Prima Development of Education
Vol. 1, No. 2, Oktober 2025, pp. 23-34
e-ISSN: XXXX-XXXX, URL: https://pride.ipbcirebon.ac.id/index.php/pride

PENGARUH MODEL *GAMES BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP MINAT BELAJAR DAN KEMAMPUAN MENULIS SISWA SEKOLAH DASAR

Maylina Suharani[1], Tria Aditia Nugraha[2], Ade Sastrawijaya [3]
[1]Institut Prima Bangsa, Cirebon, [2]Institut Prima Bangsa, Cirebon, [3]Institut Prima Bangsa, Cirebon

Article Information

Article History:

Received Juli 02, 2025
Revised September 28, 2025
Published Oktober 20, 2025

DOI:
https://doi.org/xxx/pride.v1i1.xx

Keyword:

games based learning
wordwall
minat belajar
kemampuan menulis

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh serta efektivitas penerapan model *games based learning* berbantuan media Wordwall terhadap minat belajar dan keterampilan menulis peserta didik sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen. Populasi penelitian berjumlah 170 peserta didik kelas IV sekolah dasar. Sampel sebanyak 120 peserta didik dipilih menggunakan teknik simple random sampling, yang kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 60 peserta didik kelas eksperimen dan 60 peserta didik kelas kontrol, yang berasal dari tiga sekolah dasar dengan distribusi masing-masing 40 peserta didik per sekolah. Data dikumpulkan melalui angket untuk mengukur minat belajar dan tes untuk mengukur kemampuan menulis. Instrumen penelitian telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data meliputi analisis deskriptif, uji prasyarat berupa uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas Levene test, serta uji hipotesis menggunakan regresi linear berganda. Selain itu, efektivitas pembelajaran dianalisis menggunakan Independent Sample T-Test dan N-Gain untuk melihat peningkatan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada kedua variabel setelah penerapan model pembelajaran. Minat belajar meningkat dari rata-rata 109,90 menjadi 134,93, sedangkan kemampuan menulis meningkat dari 49,42 menjadi 85,98. Berdasarkan analisis N-Gain, minat belajar memperoleh skor 0,8269 (82,69%) dan kemampuan menulis sebesar 0,7169 (71,69%), yang keduanya termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *games based learning* berbantuan Wordwall efektif dalam meningkatkan minat belajar dan keterampilan menulis peserta didik sekolah dasar.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Correspondence Author:

1. INTRODUCTION

Pendidikan ialah elemen utama yang tidak bisa terlepas dari kehidupan. Menurut Khariani (2024) keberhasilan suatu negara dapat diukur melalui pendidikan, pembangunan nasional di masa depan tidak akan mungkin terwujud tanpa pendidikan berkualitas tinggi. Menurut Khariani (2024) pengajaran pembebasan dan pengembangan keterampilan berpikir kritis merupakan bagian integral dari pendidikan sebagai sarana mempersiapkan generasi berikutnya untuk menjadi warga negara. Menurut Rahim (2023) salah satu hal yang dapat dicapai melalui pendidikan adalah pengembangan keterampilan berpikir kritis, yaitu dengan menaikkan dan meningkatkan mutu pendidikan, yang dapat dicapai melalui peningkatan proses pembelajaran. Pembelajaran memiliki faktor yang mengatur kesuksesan sebuah pembelajaran.

Menurut Rovai (2003) sebab-sebab itu yakni sebab internal atau sebab dalam siswa, sebab eksternal atau sebab luar siswa dan sebab akses belajar praktik atau pendekatan pembelajaran. Sebab internal adalah keadaan atau kondisi fisik dan mental siswa (Al-Samarraie et al., 2020). Menurut (Najimi et al., 2013) sebab eksternal adalah keadaan lingkungan sekitar siswa. Lalu sebab akses belajar adalah usaha belajar siswa, termasuk media yang dipakai guru saat melakukan aktivitas dengan materi sekolah. Guru harus bisa menjadi fasilitator belajar bagi siswa karena proses memperoleh pengetahuan baru atau menerima informasi dari siswa tidaklah sesederhana yang dibayangkan (Khariani, 2024; Krohn & O'Connor, 2005; Subagia, 2020). Guru berkewajiban menyediakan fasilitas belajar yang layak dan memungkinkan untuk memudahkan kegiatan pembelajaran dengan menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (Puteh et al., 2015). Menurut Magdalena et al. (2021) dalam rangka menyajikan pembelajaran yang optimal, guru bisa mempergunakan media pembelajaran yang memikat karena melalui hal ini bisa membangkitkan minat belajar siswa.

