

**KETERKAITAN PERSEPSI SISWA SMP TENTANG PEMANFAATAN *WORDWALL*
DENGAN MINAT BELAJAR INFORMATIKA BERDASARKAN PENDEKATAN
*TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)***

Indana Zulfa¹, Heru Wahyu Herwanto², Hikmatul Afifah Fikriati³

Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Malang^{1,3}, SMP Negeri 25
Malang²

e-mail: indana.zulfa.2531537@students.um.ac.id

Diterima: 14/8/2026; Direvisi: 31/8/2026; Diterbitkan: 27/9/2026

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis hubungan antara persepsi siswa terhadap pemanfaatan *Wordwall* dan minat belajar Informatika siswa kelas VIII SMP Negeri 25 Malang dengan menggunakan perspektif *Technology Acceptance Model (TAM)*. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif *ex post facto* dengan melibatkan 120 siswa sebagai populasi dan 93 responden yang ditetapkan secara proporsional melalui perhitungan Slovin pada taraf kesalahan 5%. Informasi penelitian dihimpun melalui kuesioner daring yang memuat persepsi terhadap kemanfaatan dan kemudahan penggunaan *Wordwall* serta minat belajar yang mencakup perasaan senang, keterlibatan, perhatian, dan ketertarikan. Kelayakan instrumen ditelaah melalui validitas isi dan validitas empiris, sedangkan konsistensi internal diperiksa menggunakan Cronbach's Alpha. Setelah prasyarat normalitas dan linearitas terpenuhi, hubungan kedua variabel dianalisis dengan korelasi *Product Moment Pearson*. Hasil pengujian memperoleh koefisien korelasi $r = 0,832$ dengan $p < 0,001$ dan $R^2 = 0,692$. Temuan tersebut memperlihatkan hubungan positif dan signifikan, dengan variasi bersama kedua variabel sebesar 69,2%. Hasil ini menegaskan bahwa cara siswa menilai kemanfaatan dan kemudahan media berkaitan dengan minat belajar Informatika, tanpa mengartikannya sebagai hubungan sebab-akibat.

Kata Kunci: *Minat belajar, Pembelajaran Informatika, Persepsi siswa, Technology Acceptance Model (TAM), Wordwall*

ABSTRACT

This study analyzes the relationship between students' perceptions of *Wordwall* utilization and Informatics learning interest among eighth-grade students at SMP Negeri 25 Malang using the perspective of the *Technology Acceptance Model (TAM)*. The study employed a quantitative *ex post facto* approach involving a population of 120 students and 93 respondents determined proportionally through the Slovin formula at a 5% margin of error. Data were collected through an online questionnaire measuring perceptions of the usefulness and ease of use of *Wordwall*, as well as learning interest encompassing enjoyment, engagement, attention, and interest. Instrument quality was examined through content and empirical validity, while internal consistency was assessed using Cronbach's Alpha. After the assumptions of normality and linearity were satisfied, the relationship between the two variables was analyzed using the *Pearson Product-Moment* correlation. The analysis yielded a correlation coefficient of $r = 0.832$ with $p < 0.001$ and $R^2 = 0.692$. These findings indicate a positive and significant relationship, with the two variables sharing 69.2% of their variation. The results suggest that how students perceive the usefulness and ease of use of the media is associated with their Informatics learning interest, without interpreting the relationship as causal.

Keywords: *Digital learning media; learning interest; Technology Acceptance Model (TAM); Wordwall.*

PENDAHULUAN

Pengalaman siswa ketika berhadapan dengan teknologi pembelajaran tidak berhenti pada kemampuan mengakses sebuah aplikasi. Yang lebih menentukan adalah bagaimana teknologi tersebut dipersepsi ketika digunakan untuk memahami materi, merespons tugas, dan mengikuti aktivitas kelas. Dalam pembelajaran digital, media dapat membuka bentuk interaksi yang lebih beragam, tetapi manfaat yang dirasakan siswa tetap bergantung pada bagaimana teknologi ditempatkan dan digunakan dalam proses belajar (Naibaho & Rantung, 2024). Kondisi tersebut berjalan seiring dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang mendorong penggunaan teknologi sebagai bagian dari pengalaman belajar yang lebih adaptif (Susianti et al., 2024). Karena itu, kehadiran perangkat digital tidak dapat dipisahkan dari pengalaman siswa sebagai pengguna; teknologi yang secara teknis tersedia belum tentu menghadirkan interaksi pembelajaran yang bermakna apabila penggunaannya hanya memindahkan pola pembelajaran konvensional ke ruang digital (Eirlangga et al., 2024; Putri, 2023).

