

Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi *Wordwall* terhadap Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas VII

Vaness J.X. Gerungai^{1*}, Tellma M. Tiwa², Gloridei L. Kapahang³

^{1,2,3}Universitas Negeri Manado, Indonesia

*lkpgerungai@gmail.com

Submit
8 Mei 2026

Review
26 Mei 2026

Publish
10 Juni 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukasi *Wordwall* terhadap minat belajar Bahasa Inggris pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tomohon. Mengingat pentingnya minat belajar dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *game* edukasi, menjadi alternatif yang menarik. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu dengan kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan *game* edukasi *Wordwall* dan kelompok kontrol yang diberikan pembelajaran konvensional. Metode pengumpulan data dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* menggunakan angket minat belajar Bahasa Inggris berbasis skala *Likert*. Hasil analisis menunjukkan bahwa meskipun terdapat kecenderungan peningkatan minat belajar pada kelompok eksperimen, perbedaan antara kedua kelompok tidak signifikan secara statistik pada taraf $\alpha = 0,05$. Namun, ukuran efek (*Cohen's d*) yang dihitung menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* memiliki pengaruh kecil hingga sedang terhadap peningkatan minat belajar Bahasa Inggris. Penelitian ini menyarankan bahwa *game* edukasi seperti *Wordwall* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan penggunaan yang lebih konsisten dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Game* Edukasi, Minat Belajar, *Wordwall*

Abstract

*This study aims to determine the effect of using the Wordwall educational game on English learning interest in seventh-grade students of SMP Negeri 2 Tomohon. Considering the importance of learning interest in increasing student motivation and engagement in learning, the use of technology-based learning media, such as educational games, is an attractive alternative. This study used a quasi-experimental design with the experimental group given learning using the Wordwall educational game and the control group given conventional learning. Data collection methods were carried out through pre-tests and post-tests using a Likert-scale English learning interest questionnaire. The results of the analysis showed that although there was a tendency for increased learning interest in the experimental group, the difference between the two groups was not statistically significant at the $\alpha = 0.05$ level. However, the calculated effect size (*Cohen's d*) showed that the use of Wordwall had a small to moderate effect on increasing English learning interest. This study suggests that educational games such as Wordwall can be an effective learning medium in increasing students' interest in learning with more consistent and sustainable use in the learning process.*

Keywords: *Educational Games, Learning Interest, Wordwall*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era modern berlangsung sangat pesat dan memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Anak-anak dan remaja masa kini tumbuh dalam lingkungan yang sangat dekat dengan teknologi, sehingga mereka mampu menggunakan berbagai perangkat digital dengan cepat dan lancar (Lestyaningrum et al., 2022). Ata-Aktürk & Akman (2024) mengungkapkan bahwa anak-anak masa kini menggunakan teknologi digital dengan penguasaan yang luar biasa sejak usia dini. Kondisi tersebut

menunjukkan bahwa generasi muda memiliki kemampuan adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan teknologi dan menjadikan media digital sebagai bagian dari aktivitas sehari-hari.

Penggunaan teknologi pada anak-anak juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif dan proses belajar. Clemente-Suárez et al. (2024) menyatakan bahwa teknologi mampu memberikan pengaruh positif terhadap tumbuh kembang anak, khususnya pada bidang kognitif. Anak-anak cenderung merasa nyaman dan terbuka terhadap kehadiran teknologi dalam kehidupan mereka. Selain itu, Pongai et al. (2022) menjelaskan bahwa penggunaan gadget pada anak-anak sering kali bertujuan untuk memperoleh hiburan dan mengurangi kecemasan, sehingga aktivitas tersebut dilakukan secara berulang. Hal ini menjadikan teknologi semakin melekat dalam kehidupan anak-anak dan remaja.

Perkembangan teknologi juga menyebabkan perubahan pola masyarakat dalam memperoleh informasi. Juliana dan Anshori (2023) menegaskan bahwa teknologi memiliki peran penting dalam penyampaian informasi kepada masyarakat modern, termasuk anak-anak dan remaja. Informasi saat ini lebih banyak diperoleh melalui media elektronik seperti media sosial dan platform digital dibandingkan media cetak. Pergeseran tersebut membuat generasi muda semakin terbiasa dengan media digital sebagai sumber utama informasi dan pembelajaran. Kim et al. (2025) juga menemukan bahwa anak usia 8–11 tahun mengalami peningkatan signifikan dalam penggunaan PC, tablet, dan smartphone selama pandemi COVID-19, yang menunjukkan semakin kuatnya ketergantungan generasi muda terhadap media elektronik.