Dampak minat belajar yakni sebab internal juga eksternal. Sebab internal yakni sebab yang asalnya dari dalam diri peserta didik, contohnya fokus, watak, bakat, juga keterampilan peserta didik (Alannasir, 2020). Menurut Hakim et al. (2024) contoh sebab eksternal antara lain bimbingan orang tua dalam belajar di rumah, perhatian selama tahap belajar, sarana dan prasarana belajar, kebutuhan orang tua dan sarana, serta sebab lingkungan sekitar yang menjadi salah satu faktor yang mendampaki minat belajar. Indikator dari minat belajar yang digunakan pengkaji diantaranya: 1) keterlibatan siswa; 2) perhatian; 3) kesenangan; dan 4) minat. Menurut Yulianti (2025) seiring meningkatnya antusiasme siswa dalam belajar, individu akan lebih nyaman bereksperimen dengan konsep-konsep baru dan menuangkannya ke dalam tulisan. Oleh karena itu, guna menyokong minat belajar siswa juga mempermudah siswa meningkatkan kemampuan menulis.

Sudut pandang Saragih et al. (2022) kemampuan menulis yakni tahap mengekspresikan ide atau pikiran dalam bahasa tulis. Pada kenyataannya, proses menulis dilakukan dalam beberapa langkah yang bersama-sama membentuk suatu sistem yang lebih komprehensif. Periset merangkum beberapa indikator terkait kemampuan menulis guna menunjang kajian mencakup beberapa yakni diantaranya: 1) Menyusun kalimat dengan pola SPOK yang tepat; 2) Mengeja dengan benar; 3) Menulis kalimat yang ringkas dan mudah dipahami; juga 4) Kerapihan. Menurut Hartati (2023) sebab rendahnya kemampuan menulis yang biasa terjadi saat menulis yakni siswa merasa sukar menumpahkan ide yang dipunya ke kata-kata yang selanjutnya membentuk kalimat dan membentuk sebuah paragraf agar bisa dibaca. Oleh karena itu dibutuhkan model pembelajaran yang menarik yaitu model *games based learning*.

Menurut Putra et al. (2024) model *games based learning* yakni model pembelajaran yang memakai games atau permainan untuk mencapai target dari pembelajaran, maka guru harus mempunyai kreativitas dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan games edukasi untuk mempermudah proses penyampaian materi pembelajaran di

kelas. Model ini membutuhkan media dan bahan ajar yang menarik bagi siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung model *games based learning* yaitu dengan berbantuan media wordwall (Sari et al., 2025).

Media pembelajaran wordwall atau dinding kata yakni suatu aplikasi yang menjadi ketertarikan sendiri di browser. Jannah & Masnawati (2024) memaparkan tujuan khusus media pembelajaran ini guna menaikkan minat belajar siswa dengan menyediakan sumber belajar, media, dan alat evaluasi yang menghibur. Agar pengguna baru dapat merasakan bagaimana berkreasi, halaman aplikasi juga menyediakan contoh karya guru. Salah satu definisi wordwall adalah program web yang membuat permainan berbasis pertanyaan yang menghibur (Bairagi et al., 2025). Alat daring ini cocok untuk membuat dan mengevaluasi tes pembelajaran. Menurut Tseng et al. (2019) wordwall yakni bentuk media interaktif yang menawarkan templat untuk permainan yang dapat diintegrasikan dengan pengacakan kata, pencarian kata, anagram, pencocokan, pemasangan, kuis, dan pengelompokan.

Berdasarkan analisis awal yang dilakukan observasi kelas yang dilaksanakan di SDN Guntur juga adapun SDN 1 Bakung Lor melalui cara penyebaran angket minat belajar, serta pelaksanaan tes kemampuan menulis, ditemukan bahwa suasana pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas masih jauh dari kata kondusif. Dalam proses pembelajaran, terlihat bahwa sebagian siswa tidak memberikan perhatian penuh terhadap instruksi yang diberikan oleh guru. Beberapa di antara mereka justru asyik melakukan aktivitas di luar konteks pembelajaran, seperti berbicara, bercanda, atau bermain dengan teman sebangku. Bahkan, siswa yang duduk di bagian belakang tampak tidak menyimak sama sekali penjelasan guru. Mereka memandang ke arah lain, menggambar di buku, atau sekadar membolak-balik halaman tanpa tujuan yang jelas. Situasi ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar sangat rendah.