Persoalan mengenai pengalaman pengguna memperoleh konteks yang lebih nyata dalam pembelajaran Informatika di SMP. Siswa berada pada posisi yang relatif unik karena teknologi bukan hanya menjadi sarana yang digunakan untuk belajar, tetapi juga berkaitan langsung dengan materi yang mereka pelajari. Pada situasi semacam ini, cara siswa merespons media digital menjadi bagian dari pengalaman pembelajaran itu sendiri. Selama kegiatan praktik lapangan di SMP Negeri 25 Malang, pembelajaran Informatika kelas VIII masih ditemukan menggunakan PowerPoint dan soal tertulis sebagai bagian dari kegiatan kelas, sementara media digital yang memungkinkan respons siswa secara langsung belum menjadi pilihan utama. Situasi tersebut menyediakan ruang empiris untuk melihat bukan sekadar apakah media digital digunakan, melainkan bagaimana siswa menilai media ketika mereka benar-benar berinteraksi dengannya dalam pembelajaran Informatika.

Di antara berbagai media digital yang dapat digunakan untuk menghadirkan aktivitas responsif, Wordwall menawarkan bentuk penggunaan yang relatif dekat dengan aktivitas latihan dan permainan. Pertanyaan, kuis, latihan, serta variasi aktivitas di dalamnya memungkinkan siswa memberikan respons terhadap materi melalui lingkungan digital yang lebih interaktif. Akan tetapi, karakteristik tersebut belum cukup untuk menjelaskan pengalaman siswa sebagai pengguna karena satu media yang sama dapat dipersepsi secara berbeda, terutama ketika siswa mempertimbangkan manfaat yang diperoleh dan usaha yang diperlukan untuk menggunakannya. Perspektif pengguna inilah yang menjadi titik temu antara karakteristik Wordwall dan kajian penerimaan teknologi. Rajagukguk (2025) menempatkan persepsi siswa dalam pembahasan mengenai *digital educational games*, sementara Andika et al. (2025) mengaitkan penggunaan Wordwall dengan minat belajar; penelitian ini bergerak lebih spesifik dengan menelaah bagaimana siswa SMP menilai pemanfaatan Wordwall dalam pembelajaran Informatika.

Penilaian terhadap suatu teknologi dapat dipahami melalui cara siswa mempersepsikan fungsi dan kemudahan penggunaannya. Dalam *Technology Acceptance Model (TAM)*, *perceived usefulness* berkaitan dengan keyakinan bahwa suatu teknologi dapat memberikan manfaat bagi aktivitas pengguna, sedangkan *perceived ease of use* berkaitan dengan sejauh mana teknologi dipandang dapat digunakan tanpa usaha yang berat (Davis, 1989). Kedua dimensi tersebut diterapkan dalam penelitian ini sebagai komponen pembentuk satu variabel, yaitu persepsi siswa tentang pemanfaatan Wordwall, dengan masing-masing aspek

direpresentasikan oleh lima butir pernyataan. Di sisi lain, pengalaman belajar yang menjadi pasangan analisisnya direpresentasikan melalui minat belajar Informatika yang mencakup perasaan senang, keterlibatan, perhatian, dan ketertarikan siswa (Akbar & Hadi, 2023; Sari, 2022). Dengan konstruksi tersebut, TAM tidak digunakan untuk menempatkan minat belajar sebagai bagian dari konstruk asli model, melainkan sebagai perspektif untuk membaca penilaian siswa terhadap teknologi yang kemudian dikaitkan dengan pengalaman minat mereka dalam pembelajaran.

Posisi penelitian ini menjadi lebih jelas ketika kajian Wordwall dilihat dari keragaman fokus yang telah digunakan. Wordwall telah dikaji dalam pembelajaran PPKn dengan perhatian terhadap motivasi belajar oleh Kusnadi dan Azzahra (2024), sementara Sartika et al. (2025) menghubungkannya dengan minat belajar Informatika pada jenjang SMK. Akbar dan Hadi (2023) membahas Wordwall dalam kaitannya dengan minat dan hasil belajar, sedangkan Andika et al. (2025) menempatkannya dalam perbandingan dengan QuizWhizzer terkait minat belajar. Arah kajian tersebut memperlihatkan variasi pada aspek keluaran maupun konteks penggunaan media, tetapi ruang untuk mengkaji persepsi siswa sebagai pengguna melalui dimensi kemanfaatan dan kemudahan penggunaan masih terbuka, khususnya pada pembelajaran Informatika tingkat SMP. Penelitian ini kemudian mengambil posisi pada ruang tersebut dengan mempertemukan pengalaman penggunaan Wordwall, persepsi siswa, dan minat belajar dalam satu konteks pembelajaran.

