

Nomor : 136/FKIP-UNIKU/PGSD/S-1/SKR/2025

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME INTERAKTIF *WORDWALL*
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

**(Studi Quasi Eksperimen Pada Materi Idiom Pelajaran Bahasa Indonesia
Kelas V di SDN 1 Ciporang Tahun Pelajaran 2024/2025)**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Salah Satu Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh:

FIRZA AULIA AKBAR

20211510061

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KUNINGAN**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN TIM PEMBIMBING

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME INTERAKTIF *WORDWALL* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

(Studi Quasi Eksperimen Pada Materi Idiom Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V
di SDN 1 Ciporang Tahun Pelajaran 2024/2025)

DISETUJUI OLEH PEMBIMBING

Kuningan, 30 Juni 2025

Pembimbing I,



Isnaini Wulandari, M.Pd.
NIK. 410112880198

Pembimbing II,



Febby Fajar Nugraha, M.Pd.
NIK. 410102920225

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan,



Asep Jelen Jaelani, M.Pd.
NIK. 41038091314

Kepala Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd.
NIK. 410110890202

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME INTERAKTIF *WORDWALL* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

(Studi Quasi Eksperimen Pada Materi Idiom Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V
di SDN 1 Ciporang Tahun Pelajaran 2024/2025)

Oleh

FIRZA AULIA AKBAR

20211510061

Telah berhasil mempertahankan skripsinya pada tanggal 19 Juni 2025 dihadapan Dewan Penguji. Skripsi ini disahkan sebagai bagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan

Susunan Dewan Penguji

Penguji I



Dr. H. Iskandar, M.M.
NIP. 196205081987031003

Penguji II



Isnaini Wulandari, M.Pd.
NIK. 410112880198

Penguji III



Febby Vajar Nugraha, M.Pd.
NIK. 410102920225

PERNYATAAN OTENTISITAS

PERNYATAAN OTENTISITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firza Aulia Akbar

NIM : 20211510061

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME INTERAKTIF
WORDWALL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
SEKOLAH DASAR** (Studi Quasi Eksperimen Pada Materi Idiom
Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN 1 Ciporang Tahun
Pelajaran 2024/2025)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Game Interaktif Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar" beserta seluruh isinya adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara tidak sesuai kaidah dan etika keilmuan yang berlaku di masyarakat. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko ataupun sanksi yang diberikan kepada saya apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini.

Kuningan, Juni 2025
Yang Membuat Pernyataan,



Firza Aulia Akbar
NIM 2011510061

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Lebih baik gagal karena berani mencoba, daripada gagal karena tidak pernah berani untuk mencoba.”

“Fortis Fortuna Adiuvat”

(IQ7)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya Bapak Mamat Jayarahmat, dan Ibu Ai Nuraeni, beserta keluarga besar sebagai bukti perjuangan dan jerih payah yang telah saya lalui.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT karena atas segala Rahmat dan karunia-Nya peneliti diberikan kesempatan dan kekuatan untuk menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan diselesaikan dengan baik. Berkat dorongan bimbingan dan bantuan dari semua pihak akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Dikdik Harjadi, S.E., M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Asep Jejen Jaelani, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan.
3. Ibu Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan.
4. Ibu Isnaini Wulandari, M.Pd selaku pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu, membimbing dengan penuh kesabaran dan selalu memberi semangat serta motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Febby Fajar Nugraha, M.Pd selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, membimbing dengan penuh kesabaran dan selalu memberi semangat serta motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Rini Ramdhania, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik kelas A angkatan 2021 yang selalu memberikan masukan, arahan, serta saran kepada seluruh mahasiswa PGSD 4A 2021.
7. Seluruh dosen beserta staf TU Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kuningan.
8. Kepala Sekolah dan wali kelas V A dan V B SD Negeri 1 Ciporang yang telah mendukung penelitian ini serta membantu saya untuk penelitian dan menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