Bukti lain dari rendahnya keterlibatan dan motivasi siswa tampak melalui perolehan angket minat belajar yang disebarkan kepada seluruh peserta didik. Hasilnya memperlihatkan, mayoritas siswa mendapat skor di bawah 70%, yang secara kualitatif masuk dalam kategori minat belajar rendah. Ini berarti siswa tidak memiliki dorongan internal yang kuat untuk belajar, tidak merasa tertarik terhadap materi pelajaran, dan tidak menikmati proses belajar itu sendiri. Keadaan ini diperparah oleh hasil evaluasi tes menulis siswa, di mana rata-rata nilai yang didapat tergolong belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah diberlakukan, yakni 60. Banyak siswa tidak mampu membuat kalimat sederhana yang sesuai struktur, sulit mengembangkan gagasan menjadi paragraf, serta belum dapat menuliskan pengalaman pribadi dengan urutan yang logis dan ejaan yang tepat.

Kondisi pembelajaran yang cenderung pasif dan kurang menarik inilah yang menjadi faktor utama menurunnya minat belajar siswa sekaligus rendahnya kemampuan dalam menulis kalimat dan paragraf sederhana. Untuk mengatasi masalah ini, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, serta media interaktif yang relevan dengan karakter siswa sekolah dasar. Pengkajian ini guna menaikkan minat belajar juga kemampuan menulis siswa sekolah dasar dengan model *games based learning* dibantu media wordwall, karena model dan media ini bisa membuat pengalaman belajar yang lebih seru, menarik, dan kompetitif. Dengan media ini, siswa lebih termotivasi untuk belajar, berpikir kreatif, serta mengembangkan kemampuan menulis yang lebih baik.

2. METHOD

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Pendekatan kuantitatif. Desain penelitian ini menganut pendekatan *Quasi Experimental Design* dengan tipe *Pretest–Posttest Control Group Design*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan tes yang telah diuji validitas dan reabilitasnya. Populasi di pengkajian ini yaitu jumlah peserta didik kelas IV pada sekolah dasar kecamatan kedawung tahun ajaran 2024/2025 sebanyak 170 peserta didik. Hasil sampel dari perhitungan menggunakan rumus slovin dengan sampling error 5% yaitu 120 peserta

didik. Terbagi jadi dua kelas yaitu 60 siswa kelas kontrol juga 60 siswa kelas eksperimen. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis.

3. RESULT AND DISCUSSION

Peneliti melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu, sebelum melakukan Uji Hipotesis. Hasil uji normalitas minat belajar disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. *Uji normalitas minat belajar*

	Kolmogorov-Smirnov[a]		
	Statistic	**df**	**Sig.**
Pre Kontrol	0,062	59	0,200
Post Kontrol	0,084	59	0,200
Pre Eksperimen	0,064	59	0,200
Post Eksperimen	0,097	59	0,200

Sumber: data pengkaji, 2025.

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa distribusi skor minat belajar pada seluruh kelompok memenuhi asumsi analisis parametrik. Berdasarkan Tabel 1, seluruh kelompok pengukuran, baik pretest maupun posttest pada kelas kontrol dan eksperimen, memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 yang berada di atas taraf signifikansi 0,05. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penyebaran data tidak berbeda secara signifikan dari distribusi normal. Kondisi ini mengindikasikan bahwa variasi skor responden tersebar secara proporsional tanpa adanya penyimpangan distribusi yang berarti. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, analisis parametrik pada tahap pengujian hipotesis dapat dilakukan sehingga hasil pengujian selanjutnya memiliki tingkat validitas statistik yang lebih baik.

Tabel 2. *Uji normalitas kemampuan menulis*

	Kolmogorov-Smirnov[a]		
	Statistic	**df**	**Sig.**
Pre Kontrol	0,053	60	0,200
Post Kontrol	0,082	60	0,200
Pre Eksperimen	0,076	60	0,200
Post Eksperimen	0,076	60	0,200

Sumber: data pengkaji, 2025.

Berdasarkan tabel 2, dapat dikatakan Berdasarkan hasil uji normalitas kemampuan menulis dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov, diperoleh bahwa seluruh kelompok data, yaitu pre-test kontrol, post-test kontrol, pre-test eksperimen, dan post-test eksperimen, memiliki nilai signifikansi yang sama yakni 0,200 (> 0,05) dengan jumlah sampel masing-masing 60. Hasil tersebut menunjukkan bahwa distribusi data pada seluruh kelompok berada dalam kondisi normal, sehingga dapat dinyatakan bahwa data kemampuan menulis baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan telah memenuhi asumsi normalitas dan memenuhi syarat untuk digunakan dalam analisis statistik lanjutan.

