

Pengaruh E-LKPD Berbasis *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Noviana Cahya Anggraini^{1*}, Setyo Hartanto²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI

Email: novianacahya25@gmail.com^{1*}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh E-LKPD Berbasis wordwall terhadap minat belajar peserta didik pada pelajaran IPAS di sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini berakar pada permasalahan rendahnya konsentrasi belajar siswa, yang berdampak langsung pada penurunan minat belajar, khususnya dalam pembelajaran IPAS. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, dengan rancangan quasi-experimental dan model questionnaire only control group design. Penelitian ini melibatkan 58 siswa kelas IV di SDS Islam Sunan Giri Ngunut sebagai sampel, yang diberikan perlakuan melalui penggunaan E-LKPD berbasis Wordwall dalam proses pembelajaran. Data dikumpulkan melalui angket yang terdiri atas 20 item pertanyaan. Hasil analisis menggunakan uji Independent Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi t sebesar -14,6 dengan derajat kebebasan (df) 56 dan nilai $p < 0,001$. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan E-LKPD berbasis Wordwall terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

Keywords: E-LKPD, Minat belajar, Wordwall

PENDAHULUAN

Pendidikan selalu berubah seiring dengan perkembangan zaman. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan merupakan upaya sadar dan sengaja untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya. Ilmu pengetahuan berkembang pesat karena perkembangan teknologi dan pemikiran manusia. Setiap lembaga pendidikan dapat melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Salah satunya adalah pelaksanaan kegiatan penelitian, khususnya penelitian pendidikan. Pendidikan tidak lepas dari masalah, juga tidak lepas dari metode, media, model pembelajaran dan materi. Berkaitan dengan

hal tersebut, perlu adanya pembaharuan atau inovasi dalam bidang Pendidikan (Thalib et al., 2023).

E-LKPD harus dikemas secara inovatif dan variatif. Pembelajaran yang monoton akan memberikan rasa bosan kepada peserta didik. Hal ini menjadi tantangan besar bagi guru untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat antusias dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Saat belajar, seringkali peserta didik menjadi kurang minat belajar dan suasana kelas menjadi membosankan. Hal ini disebabkan pemberian bahan ajar yang kurang menarik dan kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik (Styadi et al., 2025).

Dalam pelaksanaan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik)

berbasis game edukatif, fokusnya adalah pada Minat belajar. Keterampilan ini mengacu pada proses belajar yang interaktif dan menyenangkan. Minat belajar sangat penting dalam pendidikan karena mendorong peserta didik untuk memunculkan ide-ide inovatif dan membantu mereka memecahkan masalah sehari-hari dengan cara-cara baru. Minat belajar tersebut dapat dipelajari dengan game edukatif yaitu E-LKPD berbasis *Wordwall*. Permainan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan mengintegrasikan permainan pembelajaran *wordwall* ke dalam E-LKPD, kami bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam memahami isi pembelajaran. Penggabungan E-LKPD dengan model pembelajaran menjadikannya bahan ajar yang efektif dan efisien yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Subagja, 2022).

Wordwall merupakan salah satu jenis pembelajaran berbasis *website* atau *e-learning* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang tidak monoton. Aplikasi *Wordwall* tentunya memiliki beberapa keunggulan antara lain tampilan yang unik dan menarik, kemudahan penggunaan, bagi semua pengguna Internet, dapat digunakan untuk berbagai jenis permainan, termasuk diagram berlabel, *hangman*, *anagram*, *unjumbles*, kata-kata yang hilang, benar atau salah, *wach-amole*, *wordsearch*, *kuis gameshow*, *maze chazes*, dan kuis. *Wordwall* memiliki banyak fitur sehingga ada banyak cara berbeda untuk menggunakannya guna menyajikan materi pembelajaran. game yang

dapat diaplikasikan melalui pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk mengingat terus pelajaran yang telah disampaikan sebelum *game* dilaksanakan.

Wordwall tak lepas dari kekurangannya harus menggunakan akses internet, settingan yang cukup rumit dan perlu pemahaman, dan waktu permainan yang terbatas. Memperkenalkan game edukatif *Wordwall* sebagai media pembelajaran jauh lebih efektif dibandingkan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Karena *Wordwall* memiliki tampilan unik yang mendorong peserta didik untuk mengamati dan mencoba hal baru. Selain tampilannya yang menarik dan unik, *wordwall* juga menampilkan respon otomatis ketika Anda menjawab setiap pertanyaan yang ditampilkan. Dari situ peserta didik dapat langsung mengetahui benar tidaknya jawaban pertanyaan tersebut (Rahmi chania, 2019).