9. Kedua orang tua tercinta, bapak Mamat Jayarahmat dan ibu Ai Nuraeni yang telah mengurus saya dari kecil dengan penuh kasih sayang sampai sekarang yang selalu mendo'akan sehingga dapat menyelesaikan pendidikan dan mempersembahkan gelar ini.
10. Adikku Razvan Aulia Akbar, yang selalu memberikan semangat dan suasana yang mendukung di rumah.
11. Untuk nenek Edah, terima kasih atas doa, nasihat dan motivasi yang tak pernah putus.
12. Fhutri Setia Utami, perempuan yang telah membersamai penulis sejak masa awal perkuliahan, terima kasih telah hadir dan perlahan menjadi bagian penting dalam hidup penulis. Semangat yang diberikan telah menjadi dorongan penting bagi penulis untuk terus melangkah tanpa mengenal kata menyerah dalam mewujudkan impian. Terima kasih atas segala perhatian dan kehadiran yang telah memberikan arti dalam perjalanan akademik ini.
13. Teman satu kosan patra yang sudah saya anggap sebagai keluarga, terimakasih atas kebersamaan, tawa dan suasana yang telah dilalui selama perkuliahan.
14. Teman-teman seperjuangan di perkuliahan terutama teman kelas A dan KKN (Kuliah Kerja Nyata) yang sudah memberikan dukungan dan aktivitas di perkuliahan.

Kuningan, Mei 2025

Firza Aulia Akbar

ABSTRAK

Firza Aulia Akbar (NIM. 20211510061). Pengaruh Penggunaan Media Game Interaktif *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar (Studi Quasi Eksperimen Pada Materi Idiom Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN 1 Ciporang Tahun Pelajaran 2024/2025). Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Kuningan. 2025. Pembimbing 1: Isnaini Wulandari S.Pd., M.Pd. Pembimbing 2: Febby Fajar Nugraha, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan media game interaktif *wordwall* terhadap minat belajar siswa dan Peningkatan (Gain) terhadap minat belajar siswa dengan menggunakan media game interaktif *wordwall*. Pendekatan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yaitu quasi eksperimen dengan desain penelitiannya yaitu *nonequivalent control group design*. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 78 orang siswa yang terdiri dari kelas V A 40 orang dan V B 38 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen angket untuk mengukur minat belajar siswa menggunakan media game interaktif *wordwall*. Berdasarkan teknik analisis data menggunakan uji t dan uji n-gain, hasil dari uji t diperoleh t_{hitung} 6,125 sedangkan $\alpha = 0.05$ dan $db = 68$, diperoleh $t_{tabel} = 1,995$, sehingga $t_{hitung} (6,125) > t_{tabel} (1,995)$ maka dapat dikatakan H_1 diterima dan H_0 ditolak bahwa terdapat perbedaan pada minat belajar siswa. Hasil untuk perhitungan gain diperoleh sebesar 0,45 dengan kriteria sedang, sehingga terdapat peningkatan pada minat belajar siswa.

Kata Kunci: Game Interaktif, Wordwall, Minat Belajar, Bahasa Indonesia

ABSTRACT

Firza Aulia Akbar (NIM. 20211510061). Pengaruh Penggunaan Media Game Interaktif *Wordwall* Untuk Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar (Studi Quasi Eksperimen Pada Materi Idiom Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN 1 Ciporang Tahun Pelajaran 2024/2025). Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Kuningan. 2025. Pembimbing 1: Isnaini Wulandari S.Pd., M.Pd. Pembimbing 2: Febby Fajar Nugraha, S.Pd., M.Pd.

This research is motivated by the low interest of students in learning Indonesian language. This study aims to determine the differences in interactive wordwall game media to increase students' interest in learning and Increase (Gain) in students' interest in learning by using interactive wordwall game media. The research approach used in this study is a quantitative approach with an experimental method, namely a quasi-experiment with a research design that is nonequivalent control group design. The subjects in this study were 78 students consisting of 40 students in class V A and 38 students in V B. Data collection was carried out using a questionnaire instrument to measure students' interest in learning using interactive wordwall game media. Based on data analysis techniques using the t-test and n-gain test, the results of the t-test obtained tcount 6.125 while $\alpha = 0.05$ and $df = 68$, obtained $t_{table} = 1.995$, so $t_{count} (6.125) > t_{table} (1.995)$ then it can be said that H_1 is accepted and H_0 is rejected that there is a difference in students' interest in learning. The result for the gain calculation was obtained at 0.45 with moderate criteria, so there was an increase in students' interest in learning.