Fenomena tersebut seharusnya dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan melalui penerapan teknologi sebagai media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Guru dituntut mampu mengintegrasikan teknologi secara tepat guna agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini (Dewantara et al., 2020). Selaras dengan hal tersebut, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia periode 2021–2024, Nadiem Makarim, menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi mampu mengakselerasi transformasi pendidikan apabila digunakan secara tepat sasaran dan cakap. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Rifai et al., 2024).

Penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin berkembang setelah pandemi COVID-19. Pada masa pandemi, sekolah dipaksa memanfaatkan teknologi secara maksimal untuk mendukung pembelajaran daring. Meskipun pembelajaran tatap muka telah kembali diterapkan pascapandemi, penggunaan teknologi tetap menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. Syaflly dan Junaidi (2023) menemukan bahwa guru masih mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran melalui penggunaan proyektor, WhatsApp Group, dan perangkat telepon genggam siswa sebagai bagian dari adaptasi pembelajaran modern. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi telah menjadi bagian yang sulit dipisahkan dari praktik pendidikan saat ini.

Namun demikian, perkembangan media digital belum sepenuhnya mampu meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Banyak siswa masih menganggap Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan kurang menarik. Rendahnya kemampuan Bahasa Inggris di Indonesia juga terlihat dari data EF English Proficiency Index (EF EPI) 2024 yang menempatkan Indonesia pada peringkat ke-80 dari 116 negara dengan kategori Low Proficiency. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris masih memerlukan inovasi agar mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.

Kemudahan akses teknologi seperti aplikasi penerjemah juga tidak selalu memberikan dampak positif terhadap proses belajar. Siumarlata et al. (2024) menyatakan bahwa aplikasi penerjemah dapat membantu siswa memahami kosakata dengan cepat, tetapi juga berpotensi menimbulkan ketergantungan dan mengurangi usaha siswa dalam memahami Bahasa Inggris secara mendalam. Selain itu, pembelajaran Bahasa Inggris yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan siswa kurang antusias mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran yang dinilai sesuai dengan karakteristik siswa masa kini adalah game edukasi. Game edukasi mampu menghadirkan pembelajaran dalam bentuk interaktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar (Mahrudin et al., 2025). Melalui game edukasi, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga belajar melalui pengalaman langsung dan tantangan yang menarik. Penggunaan game edukasi diyakini

mampu meningkatkan minat belajar karena dapat mengurangi kejenuhan dan meningkatkan keterlibatan emosional siswa.

Penelitian Nurrisma et al. (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap Bahasa Inggris secara signifikan. Selain itu, Yanuar (2023) menegaskan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris terbukti meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga mampu mendorong semangat belajar siswa.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan game edukasi dapat meningkatkan motivasi maupun minat belajar siswa, hasil penelitian sebelumnya masih menunjukkan temuan yang beragam. Sebagian penelitian melaporkan bahwa game edukasi mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa secara signifikan (Srimuliyani, 2023; wati dkk, 2025; Yusup & Mastroah, 2025), namun penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak selalu memberikan dampak yang konsisten terhadap minat belajar siswa (Sipaayung & Munawaroh, 2025). Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa pengaruh teknologi terhadap minat belajar tidak bersifat otomatis, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti karakteristik siswa, desain pembelajaran, durasi penggunaan media, serta konteks lingkungan belajar.

Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, atau efektivitas media pembelajaran secara umum, sementara penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh game edukasi Wordwall terhadap minat belajar Bahasa Inggris pada siswa sekolah menengah pertama masih relatif terbatas, khususnya pada konteks sekolah daerah di Indonesia. Penelitian sebelumnya juga umumnya menggunakan perlakuan dalam jangka waktu yang lebih panjang atau pada konteks pembelajaran yang berbeda, sehingga belum memberikan gambaran yang spesifik mengenai bagaimana penggunaan Wordwall dalam pembelajaran singkat dapat memunculkan ketertarikan belajar siswa pada konteks pembelajaran Bahasa Inggris tingkat SMP.