Tabel 3. *Uji homogenitas minat belajar*

		Levene Statistic	**df1**	**df2**	**Sig.**
HASIL	Based on Mean	0,042	1	118	0,837
	Based on Median	0,279	1	118	0,599
	Based on Median and with adjusted df	0,279	1	113,027	0,599
	Based on trimmed	0,096	1	118	0,758

	mean				

Sumber: data pengkaji, 2025.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok kontrol dan eksperimen sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Berdasarkan Tabel 3, seluruh pendekatan pada Levene's Test menghasilkan nilai signifikansi yang melebihi 0,05, yaitu antara 0,599 hingga 0,837. Hasil tersebut menunjukkan bahwa variasi data minat belajar pada kedua kelompok relatif setara sehingga tidak terdapat perbedaan keragaman yang signifikan. Kesamaan varians ini mengindikasikan bahwa karakteristik penyebaran data antarkelompok berada pada kondisi yang seimbang, sehingga salah satu asumsi penting dalam analisis parametrik telah terpenuhi.

Tabel 4. *Uji homogenitas kemampuan menulis*

		Levene Statistic	**df1**	**df2**	**Sig.**
Hasil	Based on Mean	0,007	1	118	0,936
	Based on Median	0,030	1	118	0,862
	Based on Median and with adjusted df	0,030	1	113,645	0,862
	Based on trimmed mean	0,024	1	118	0,876

Sumber: data pengkaji, 2025.

Berlandaskan Tabel 4, penjabaran tersebut bisa dijabarkan jika yang diperoleh pada pemeriksaan homogenitas data kemampuan menulis siswa dengan menggunakan leven's mempunyai varian yang sama (homogen). Hal ini ditinjau dari angka relevansi uji homogenitas dengan signifikansi yang melebihi 0,05 yaitu nilai mean sig. 0,936 dan median sig. 0,862. Dapat disimpulkan dari diatas bahwa data minat belajar dan kemampuan menulis berdistribusi normal dan homogen, sehingga dapat dilanjutkan uji hipotesis untuk mengukur pengaruh minat belajar dan kemampuan menulis yang disajikan sebagai berikut.

Tabel 5. *Deskripsi data minat belajar*

		Pre Kontrol	**Post Kontrol**	**Pre Eksperimen**	**Post Eksperimen**
N	Valid	60	60	60	60
	Missing	0	0	0	0
Mean		123,25	130.95	109,90	134,93
Std. Deviation		9,660	6.873	5,730	2,749
Variance		93,309	47,235	32,837	7,555
Range		40	30	33	10
Minimum		100	110	93	130
Maximum		120	125	126	140

Sumber: data pengkaji, 2025.

Tabel 5 memperlihatkan adanya peningkatan rerata minat belajar pada kedua kelompok, namun besarnya peningkatan berbeda. Pada kelas kontrol, rerata meningkat dari 123,25 menjadi 130,95 atau bertambah sekitar 7,70 poin setelah pembelajaran berlangsung. Sementara itu, pada kelas eksperimen rerata meningkat dari 109,90 menjadi 134,93 atau mengalami kenaikan sekitar 25,03 poin. Peningkatan yang jauh lebih besar pada kelas eksperimen mengindikasikan bahwa penerapan model Games Based Learning berbantuan Wordwall mampu memberikan stimulus belajar yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain meningkatkan rerata skor, penurunan simpangan baku dari 5,730 menjadi 2,749 juga menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik menjadi lebih merata setelah perlakuan diberikan.

Tabel 6. *Deskripsi data kemampuan menulis*

		Pre Kontrol	Post Kontrol	Pre Eksperimen	Post Eksperimen
N	Valid	60	60	60	60
	Missing	0	0	0	0
Mean		46,15	76,27	49,42	85,98
Std. Deviation		9,706	7,533	7,002	6,858
Variance		94,197	56,741	49,027	47,034
Range		38	41	31	25
Minimum		30	55	30	75
Maximum		68	76	61	100

Sumber: data pengkaji, 2025.