Keywords: *Interactive Games, Wordwall, Learning Interest, Indonesian*

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, kami panjatkan puja dan puji syukur atas kehadiran-Nya. Berkat rahmat dan hidayah-Nya, peneliti dapat menyusun skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Game Interaktif *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar” ini tepat pada waktunya. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Adapun dalam penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih, khususnya kepada Ibu Isnaini Wulandari, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Febby Fajar Nugraha, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, serta berbagai pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan moral maupun material kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan hasil penelitian ini dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi bentuk penyusunan maupun dari materi yang disajikan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca untuk perbaikan dan penyempurnaan lebih lanjut dari hasil penelitian ini. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih atas perhatian dan kesediaan para pembaca dalam memberikan masukan yang bermanfaat. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta praktik pendidikan di Indonesia.

Kuningan, Mei 2025

Firza Aulia Akbar

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERSETUJUAN	
PERNYATAAN OTENTISITAS	
MOTO DAN PERSEMBAHAN	
UCAPAN TERIMA KASIH	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Minat Belajar	9
2. Media Game Interaktif.....	15
3. <i>Wordwall</i>	18
4. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	26
5. Idiom	29
B. Penelitian yang Relevan.....	29
C. Kerangka Pemikiran.....	38
D. Hipotesis Penelitian	40
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Desain Penelitian	41

B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
C. Prosedur Penelitian	42
D. Variabel Penelitian	43
E. Definisi Operasional Variabel	44
F. Teknik Pengumpulan Data	45
G. Instrumen Penelitian	46
H. Uji Instrumen	46
I. Teknik Analisis data	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Hasil Penelitian	56
B. Pembahasan.....	63
C. Keterbatasan Penelitian.....	67
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	68
A. Simpulan	68
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Indikator Minat Belajar di kelas V A dan B	3
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	30
Tabel 2. 2 Bagan Kerangka Pemikiran.....	39
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	41
Tabel 3. 2 Indikator Minat Belajar	45
Tabel 3. 3 Kisi-kisi angket	46
Tabel 3. 4 Kriteria Klasifikasi Validitas	48
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Data.....	48
Tabel 3. 6 Kriteria Reliabilitas	49
Tabel 3. 7 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas.....	49
Tabel 3. 8 Klasifikasi nilai N-Gain	55
Tabel 4. 1 Hasil Data <i>Pret-Test</i> Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	57
Tabel 4. 2 Hasil Data <i>Post-Test</i> Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	58
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	59
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i>	60
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas Data Pretes dan Postes.....	61
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Uji T Tes Akhir (<i>posttest</i>).....	62
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Hasil Uji N-gain	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Fitur-fitur <i>wordwall</i>	19
Gambar 2. 2 Tampilan awal <i>wordwall</i>	22
Gambar 2. 3 Memilih fitur yang tersedia di <i>Wordwall</i>	22
Gambar 2. 4 Merancang permainan.....	22
Gambar 2. 5 Tampilan mulai permainan.....	23
Gambar 2. 6 Berbagi tautan	23
Gambar 2. 7 Hasil dari permainan	23
Gambar 2. 8 Papan skor atau peringkat	24

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat SK	78
Lampiran 1. 2 Surat Izin Penelitian	79
Lampiran 1. 3 Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....	80
Lampiran 1. 4 Berita Acara Skripsi.....	81
Lampiran 2. 1 Kisi-kisi Instrumen	82
Lampiran 2. 2 Surat Pengantar Validasi Instrument	83
Lampiran 2. 3 Lembar Angket	86
Lampiran 3. 1 Modul Ajar Pertemuan 1	92
Lampiran 3. 2 Modul Ajar Pertemuan 2	103
Lampiran 3. 3 Modul Ajar Pertemuan 3	113
Lampiran 3. 4 Media Game Wordwall.....	126
Lampiran 4. 1 Hasil Angket Respon Siswa	131
Lampiran 4. 2 Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	137
Lampiran 4. 3 Uji Validitas	145
Lampiran 4. 4 Uji Reliabilitas.....	147
Lampiran 4. 5 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	150
Lampiran 4. 6 Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	156
Lampiran 4. 7 Uji Hipotesis.....	160
Lampiran 4. 8 Uji N-Gain.....	163
Lampiran 5. 1 Dokumentasi Penelitian.....	164