Dalam konteks SMP Negeri 2 Tomohon, hasil preliminary study menunjukkan bahwa siswa cenderung kurang aktif dan kurang percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris selama proses pembelajaran. Meskipun siswa memiliki kedekatan yang tinggi dengan media digital, kondisi tersebut tidak secara langsung menunjukkan bahwa penggunaan teknologi akan otomatis meningkatkan minat belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara spesifik menguji bagaimana penggunaan game edukasi Wordwall melalui fitur interaktif seperti anagram dan blind box memengaruhi minat belajar Bahasa Inggris siswa dalam konteks pembelajaran nyata di kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki fokus kebaruan pada pengkajian pengaruh penggunaan game edukasi Wordwall terhadap minat belajar Bahasa Inggris siswa SMP dalam konteks pembelajaran tatap muka pascapandemi, dengan menitikberatkan pada respon afektif siswa terhadap penggunaan fitur permainan interaktif dalam durasi pembelajaran yang terbatas. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas media pembelajaran berbasis game edukasi, tetapi juga mengkritisi asumsi bahwa kedekatan generasi muda dengan teknologi secara otomatis dapat meningkatkan minat belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*) untuk mengetahui kecenderungan perubahan minat belajar Bahasa Inggris siswa setelah penggunaan game edukasi Wordwall. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan game edukasi Wordwall, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional tanpa penggunaan media game edukasi.

Subjek penelitian berjumlah 52 siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tomohon yang terbagi ke dalam dua kelas, masing-masing terdiri atas 26 siswa. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan kesamaan guru pengajar, tingkat kemampuan akademik yang relatif setara, serta kondisi pembelajaran yang homogen. Adapun kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: (1) siswa aktif kelas VII SMP Negeri 2 Tomohon, (2)

mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris secara reguler, dan (3) mengikuti seluruh rangkaian pre-test dan post-test. Sementara itu, kriteria eksklusi meliputi siswa yang tidak hadir selama perlakuan atau tidak mengisi instrumen penelitian secara lengkap.

Penggunaan teknik *purposive sampling* dipilih karena penelitian dilakukan pada kelas yang telah ditentukan oleh pihak sekolah dan tidak memungkinkan dilakukan randomisasi penuh. Oleh karena itu, hasil penelitian ini lebih terbatas pada konteks sampel penelitian dan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan secara luas pada seluruh populasi siswa SMP. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket minat belajar Bahasa Inggris berbasis skala Likert yang dikembangkan berdasarkan *Academic Interest Scale for Adolescents* (AISA) dari Luo et al. (2019), yang mencakup aspek emotion, value, knowledge, dan engagement. Instrumen diuji validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment dan reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha sebelum digunakan dalam penelitian.

Selain menggunakan angket, penelitian ini juga didukung oleh data hasil observasi proses pembelajaran dan wawancara singkat terhadap beberapa siswa untuk memperoleh gambaran tambahan mengenai respon siswa selama penggunaan Wordwall. Penggunaan data pendukung ini dilakukan untuk membantu mengurangi keterbatasan data angket yang bersifat subjektif.

Perlakuan pada kelompok eksperimen dilakukan dalam satu kali pertemuan selama 2 × 40 menit menggunakan fitur Wordwall seperti anagram dan blind box, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran melalui metode ceramah dan latihan tertulis dengan materi yang sama. Penelitian ini menyadari bahwa durasi perlakuan yang terbatas belum sepenuhnya mampu menggambarkan perubahan minat belajar secara mendalam, mengingat minat belajar merupakan aspek afektif yang berkembang secara bertahap dan dipengaruhi oleh berbagai faktor psikologis maupun lingkungan belajar. Oleh karena itu, hasil penelitian ini lebih difokuskan untuk melihat kecenderungan respon awal siswa terhadap penggunaan game edukasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Uji prasyarat dilakukan melalui uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas Levene's Test. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan paired samples t-test untuk melihat perubahan skor pada masing-masing kelompok sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, penelitian juga menghitung ukuran efek menggunakan Cohen's d sebagai informasi tambahan mengenai besar kecilnya perbedaan praktis antar skor penelitian.

HASIL

Deskripsi Data Penelitian

Data penelitian diperoleh melalui pengukuran minat belajar Bahasa Inggris siswa sebelum perlakuan (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post-test*). Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran menggunakan game edukasi Wordwall melalui fitur *anagram* dan *blind box*, serta kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional. Jumlah subjek penelitian sebanyak 52 siswa yang terbagi secara seimbang ke dalam dua kelompok, yaitu 26 siswa pada kelas eksperimen dan 26 siswa pada kelas kontrol. Seluruh siswa terlebih dahulu diberikan *pre-test* untuk mengetahui kondisi awal minat belajar Bahasa Inggris sebelum perlakuan diberikan. Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, siswa kembali diberikan *post-test* untuk mengetahui perubahan minat belajar setelah perlakuan dilakukan.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Minat Belajar