Temuan pengkajian Tabel 6 didapat dari kelas kontrol juga eksperimen yaitu, hasil pretest kemampuan menulis kelas kontrol didapat skor rerata 46,15 juga temuan posttest didapat skor rerata 76,27. Selanjutnya temuan pengkajian yang didapat dari kelas eksperimen, temuan pretest kemampuan menulis kelas eksperimen didapat skor rerata 49,42 dan hasil posttest kemampuan menulis kelas eskperimen diperoleh nilai rata-rata 85,98 nilai tersebut dapat dikategorikan meningkat secara signifikan. Selanjutnya Uji Regresi Linear Berganda terhadap minat belajar.

Tabel 7. *Model summary minat belajar*

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,668[a]	0,446	0,437	3,799

Sumber: data pengkaji, 2025.

Berdasarkan Tabel 7 diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,446. Nilai tersebut menunjukkan bahwa variasi minat belajar sebesar 44,6% mampu dijelaskan oleh penerapan model Games Based Learning berbantuan media Wordwall, sedangkan sisanya sebesar 55,4% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model yang tidak dianalisis dalam penelitian ini. Besarnya kontribusi tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup kuat dalam membentuk perubahan minat belajar peserta didik.

Tabel 8. *Anova minat belajar*

	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	673,964	1	673,964	46,709	0,000[b]
	Residual	836,886	58	14,429		
	Total	1510,850	59			

Sumber: data pengkaji, 2025.

Hasil uji ANOVA pada Tabel 8 menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (<0,05), yang menunjukkan bahwa model regresi yang dibangun memiliki tingkat kelayakan yang baik dalam menjelaskan hubungan antara variabel. Dengan demikian, penerapan Games Based Learning berbantuan Wordwall secara simultan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perubahan minat belajar peserta didik sehingga model regresi yang digunakan dinilai layak untuk menjelaskan fenomena penelitian.

Tabel 9. *Koefisien minat belajar*

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-82,498	24,740		-3,335	0,001
	Y1	1,251	0,183	0,668	6,834	0,000

Sumber: data pengkaji, 2025.

Berdasarkan Tabel 9 diperoleh koefisien regresi sebesar 1,251 dengan tingkat signifikansi 0,000 (<0,05). Nilai koefisien positif menunjukkan bahwa hubungan antara penerapan model Games Based Learning berbantuan Wordwall dan minat belajar bersifat searah. Artinya, semakin optimal implementasi model pembelajaran tersebut, semakin tinggi pula kecenderungan peningkatan minat belajar peserta didik. Temuan ini memperkuat bahwa model pembelajaran berkontribusi nyata terhadap perubahan perilaku belajar siswa.

Tabel 10. *Model summary kemampuan menulis*

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the estimate
1	0,730[a]	0,534	0,526	3,486

Sumber: data pengkaji, 2025.

Berdasarkan Tabel 10, diperoleh nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,534 dengan koefisien korelasi (R) sebesar 0,730. Nilai tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara penerapan model *Games Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dengan kemampuan menulis berada pada kategori kuat. Koefisien determinasi sebesar 0,534 mengindikasikan bahwa 53,4% variasi kemampuan menulis peserta didik mampu dijelaskan oleh penerapan model pembelajaran tersebut, sedangkan 46,6% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar model yang tidak dianalisis dalam penelitian ini, seperti kemampuan awal peserta didik, intensitas latihan menulis, motivasi intrinsik, maupun lingkungan belajar. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa model *Games Based Learning* berbantuan media *Wordwall* memberikan kontribusi yang cukup besar dalam meningkatkan kemampuan menulis sehingga layak dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran pada mata pelajaran yang menuntut keterampilan produktif.

Tabel 11. *Anova kemampuan menulis*

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	806,138	1	806,138	66,348	0,000[b]
	Residual	704,712	58	12,150		
	Total	1510,850	59			

Sumber: data pengkaji, 2025.

Hasil uji ANOVA pada Tabel 11 menunjukkan nilai F sebesar 66,348 dengan tingkat signifikansi 0,000 (<0,05). Nilai signifikansi tersebut menunjukkan bahwa model regresi yang dibangun memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dalam menjelaskan hubungan antara penerapan *Games Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dengan kemampuan menulis peserta didik. Besarnya nilai F mengindikasikan bahwa variasi yang mampu dijelaskan oleh model jauh lebih besar dibandingkan variasi galat (*residual*), sehingga model yang digunakan memiliki daya prediksi yang baik. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh penerapan

model *Games Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap kemampuan menulis dapat diterima.