Pemanfaatan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) berbasis *wordwall* pada muatan pembelajaran IPAS menjadi salah satu solusi yang menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik Sekolah Dasar. E LKPD berbasis *wordwall* IPAS merupakan instrumen pembelajaran *digital* yang dirancang khusus untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Sifat dasar pembelajaran IPAS yang mendorong proses analitis dan bersifat ilmiah keterampilan menganalisis, mengasah mengobservasi, mempelajari fakta ilmiah dan menarik kesimpulan. Prosesnya melibatkan minat belajar peserta didik karena ada proses keterlibatan pelajaran, perhatian, perasaan

senang, partisipan yang merupakan elemen penting dalam minat belajar (Rahmawati, 2024).

Minat belajar merupakan perhatian dan ketertarikan individu yang menimbulkan rasa senang dalam belajar. Untuk mendukung aktivitas, prestasi, dan motivasi belajar, minat ini perlu ditingkatkan. Namun, siswa sering merasa jenuh dan kurang fokus saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penggunaan media teknologi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar mereka (Jannah et al., 2024).

Berdasarkan wawancara dengan guru dan hasil observasi di kelas penggunaan E-lkpd berbasis *wordwall* adalah salah satu pembelajaran yang dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif dalam berinteraksi langsung dengan materi dan mandiri. maka dari itulah penting sekali E-LKPD berbasis *wordwall* pada pembelajaran di kelas terutama untuk membentuk minat belajar pada setiap peserta didik. Ditunjang dengan sarana dan prasarana yang mendukung yakni tersedia LCD, Proyektor dan akses wifi yang memadai E-LKPD berbasis *wordwall* ini dapat berjalan meskipun peserta didik tidak disediakan akses laptop maupun *smartphone* namun terdapat multimedia (*computer*) yang dapat digunakan pada proses pembelajaran. Sehingga tujuan yang harus kita capai adalah pemberdayagunaan pembelajaran di dalam kelas demi tercapainya standar kompetensi peserta didik yang baik.

Berdasarkan teori E-LKPD berbasis *wordwall* yang telah dipaparkan diatas, penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah terdapat pengaruh penggunaan E-LKPD

berbasis *wordwall* terhadap minat belajar mata Pelajaran IPAS peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif dengan metode *quasi experiment* menggunakan desain *posttest only control group design*. Desain ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap hasil penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, dengan kelas VI A sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 24 peserta didik, dan kelas VI B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 34 peserta didik. Kedua kelas diberikan kuesioner setelah pembelajaran, baik yang menerima perlakuan berupa E-LKPD berbasis Wordwall maupun yang tidak. Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan E-LKPD berbasis Wordwall, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, seperti mendengarkan penjelasan materi dan menerima tugas individu. Instrumen penelitian berupa angket yang disusun berdasarkan kisi-kisi dan disajikan dalam bentuk pernyataan. Angket ini digunakan untuk mengukur sejauh mana pengaruh E-LKPD berbasis Wordwall terhadap minat belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang terkumpul dalam penelitian ini menggunakan teknik *quisioner*, lembar *quisioner* yang diberikan peserta didik berjumlah 20 pernyataan. Lembar angket telah diuji validitas sebagaimana dijelaskan pada paparan analisis data. Kegiatan

penelitian dimulai dari pemberian lembar angket pada kelas eksperimen dengan menggunakan E-LKPD berbasis *wordwall*, kemudian peneliti melakukan *quisioner* terhadap kelas kontrol. Penelitian ini dilanjutkan dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, setelah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan uji hipotesis dengan *Independent sample t-test*.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptive

	Kelas	Posstest
N	1	34
	2	24
Missing	1	0
	2	0
Mean	1	64.1
	2	90.3
Median	1	67.0
	2	90.0
Standard Deviation	1	9.81
	2	5.95
Minimum	1	36
	2	80
Maximum	1	78
	2	99

Hasil perhitungan nilai rata-rata peserta didik menggunakan perangkat lunak (*software JAMOV for Windows Version 2.3.28*) dapat dilihat bahwa rata-rata *quisioner* kelas kontrol 64.1 sedangkan *quisioner* kelas eksperimen 90.3 hal ini terlihat bahwa nilai kelas kontrol dan eksperimen mengalami kenaikan yang tinggi.

Uji Validitas

Hasil uji *Bartlett's Test of Sphericity* yang diketahui menggunakan *softwaare JAMOV for Windows Version 2.3.28*.

Tabel 2. Hasil Uji *Bartlett's*

<i>Bartlett's Test of Sphericity</i>		
X^2	<i>df</i>	<i>p</i>
735	190	< .001

Hasil uji *Bartlett's Test of Sphericity* yang telah dilakukan, berdasarkan tabel dibawah menunjukkan nilai *chi-square* atau X^2 adalah 735 dengan derajat keabsahan atau *df* sebesar 190 dan tingkat signifikan $p < 0.001$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antar butir soal, sehingga data layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan analisis faktor eksploratori. Setelah mengetahui hasil uji *Bartlett's Test of Sphericity* antar butir yang signifikan, analisis dilanjutkan dengan *interpretasi Scree Plot* untuk menentukan jumlah faktor yang termuat dalam instrumen penelitian ini.