Kelompok	N	Pre-test Mean	SD	Post-test Mean	SD
Eksperimen	26	109,38	20,01	114,69	13,29
Kontrol	26	95,92	13,80	95,04	12,96

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata minat belajar setelah diberikan perlakuan menggunakan Wordwall. Rata-rata skor *pre-test* pada kelas eksperimen sebesar 109,38 dengan standar deviasi 20,01. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata skor *post-test* meningkat menjadi 114,69 dengan standar deviasi sebesar 13,29. Peningkatan nilai rata-rata tersebut menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan minat belajar Bahasa Inggris pada siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Wordwall. Selain itu, penurunan nilai standar deviasi pada *post-test* menunjukkan bahwa distribusi skor

siswa menjadi lebih merata dibandingkan sebelum perlakuan diberikan. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan Wordwall tidak hanya meningkatkan minat belajar sebagian siswa, tetapi juga memberikan pengaruh yang relatif merata pada kelompok eksperimen.

Sebaliknya, pada kelas kontrol tidak ditemukan peningkatan yang berarti. Rata-rata skor *pre-test* pada kelompok kontrol sebesar 95,92 dengan standar deviasi 13,80, sedangkan rata-rata skor *post-test* sebesar 95,04 dengan standar deviasi 12,96. Data tersebut menunjukkan adanya sedikit penurunan rata-rata minat belajar setelah pembelajaran berlangsung menggunakan metode konvensional. Penurunan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran tanpa penggunaan media interaktif belum mampu memberikan dorongan yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar Bahasa Inggris siswa.

Untuk melihat perubahan skor secara lebih jelas, dilakukan analisis terhadap *gain score* atau selisih antara skor *pre-test* dan *post-test* pada masing-masing kelompok.

Tabel 2. Gain Score Minat Belajar

Kelompok	Mean Gain	Keterangan
Eksperimen	+5,31	Meningkat
Kontrol	-0,88	Menurun

Berdasarkan Tabel 2, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 5,31 poin, sedangkan kelas kontrol mengalami penurunan sebesar 0,88 poin. Perbedaan arah perubahan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi Wordwall cenderung memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar Bahasa Inggris siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Peningkatan skor pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan unsur permainan interaktif mampu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, variasi skor pada kelas eksperimen terlihat lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Kondisi ini menunjukkan bahwa respons siswa terhadap penggunaan Wordwall tidak sepenuhnya seragam. Sebagian siswa mengalami peningkatan minat belajar yang cukup tinggi, sementara sebagian lainnya menunjukkan peningkatan yang lebih kecil atau cenderung stabil. Meskipun demikian, secara umum penggunaan Wordwall mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

Secara keseluruhan, hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi Wordwall melalui fitur *anagram* dan *blind box* memiliki kecenderungan meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tomohon. Namun demikian, untuk memastikan apakah perbedaan tersebut signifikan secara statistik, diperlukan pengujian lebih lanjut melalui uji prasyarat analisis dan uji hipotesis.

Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi penggunaan statistik parametrik. Uji prasyarat dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varians.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Pengujian dilakukan terhadap data *gain score* pada masing-masing kelompok menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 responden.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Sig.	Keterangan
Eksperimen	> 0,05	Normal
Kontrol	> 0,05	Normal

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar $p = 0,688$, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar $p = 0,655$. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data *gain score* pada kedua kelompok berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas telah terpenuhi dan analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen. Pengujian dilakukan menggunakan Levene's Test terhadap data *gain score*.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Sig.	Keterangan
< 0,05	Varians tidak homogen

Berdasarkan hasil uji Levene, diperoleh nilai signifikansi sebesar $p = 0,00026$. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak homogen. Kondisi ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan variasi data pada kedua kelompok penelitian.

Meskipun demikian, kondisi varians yang tidak homogen tidak menyebabkan analisis penelitian tidak dapat dilanjutkan. Dalam kondisi tersebut, analisis tetap dapat dilakukan menggunakan *independent samples t-test* dengan asumsi varians tidak sama atau *Welch t-test*. Oleh karena itu, pengujian perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam penelitian ini menggunakan hasil uji pada bagian *equal variances not assumed*.