Tabel 12. *Koefisien kemampuan menulis*

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	22,088	7,927		2,787	0,007
	Y2	0,749	0,092	0,730	8,145	0,000

Sumber: data pengkaji, 2025.

Berdasarkan Tabel 12, variabel kemampuan menulis (Y_2) memperoleh nilai koefisien regresi sebesar 0,749 dengan nilai *t* sebesar 8,145 dan tingkat signifikansi 0,000 (<0,05). Koefisien regresi yang bernilai positif menunjukkan bahwa hubungan antara penerapan model *Games Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dan kemampuan menulis bersifat searah. Artinya, semakin optimal implementasi model pembelajaran tersebut, semakin tinggi pula peningkatan kemampuan menulis peserta didik. Nilai *t* yang relatif besar memperlihatkan bahwa kontribusi variabel bebas terhadap perubahan kemampuan menulis cukup kuat secara statistik. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menegaskan bahwa model *Games Based Learning* berbantuan media *Wordwall* memberikan pengaruh yang nyata dalam meningkatkan kemampuan menulis peserta didik.

Temuan pengkajian yang disajikan sebagai perbandingan rata-rata diuji relevansinya memakai independent T-Test. Uji ini membandingkan dua data varian guna meninjau apakah keduanya serupa atau berbeda. Hasil uji independent T-test untuk kuesioner minat belajar yakni.

Tabel 13. *Independent T-Test minat belajar*

Minat Belajar	df	Sig. (2-tailed)	95% Confidence Interval of the Difference	
			Lower	Upper
Equal variances assumed	118	0,000	-5,87567	-2,09100
Equal variances not assumed	77,402	0,000	-5,88601	-2,08066

Sumber: data pengkaji, 2025.

Berdasarkan Tabel 13 diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 (<0,05), baik pada asumsi varians homogen maupun tidak homogen. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata minat belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Interval kepercayaan 95% yang seluruhnya berada pada nilai negatif juga mengindikasikan bahwa perbedaan rata-rata yang terbentuk bersifat konsisten dan bukan terjadi karena faktor kebetulan. Dengan demikian, penerapan model *Games Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terbukti mampu menghasilkan peningkatan minat belajar yang berbeda secara nyata dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tabel 14. *Uji N-Gain minat belajar*

Descriptive	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	60	0,62	1,00	0,8269	0,10060
NGain_Persen	60	86,15	140,00	82,696	14,08452
Valid N (listwise)	60				

Sumber: data pengkaji, 2025.

Berdasarkan Tabel 14, diperoleh rata-rata skor *N-Gain* sebesar 0,8269 atau setara dengan 82,69%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar setelah penerapan model *Games Based Learning* berbantuan media *Wordwall* berlangsung secara optimal. Selain rata-rata yang tinggi, nilai simpangan baku sebesar 0,10060 memperlihatkan bahwa peningkatan minat belajar relatif merata pada sebagian besar peserta didik sehingga efektivitas model pembelajaran tidak hanya dirasakan oleh sebagian kecil siswa, tetapi juga terjadi secara konsisten pada hampir seluruh anggota kelas. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *Wordwall* tidak hanya memberikan pengaruh yang signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan dampak pembelajaran yang bermakna terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.

Tabel 15. *Independent T-Test kemampuan menulis*

Kemampuan Menulis	df	Sig. (2-tailed)	95% Confidence Interval of the Difference	
			Lower	Upper
Equal variances assumed	118	0,000	-12,32099	-7,11234
Equal variances not assumed	116,976	0,000	-12,32123	-7,11210

Sumber: data pengkaji, 2025.

Berdasarkan tabel 15 yaitu uji independent T-test data kemampuan menulis kelas eksperimen diperoleh Sig. (2-Tailed) 0.000 yang hasil signifikan yaitu <0.05 yang maksudnya terdapat perbedaan antara Model *games based learning* berbantuan media wordwall pada kemampuan menulis. Selanutnya uji N-Gain kemampuan menulis.

Tabel 16. *Uji N-Gain kemampuan menulis*

Descriptive	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	60	0,38	1,00	0,7169	0,14909
NGain_Persen	60	37,50	100,00	71,6936	14,90928
Valid N (listwise)	60				

Sumber: data pengkaji, 2025.

Tabel 16 itu bisa dipahami jika rerata skor N-Gain score di kelas eksperimen yaitu 0.7169 jika dipersentase 71.69 % Dari data tersebut bisa disebutkan jika pemakaian model *games based learning* berbantuan media wordwall efektif guna menaikkan kemampuan menulis.

