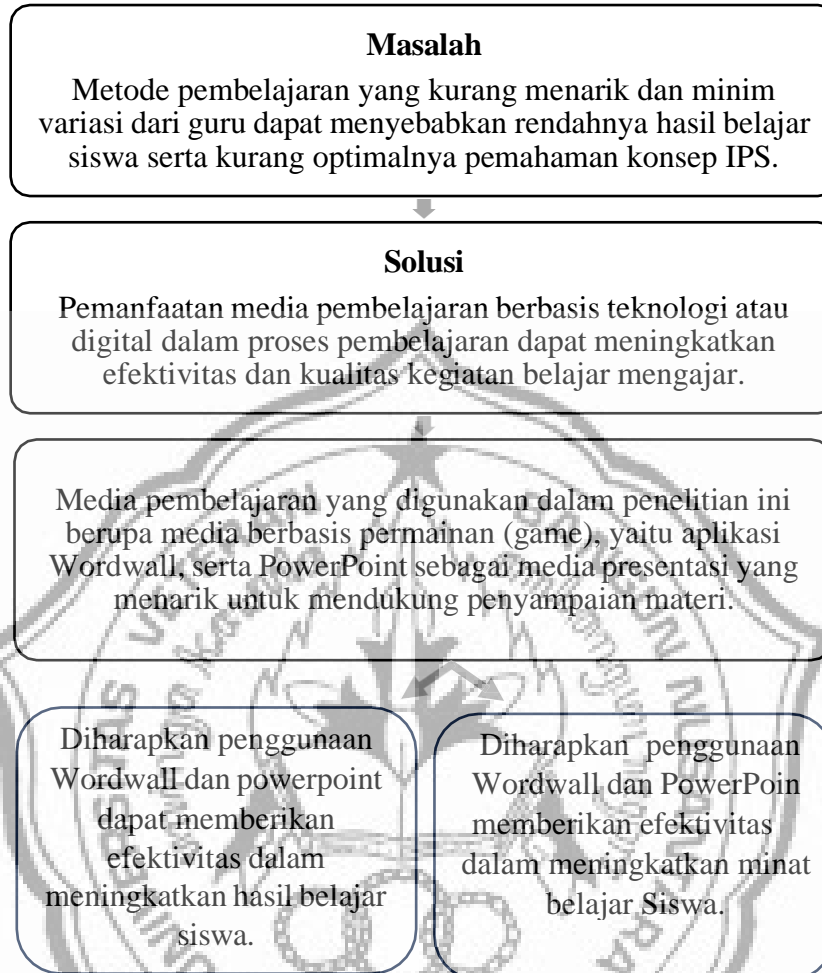
1. Penelitian milik Maghfiroh, *et. al.* (2023) dengan judul Pengaruh Media Game Edukasi Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. Persamaan penelitian Maghfiroh, *et. al.* dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media Wordwall. Sedangkan perbedaannya yaitu Penelitian tersebut dilakukan di tingkat SD dengan mata Pelajaran IPA. Sedangkan penelitian ini di Tingkat SMP (Kelas VII) dengan mata Pelajaran IPS. Hasil penelitian Maghfiroh, *et. al.* menyatakan bahwa Media Wordwall secara signifikan meningkatkan minat belajar karena fitur visual dan skor langsung yang interaktif.
2. Penelitian milik Sholihah (2022) dengan judul Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Menengah Pertama. Persamaan penelitian Sholihah dengan penelitian ini adalah Subjek penelitian sama-sama siswa SMP dan penggunaan Wordwall sebagai media interaktif. Sedangkan perbedaannya yaitu Penelitian ini fokus pada "Hasil Belajar", sedangkan penelitian ini fokus pada "Minat Belajar" dan materi spesifik Pelestarian SDA. Hasil penelitian Sholihah menyatakan bahwa Penggunaan Wordwall membuat siswa lebih antusias dan mengurangi rasa bosan dalam pembelajaran daring maupun luring.
3. Penelitian milik Pertiwi, *et. al.* (2024) dengan judul Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi untuk Materi Lingkungan Hidup. Persamaan penelitian Pertiwi, *et. al.* dengan penelitian ini adalah Materi yang dibahas serupa (Lingkungan/SDA) dan menggunakan pendekatan Game Edukasi. Sedangkan Media yang digunakan bersifat umum (bukan spesifik Wordwall) dan lokasi penelitian berbeda. Hasil penelitian Pertiwi, *et. al.* menyatakan bahwa materi lingkungan hidup lebih mudah dipahami siswa jika disajikan dalam bentuk tantangan game daripada ceramah searah.
4. Penelitian milik Zannah *et. al.* (2024) dengan judul Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

(IPS) Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. Persamaan penelitian Zannah *et. al.* dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media Wordwall, variabel terikatnya Hasil belajar, dan materi IPS. Sedangkan perbedaannya yaitu Penelitian tersebut dilakukan di tingkat SD, sedangkan penelitian ini dilakukan di tingkat SMP. Hasil penelitian Zannah *et. al.* adalah Aplikasi Wordwall dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI di SDN Kesambi Dalam 4 Kota Cirebon. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berada pada kategori efektif. Rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen sebesar 80,1 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 53,7. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Wordwall terbukti cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI.

5. Penelitian Tanthowi, *et. al.* (2023) dengan judul Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Persamaan penelitian Tanthowi, *et. al.* dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media Wordwall, dan variabel terikatnya Hasil belajar. Sedangkan perbedaannya yaitu Penelitian tersebut dilakukan di tingkat SD dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sedangkan penelitian ini dilakukan di tingkat SMP dengan mata pelajaran IPS. Hasil penelitian Tanthowi, *et. al.* adalah hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar peserta didik mencapai 83%, sedangkan yang belum tuntas sebesar 16,6%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran simulasi berbantuan media Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Undang-Undang NRI 1945 di SMAN 4 Mataram.

C. Kerangka Berpikir

Berikut adalah kerangka berpikir dari penelitian ini :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan *dugaan sementara* yang disusun berdasarkan kajian teori dan temuan penelitian sebelumnya, yang kebenarannya masih perlu diuji melalui penelitian. Oleh karena itu, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut :

1. 75% siswa kelas eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar.
2. 75% siswa kelas eksperimen memiliki minat belajar matematika minimal pada kategori tinggi.
3. Minat belajar siswa kelas eksperimen lebih baik dari siswa kelas kontrol.