Pada tahap awal, analisis data direncanakan menggunakan *Analysis of Covariance* (ANCOVA) dengan skor *pre-test* sebagai kovariat. Namun, setelah dilakukan pengujian asumsi, penggunaan ANCOVA tidak dilanjutkan karena salah satu asumsi penting, yaitu *homogeneity of regression slopes*, tidak terpenuhi. Hasil analisis menunjukkan adanya interaksi signifikan antara variabel kovariat (*pre-test*) dan kelompok penelitian, sehingga hubungan antara skor *pre-test* dan *post-test* tidak memiliki kemiringan yang sama pada kedua kelompok.

Selain itu, hasil pemeriksaan residual model juga menunjukkan adanya penyimpangan dari distribusi normal. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti memutuskan menggunakan pendekatan *gain score analysis* sebagai metode analisis utama karena dinilai lebih sesuai dengan karakteristik data dan desain penelitian eksperimen semu yang digunakan. Dengan demikian, analisis utama penelitian dilakukan menggunakan *gain score analysis* dan *Welch independent samples t-test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukasi Wordwall terhadap minat belajar Bahasa Inggris siswa.

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat analisis, pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Wordwall terhadap minat belajar Bahasa Inggris siswa. Pengujian dilakukan menggunakan *paired samples t-test* untuk melihat perubahan dalam masing-masing kelompok serta *independent samples t-test* (*Welch test*) untuk membandingkan peningkatan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 5. Uji Paired Samples t-Test

Kelompok	Mean	t	Sig. (2 tailed)	Keterangan
Eksperimen	+5,31	1,65	0,11	Tidak terdapat perubahan signifikan
Kontrol	-0,88	-1,09	0,28	Tidak terdapat perubahan signifikan

Pada kelas eksperimen, rata-rata skor *pre-test* sebesar 109,38 meningkat menjadi 114,69 pada *post-test* dengan mean gain sebesar 5,31. Hasil uji menunjukkan nilai $t = 1,65$ dengan signifikansi $p = 0,111$ ($p > 0,05$). Dengan demikian, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen belum dapat dinyatakan signifikan secara statistik. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh mean gain sebesar -0,88 dengan nilai signifikansi $p = 0,286$ ($p > 0,05$), sehingga tidak terdapat perubahan yang signifikan pada kelompok kontrol.

Hasil *independent samples t-test* menggunakan pendekatan *Welch test* menunjukkan nilai $t = 1,86$ dengan signifikansi $p = 0,073$ ($p > 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan peningkatan minat belajar yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak terdapat pengaruh penggunaan game edukasi Wordwall terhadap minat belajar Bahasa Inggris siswa tidak dapat ditolak.

Meskipun secara deskriptif kelas eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata skor dibandingkan kelas kontrol, temuan tersebut belum cukup kuat untuk menyimpulkan bahwa penggunaan Wordwall secara signifikan memengaruhi minat belajar siswa pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, hasil penelitian ini lebih menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan minat belajar pada kelompok eksperimen, namun kecenderungan tersebut belum memenuhi kriteria signifikansi statistik.

Ukuran Efek (*Effect Size*)

Selain uji signifikansi, penelitian ini juga menghitung ukuran efek menggunakan Cohen's d untuk memberikan gambaran mengenai besarnya perbedaan secara praktis antara kelompok penelitian. Hasil perhitungan menunjukkan nilai Cohen's d sebesar 0,32 pada kelas eksperimen yang termasuk kategori kecil hingga sedang, sedangkan perbandingan gain score antara kelompok eksperimen dan kontrol menghasilkan nilai Cohen's d sebesar 0,52 yang termasuk kategori sedang.

Namun demikian, ukuran efek dalam penelitian ini tidak digunakan sebagai dasar utama untuk menyatakan adanya pengaruh penggunaan Wordwall terhadap minat belajar siswa, melainkan hanya sebagai informasi tambahan untuk menggambarkan kecenderungan perbedaan praktis antar kelompok. Mengingat hasil uji signifikansi statistik menunjukkan nilai $p > 0,05$, maka interpretasi terhadap ukuran efek perlu dilakukan secara hati-hati dan tidak dapat dijadikan bukti utama efektivitas perlakuan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* (anagram dan *blind box*) memberikan kecenderungan peningkatan minat belajar Bahasa Inggris pada siswa kelas eksperimen. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata skor *pre-test* ke *post-test* sebesar 5,31 poin, serta nilai ukuran efek (Cohen's d) sebesar 0,32 yang termasuk dalam kategori efek kecil hingga sedang. Selain itu, hasil perbandingan *gain score* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai Cohen's d sebesar 0,52 yang termasuk dalam kategori efek sedang. Hasil ini sejalan dengan penelitian Aini dkk (2026) yang menyatakan *game* edukasi memberikan kontribusi signifikan dalam dimensi afektif seperti motivasi dan minat belajar.