Uji Reliabilitas

Hasil analisis *Scale Reliability Statistics* yang diketahui menggunakan *software JAMOV for Windows Version 2.3.28*.

Tabel 3. Hasil Reliabilitas

	<i>Cronbach's a</i>
Scale	0.969

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa butir soal 1 sampai 20 memiliki reliabilitas sangat tinggi, dikarenakan nilai *cronbach's alpha* adalah 0.969.

Uji Normalitas

Dalam penelitian ini uji normalitas data menggunakan *software JAMOV for Windows Version 2.3.28 Shapiro-Wilk Multivariate Normality Test* dengan kriteria penilaian apabila $p > 0,05$ maka data berdistribusi normal dan sebaliknya jika $p < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	<i>W</i>	<i>p</i>
Kuisioner	0.980	0.448

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa semua data yang digunakan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0.448 (>0.05), sehingga dapat disimpulkan bahwa semua data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini homogenitas data menggunakan *software JAMOV for Windows Version 2.3.28 Homogeneity of Variances* dengan kriteria jika nilai signifikansi (sig.) $> 0,05$, maka data dinyatakan homogen dan sebaliknya jika nilai (sig.) $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Homogeneity of Variances Test (Levene's)				
	F	df	df2	p
POSTTEST	0.877	1	56	0.353

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa semua data yang digunakan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0.353, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua data yang digunakan didalam penelitian ini homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *Independent sample t-test*, Peneliti melakukan *Independent sample t-test* digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara dua rata-rata dari dua kelompok yang berbeda dan tidak berhubungan satu sama lain (*independen*). Penelitian ini menggunakan uji t dua sampel independen karena bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata dua kelompok

yang tidak saling berhubungan, untuk melakukan *Independent sample t-test* menggunakan *software JAMOV for Windows Version 2.3.28*.

Tabel 5. Hasil Uji t

	Statistic	df	p
Kuisisioner Student's t	-14.6	56.0	<.001

Peneliti melihat nilai p-value dari hasil uji t Jika p-value $< 0,05$ maka Signifikan, ada perbedaan nyata antara dua kelompok. Jika p-value $\geq 0,05$ maka Tidak signifikan. Hasil pengujian pada kuisisioner menunjukkan uji t sebesar -14.6 dengan df 56.0 dan nilai p juga kurang dari 0.001. nilai p yang jauh lebih kecil dari 0.05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara dua kelompok yang dibandingkan, baik diberi perlakuan maupun tidak diberikan perlakuan. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada perbandingan ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan antara kedua kelompok. $H_a \mu_1 \neq \mu_2$ diterima. Hasil ini mendukung bahwa perlakuan atau intervensi yang diberikan memberikan dampak yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis *Wordwall* memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji t pada kelas eksperimen, dengan nilai Sig. t sebesar -14,6, derajat kebebasan (df) 56, dan nilai p kurang dari 0,001. Nilai p yang jauh di bawah batas signifikansi 0,05 mengindikasikan adanya

perbedaan yang sangat signifikan antara kelompok yang menerima perlakuan dan kelompok yang tidak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan E-LKPD berbasis *Wordwall*. Hasil ini mendukung bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti E-LKPD berbasis *Wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam proses perancangan penelitian ini. Secara khusus, ucapan terima kasih disampaikan kepada Bapak Setyo Hartanto, S.T., M.Si., atas arahan dan bimbingan yang telah diberikan selama pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Rahmawati, C. (2024). Pengembangan e-LKPD Menggunakan Web *Wordwall* Pada Pembelajaran IPA Dalam Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V SDN Perwira III. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial (JMPIS)*, 5(5).
- Rahmi chania. (2019). Pengembangan Lkpd Berbasis Praktikum. *Natural Science Journal*, 4(2), 664-675.
- Styadi, A., & Istiyowti, L. S. (2025). Implementasi Virtual Reality Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 21-27.
- Subagja, L. B. (2022). Pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan aplikasi berbasis website *Wordwall*. Net dan e-LKPD Wizer. Me terhadap motivasi belajar siswa. *Postulat: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(2), 141-150. <http://journal.umg.ac.id/index.php/postulat/article/view/5042>
- Thalib, N., & Haris, U. (2023). Implementasi Kebijakan Pendidikan Di Kabupaten Merauke (Analisis Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional). *Jurnal Administrasi Karya Dharma*, 2(1), 76-84.