Berdasarkan hasil analisis data, seluruh uji prasyarat yang meliputi uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas Levene menunjukkan bahwa data minat belajar maupun kemampuan menulis berdistribusi normal serta memiliki varians yang homogen, sehingga memenuhi syarat untuk pengujian statistik lanjutan. Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan rata-rata pada kedua variabel, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen, dengan peningkatan yang lebih signifikan pada kelas eksperimen setelah penerapan model *games based learning* berbantuan Wordwall. Hal ini juga diperkuat oleh hasil regresi linear berganda yang menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut berpengaruh signifikan terhadap minat belajar (R Square 0,446; Sig. 0,000) dan kemampuan menulis (R Square 0,534; Sig. 0,000), yang berarti kontribusi model terhadap kedua variabel berada pada kategori sedang hingga cukup kuat.

Selanjutnya, hasil uji Independent Sample T-Test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol baik pada minat belajar maupun kemampuan menulis dengan nilai signifikansi 0,000 (<0,05). Temuan ini diperkuat oleh hasil N-Gain yang menunjukkan peningkatan tinggi pada kelas eksperimen, yaitu 0,8269 (82,69%) untuk minat belajar dan 0,7169 (71,69%) untuk kemampuan menulis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *games based learning* berbantuan Wordwall efektif dalam meningkatkan minat belajar dan keterampilan menulis peserta didik sekolah dasar.

3.1 Pembahasan Variabel Minat Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *games based learning* berbantuan Wordwall memberikan peningkatan signifikan terhadap minat belajar peserta didik, yang dibuktikan melalui kenaikan rata-rata pretest sebesar 109,90 menjadi 134,93 pada posttest, serta diperkuat oleh hasil N-Gain sebesar 0,8269 (kategori tinggi). Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian Kusnadi & Azzahra (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian Puspitarini & Hanif (2019) juga menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih variatif dan tidak monoton.

3.2 Pembahasan Variabel Kemampuan Menulis

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis peserta didik setelah penerapan model *games based learning* berbantuan Wordwall, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 49,42 menjadi 85,98 serta nilai N-Gain sebesar 0,7169 (kategori tinggi). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga berdampak pada peningkatan keterampilan menulis siswa melalui latihan yang bersifat interaktif dan berulang. Temuan ini didukung oleh penelitian Alwanda (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis digital interaktif dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Selain itu, penelitian U. R. Hartati et al. (2024) juga menemukan bahwa penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa melalui pendekatan yang lebih kreatif dan partisipatif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menguatkan bahwa model *games based learning* berbantuan Wordwall efektif dalam meningkatkan baik minat belajar maupun kemampuan menulis peserta didik sekolah dasar, sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game digital mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa seluruh hipotesis penelitian dinyatakan diterima. Pertama, penerapan model games based learning berbantuan media Wordwall terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar. Kedua, penerapan model tersebut juga berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis siswa sekolah dasar. Ketiga, hasil penelitian menunjukkan bahwa model games based learning berbantuan media Wordwall efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, yang ditunjukkan oleh meningkatnya keterlibatan, antusiasme, perhatian, dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Keempat, model pembelajaran ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa, yang tercermin dari meningkatnya kemampuan menyusun kalimat, mengembangkan gagasan secara sistematis, serta menghasilkan tulisan yang lebih terstruktur.

Temuan tersebut menegaskan bahwa integrasi model games based learning dengan media Wordwall mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Karakteristik pembelajaran yang memadukan unsur permainan, visualisasi, dan umpan balik secara langsung memberikan stimulasi yang mendorong keterlibatan belajar sekaligus mengoptimalkan penguasaan keterampilan menulis. Dengan demikian, model games based learning berbantuan media Wordwall layak direkomendasikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar karena terbukti memberikan pengaruh sekaligus efektivitas yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar dan kemampuan menulis siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moral, akademik, dan teknis sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

REFERENCES

Al-Samarraie, M. A. M., AL- Any, B. N., Al-Delaimy, A. K., Yahyaa, B. T., & Ali Jadoo, S. A. (2020). Impact of internal displacement on psychosocial and health status of students residing in the hostel of Anbar University, Iraq. *Journal of Ideas in Health*, *3*(1), 140–144. https://doi.org/10.47108/jidhealth.vol3.iss1.25

Alannasir, W. (2020). Characteristic-Based Development Students Aspect. *International Journal of Asian Education*, *1*(1), 29–36. https://doi.org/10.46966/ijae.v1i1.18

Alwanda, M. A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar : Systematic Literature Review (2020-2025). *AEJ (Advances in Education Journal)*, *2*(2), 797–811.