Meskipun demikian, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa peningkatan tersebut belum signifikan secara statistik ($p > 0,05$). Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Wordwall* belum dapat dibuktikan memberikan pengaruh yang signifikan dalam satu kali perlakuan. Kondisi ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti durasi perlakuan yang terbatas, variasi respon antar siswa, serta karakteristik minat belajar yang tidak selalu berubah secara instan. Hal ini mendukung pernyataan Sardiman dalam Amelia dimana faktor-faktor minat belajar dipengaruhi juga oleh sikap terhadap pelajaran, keadaan jasmani, kondisi psikologis dan motivasi siswa (Amelia, 2018).

Secara psikologis, penggunaan *Wordwall* dapat dipahami sebagai stimulus pembelajaran yang mampu memunculkan ketertarikan situasional (*situational interest*), yaitu minat yang muncul karena adanya pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan berbeda dari pembelajaran biasa. Fitur anagram dan *blind box* memberikan unsur tantangan, rasa ingin tahu, serta keterlibatan aktif yang mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Widiadnya dan Wati (2025), elemen grafis, animasi dan interaksi sosial menjadi penguat positif dalam mendorong siswa lebih kolaboratif dan meningkatkan retensi memori visual.

Tabel 6. Ringkasan Hasil Wawancara

Responden	Selisih Skor	Respon	Makna
R1	+41	Antusias, senang	Pengaruh positif kuat
R2	-27	Fokus pada game	Distraksi
R3	+1	Netral	Pengaruh minimal

Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan responden yang memiliki peningkatan skor tertinggi. Responden tersebut menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan *Wordwall* terasa seperti bermain, sehingga meningkatkan semangat belajar dan memudahkan dalam mengingat kosakata Bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan adanya respon afektif positif berupa rasa senang dan antusias, yang merupakan komponen penting dalam minat belajar. Yusuf dan Mastroah (2025) menekankan *game* edukasi yang efektif mampu mengaktifkan berbagai aspek positif psikologis siswa. Dengan kata lain, *Wordwall* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga meningkatkan keterlibatan siswa.

Namun demikian, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa tidak semua siswa merespons perlakuan dengan cara yang sama. Responden yang mengalami penurunan skor menyatakan bahwa perhatian lebih banyak tertuju pada permainan dibandingkan pada materi pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya kemungkinan pergeseran fokus perhatian, di mana

aspek permainan menjadi lebih dominan dibandingkan pemahaman materi. Maulana dkk (2026) menekankan bahwa game edukasi mendorong pembelajaran kolaboratif dan kompetitif. Kondisi ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang menarik tidak selalu secara langsung meningkatkan pemahaman atau minat belajar pada semua siswa, terkadang siswa menjadi terlalu kompetitif pada permainannya tanpa memahami substansi edukasi.

Sementara itu, responden yang tidak menunjukkan perubahan skor yang berarti menyatakan bahwa penggunaan Wordwall terasa menarik, tetapi tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajarnya. Hal ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap stimulus pembelajaran dipengaruhi oleh faktor individual, seperti minat awal, kebiasaan belajar, serta preferensi terhadap metode pembelajaran. Hal ini bisa dikaitkan dengan perspektif kontemporer Hidi dan Renninger (2006) yang menjelaskan empat fase minat (*situational, maintained, emerging* hingga *well-developed*), berhubungan dengan keterbatasan perlakuan yang hanya mampu mencapai fase awal (*situational*), menjadikan keterkaitan jangka panjang perlu interaksi yang lebih dinamis antara siswa, lingkungan dan pengalaman belajar.

Temuan dari data wawancara ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall menghasilkan respon yang beragam, mulai dari peningkatan minat, respon netral, hingga respon yang kurang optimal. Variasi ini sejalan dengan hasil kuantitatif yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata tetapi dengan variasi skor yang cukup besar pada kelas eksperimen. Hasil ini juga sejalan dengan Lutfiyah dan Ramli (2025) yang mengungkapkan kondisi internal setiap siswa mampu memberikan respon yang berbeda terhadap minat belajar.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall lebih efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan awal siswa, dibandingkan langsung menghasilkan perubahan minat belajar yang signifikan dalam satu kali pertemuan. Oleh karena itu, Wordwall dapat dipahami sebagai media yang berfungsi sebagai pemicu awal minat belajar, bukan sebagai faktor tunggal yang secara instan mengubah minat belajar secara keseluruhan (Murfiyana, 2025).

Secara umum, hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall memiliki potensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Namun, untuk memperoleh dampak yang lebih kuat terhadap minat belajar, diperlukan penggunaan yang lebih konsisten dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan game edukasi Wordwall melalui fitur *anagram* dan *blind box* menunjukkan adanya peningkatan rata-rata minat belajar Bahasa Inggris siswa pada kelas eksperimen sebesar 5,31 poin antara *pre-test* dan *post-test*. Namun, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa peningkatan tersebut belum signifikan secara statistik pada taraf signifikansi 5% ($p > 0,05$), sehingga penggunaan Wordwall belum terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Meskipun demikian, hasil perhitungan *effect size* menunjukkan adanya pengaruh dalam kategori kecil hingga sedang, yang mengindikasikan bahwa secara praktis Wordwall memiliki kecenderungan memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa dibandingkan metode konvensional. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa sebagian siswa merasa lebih tertarik, senang, dan aktif selama pembelajaran menggunakan Wordwall, meskipun respon siswa tidak sepenuhnya seragam. Secara keseluruhan, penggunaan Wordwall dapat berfungsi sebagai stimulus awal untuk meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, namun belum cukup kuat untuk menghasilkan perubahan minat belajar yang signifikan dalam pelaksanaan pembelajaran yang terbatas pada satu kali pertemuan.

SARAN

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan durasi perlakuan yang lebih panjang dan dilakukan dalam beberapa kali pertemuan, sehingga dapat mengamati perubahan minat belajar secara lebih mendalam dan berkelanjutan. Selain itu, jumlah sampel yang lebih besar serta penggunaan analisis statistik yang lebih kompleks seperti ANCOVA dapat dipertimbangkan apabila asumsi yang diperlukan terpenuhi. Penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji aspek lain selain minat belajar, seperti motivasi belajar, hasil belajar, atau keterlibatan

siswa, serta membandingkan berbagai jenis game edukasi untuk mengetahui efektivitasnya secara lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMP Negeri 2 Tomohon, khususnya kepala sekolah, guru, dan siswa kelas VII yang telah mendukung pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, dan dukungan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F. Q., Shabirah, N. K., & Anbiya, B. F. (2026). Media Digital Berbasis Game Edukatif Kahoot Untuk Mendorong Motivasi Belajar Peserta Didik. *Journal of Learning Technology and Innovation*, 1(1), 41-50. <https://doi.org/10.64850/jolti.v1i1.103>
- Amelia, P. (2018). *Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Citra Bangsa* (Bachelor's thesis, Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah).
- Ata-Aktürk, A., & Akman, M. B. (2024). What happens beyond the screen? Uncovering digital technology Perception, Usage, and parental mediation among 3–6-year-old Turkish children. *Journal of Child and Family Studies*, 33(10), 3191-3210. <https://doi.org/10.1007/s10826-024-02888-x>.
- Bangun, A. R., Siringoringo, E., Lesbatta, I. G., Sinaga, K. D., Boy, A. F., & Pranata, A. (2025). Perancangan game edukasi untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris di SD Singosari Medan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat IPTEK*, 5(1). <https://doi.org/10.53513/abdi.v5i1.10566>.
- Clemente-Suárez, V. J., Beltrán-Velasco, A. I., Herrero-Roldán, S., Rodriguez-Besteiro, S., Martínez-Guardado, I., Martín-Rodríguez, A., & Tornero-Aguilera, J. F. (2024). Digital device usage and childhood cognitive development: Exploring effects on cognitive abilities. *Children*, 11(11), 1299. <https://doi.org/10.3390/children11111299>.
- Dewantara, A. H., Amir, B., & Harnida, H. (2020). Kreativitas guru dalam memanfaatkan media berbasis IT ditinjau dari gaya belajar siswa. *AL-GURFAH: Journal of Primary Education*, 1(1), 15-28. Retrieved from <https://ejournal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/article/view/1039>
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4
- Juliana, R., & Anshori, I. (2023). The Role of Children in Bridging the Technological Gap of Parents: A Social Philosophy Perspective in the Digital Era. *Forum Ilmu Sosial*, 50(2), 84–91. <https://doi.org/10.15294/fis.v50i2.45803>
- Kim, K., Jeon, S., Lee, S., Kim, D., & Shin, Y. (2025). Digital media usage trends among children aged 8–11 years before and after the COVID-19. *Psychiatry Investigation*, 22(4), 375-381. <https://doi.org/10.30773/pi.2024.0109>
- Lestyaningrum, I. K. M., Trisiana, A., Safitri, D. A., Pratama, A. Y., & Wahana, T. A. P. (2022). *Pendidikan global berbasis teknologi digital di era milenial*. Unisri Press.
- Luo, Z., Dang, Y., & Xu, W. (2019). Academic interest scale for adolescents: Development, validation, and measurement invariance with Chinese students. *Frontiers in Psychology*, 10, 2301. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02301>
- Lutfiyah, & M. Ramli. (2025). Kajian Teoretis tentang Faktor Internal dan Eksternal dalam Perkembangan Peserta Didik: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(2), 13894–13904. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.4037>
- Mahrudin, A., Nurul Hanipa, S. L., Ramlan, Z. Z., Kulsum, D. P., & Prasetyo, T. (2025). Implementasi Pembelajaran Interaktif Melalui Games Edukasi Berbasis Web pada Siswa Kelas VI SDN Cigombong 05. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 104-113. <https://doi.org/10.30997/ejpm.v6i1.15744>
- Maulana, A. A., Muslimin, M. I., Kurniawan, M. F., & Saputra, P. E. C. (2026). Penggunaan Game Based Learning untuk Efektifitas Pembelajaran di SD Muhammadiyah Pakel. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 6(1), 492-500. <https://doi.org/10.59818/jpi.v6i1.2661>