Bairagi, M., Lihitkar, S. R., & Invate, D. G. (2025). Engaging Library Users : Gamification as a Tool for Teaching Information Literacy. *PEARL - A Journal of Library and Information Science*, *19*(4), 270–281.

Hakim, L., Nawaji, & Kusufa, R. A. B. (2024). the Influence of Parental Attention , Motivation and Student Learning Facilities On Student Learning Outcomes. *Proceedings of International Conference on Applied Social Science*, *01*(01). https://doi.org/https://doi.org/10.31316/icasse.v1i1.7037

Hartati, R. (2023). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Think Talk Write Pada Materi Bahasa Indonesia Kelas Iii Di Mis Riyadusshalihin Desa*. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Hartati, U. R., Nuvitalia, D., & Sugianti, K. R. (2024). Penerapan Media Wordwall pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas 2 SD. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, *7*(3), 393–402. https://doi.org/https://doi.org/10.31100/dikdasmatappa.v7i3.3647

Jannah, M., & Masnawati, E. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, *2*(4), 173–183. https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2241

Khariani, D. R. (2024). Hubungan Motivasi Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sdn No 100311 Palsabolas Pada Mata Pelajaran Ips Ta 2023/2024. *Rekognisi: Jurnal Pendidikan Dan Kependidikan (E-ISSN 2599-2260)*, *9*(1), 7–12.

Krohn, G. A., & O'Connor, C. M. (2005). Student Effort and Performance over the Semester. *The Journal of Economic Education*, *36*(1), 3–28. http://www.jstor.org/stable/30042629

Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *12*(2), 323 – 339. https://doi.org/https://search.crossref.org/help/works#

Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., &

Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, *3*(2), 312–325. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi

Najimi, A., Sharifirad, G., Amini, M., & Meftagh, S. (2013). Academic failure and students′ viewpoint: The influence of individual, internal and external organizational factors. *Journal of Education and Health Promotion*, *2*(1), 22. https://doi.org/10.4103/2277-9531.112698

Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, *4*(2), 53–60. https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a

Puteh, M., Ahmad, C. N. C., Noh, N. M., Adnan, M., & Ibrahim, M. H. (2015). The Classroom Physical Environment and Its Relation to Teaching and Learning Comfort Level. *International Journal of Social Science and Humanity*, *5*(3), 237–240. https://doi.org/10.7763/ijssh.2015.v5.460

Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqa, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *12*(1), 81–95. https://doi.org/10.24269

Rahim, A. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Pembelajaran Kritis. *JSE Journal Sains and Education*, *1*(3), 80–87. https://journal.sabajayapublisher.com/index.php/jse/article/view/233%0Ahttps://journal.sabajayapublisher.com/index.php/jse/article/download/233/141

Rovai, A. P. (2003). In search of higher persistence rates in distance education online programs. *Internet and Higher Education*, *6*(1), 1–16. https://doi.org/10.1016/S1096-7516(02)00158-6

Saragih, J. Y., Girsang, M. L., & Indryani, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV SDN 101732. *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, *7*(2), 194–205. https://doi.org/10.51544/mutiarapendidik.v7i2.3483

Sari, Y., Marini, A., Rahmawati, Y., Dewiyani, L., & Muda, I. (2025). Emerging Technologies Of Interactive Learning Media With Wordwall For Students ' Interest As An Impact On SDGS. *Journal of Lifestyle & SDG'S Review*, *5*(e03268), 1–18. https://doi.org/https://doi.org/10.47172/2965-730X.SDGsReview.v5.n02.pe03268

Subagia, I. W. (2020). Roles Model of Teachers in Facilitating Students Learning Viewed from Constructivist Theories of Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, *1503*(1), 0–9. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1503/1/012051

Tseng, M. F., Gao, Y., & Cai, L. (2019). Enhancing interaction through the effective incorporation of technology tools for a virtual chinese language classroom. *Journal of Technology and Chinese Language Teaching*, *10*(1), 91–113. http://www.tclt.us/journal/2019v10n1/tsenggaocai.pdf

Yulianti, A. (2025). *Menghidupkan Kelas: Aktifitas Menyenangkan dan Edukatif untuk Anak SD*. CV Edu Akademi.