- Murfiyana, Y. A. (2025). *Penggunaan Media Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas V di UPTD Satuan Pendidikan SDN 4 Simbarwaringin* (Doctoral dissertation, UIN Jurai Siwo Lampung).
- Nurrisma, N., Abdillah, S., & Nurrisqa, N. (2024). Inovasi Pembelajaran: Membangun Minat Belajar Bahasa Inggris Dasar Melalui Perancangan Aplikasi Media Interaktif. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(1), 38-45. <https://doi.org/10.22373/cj.v8i1.22771>
- Pongai, M. J., Tiwa, T. M., & Kapahang, G. L. (2022). Studi Tentang Perkembangan Kognitif Anak Usia Pra-Operasional Yang Intensitas Menggunakan Gadget di Kelurahan Kakaskasen Tiga. *Jurnal Psikopedia*, 3(4), 259-265. <https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/psikopedia/article/view/5678>
- Rifai, M. H., Mamoh, O., Mauk, V., Nahak, K. E. N., Harpriyanti, H., Nahak, M. M. N., ... & Abbas, I. (2024). *Kurikulum Merdeka (Implementasi dan Pengaplikasian)*. Selat Media.
- Sipaayung, J., & Munawaroh, M. (2025). Peran teknologi smartphone sebagai media pembelajaran interaktif bagi mahasiswa di era digital. *Trending: Jurnal Manajemen dan Ekonomi*, 3(1), 167-176. <https://doi.org/10.30640/trending.v3i1.3662>
- Siumarlata, V., Sallata, Y. N., & Rachel. (2024). Translation applications in EFL classroom: Insights from student perceptions. *English Language Teaching Methodology*, 4(2), 282-294. <https://doi.org/10.56983/eltm.v4i2.1541>.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29-35. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Syaflly, H. G., & Junaidi, J. (2023). Adaptasi penggunaan teknologi oleh guru dalam pembelajaran Sosiologi pasca pandemi di SMAN 1 Tigo Nagari Kabupaten Pasaman. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 2(3), 244-254. <https://doi.org/10.24036/nara.v2i3.143>.
- Wati, M., Hindarwati, M., Al Badry, M. Z., Iman, B. N., Ariyanti, N., & Lestari, R. E. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Kelas 1. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan bahasa*, 2(2), 323-334. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i2.1592>
- Widiadnya, I. N. A., & Wati, N. N. K. (2025). Pemanfaatan Media Gambar Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 257-281. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38766>
- Yanuar, I. D. (2023). Technology, motivation, and English writing competence in EFL classroom among Indonesian undergraduate students. *Al-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)*, 33(2), 108-118. <http://dx.doi.org/10.24235/ath.v33i2.14921>
- Yusup, P. M., & Mastoah, I. (2025). Efektivitas pembelajaran IPS berbasis game edukasi untuk meningkatkan keterlibatan dan berpikir kritis siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 231-247. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.5806>