Dari posisi itu, hubungan antarvariabel dalam penelitian ini tidak dibangun sebagai klaim bahwa Wordwall secara langsung menyebabkan perubahan minat belajar. Persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan diperlakukan sebagai dua dimensi yang bersama-sama membentuk variabel persepsi siswa tentang pemanfaatan Wordwall (X), sedangkan minat belajar Informatika ditempatkan sebagai variabel yang dikaji keterkaitannya (Y). Siswa memberikan penilaian setelah memperoleh pengalaman menggunakan Wordwall dalam pembelajaran, sehingga pendekatan *ex post facto* digunakan untuk membaca kondisi yang telah berlangsung tanpa memberikan perlakuan eksperimental. Fokus analisis dengan demikian diarahkan pada hubungan antara persepsi siswa terhadap media dan minat belajar yang muncul dalam konteks pengalaman pembelajaran tersebut. Atas dasar konstruksi ini, penelitian mengajukan hipotesis bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara persepsi siswa tentang pemanfaatan Wordwall dengan minat belajar Informatika siswa kelas VIII SMP Negeri 25 Malang.

Ruang empiris penelitian ditetapkan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 25 Malang yang telah memperoleh pengalaman menggunakan Wordwall dalam pembelajaran Informatika. Penelitian dilaksanakan pada 13 April sampai 11 Mei 2026 dengan perhatian khusus pada cara siswa menilai kemanfaatan dan kemudahan media serta keterkaitannya dengan minat belajar yang mereka alami. Fokus tersebut memungkinkan pembahasan media digital bergeser dari sekadar keberadaan atau penggunaan aplikasi menuju pengalaman siswa sebagai pengguna teknologi dalam situasi pembelajaran yang nyata. Melalui perspektif TAM, penelitian ini diarahkan untuk menganalisis hubungan antara persepsi terhadap pemanfaatan Wordwall dan minat belajar Informatika, sekaligus memberikan gambaran empiris mengenai posisi pengalaman pengguna dalam pemanfaatan media pembelajaran digital pada jenjang SMP.

METODE PENELITIAN

Kegiatan penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 25 Malang selama 13 April–11 Mei 2026 dengan melibatkan siswa kelas VIII yang telah memperoleh pengalaman menggunakan *Wordwall* pada pembelajaran Informatika. Kondisi pembelajaran yang telah berlangsung

tersebut menjadi konteks pengambilan data, sehingga peneliti tidak memberikan perlakuan tambahan untuk membentuk pengalaman penggunaan media. Sebanyak 120 siswa yang tersebar pada kelas VIII A, VIII B, VIII D, dan VIII E menjadi populasi penelitian, kemudian jumlah responden ditetapkan menjadi 93 siswa melalui rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%. Distribusi responden pada setiap kelas dilakukan secara proporsional agar keterwakilan masing-masing kelompok kelas tetap terjaga. Data mengenai persepsi terhadap pemanfaatan *Wordwall* dan minat belajar kemudian dihimpun dari siswa melalui pengalaman yang telah mereka peroleh selama pembelajaran, sehingga pendekatan kuantitatif *ex post facto* digunakan untuk membaca keterkaitan kedua variabel tanpa mengubah kondisi pembelajaran yang telah berjalan.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner yang disebarakan melalui Google Form dengan 20 pernyataan dan empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Setuju, dan Sangat Setuju. Sepuluh pernyataan pertama membentuk variabel persepsi siswa tentang pemanfaatan *Wordwall*, yang tersusun atas lima butir *perceived usefulness* dan lima butir *perceived ease of use*. Sepuluh pernyataan berikutnya digunakan untuk merekam minat belajar melalui empat indikator, yakni perasaan senang dengan tiga butir, keterlibatan dengan dua butir, perhatian dengan dua butir, dan ketertarikan dengan tiga butir. Instrumen tersebut diadaptasi dari konstruk TAM dan disesuaikan dengan konteks penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran Informatika; penilaian ahli melibatkan tiga validator dengan aspek yang mencakup relevansi, kejelasan, bahasa, dan kesesuaian kognitif, sementara salah satu validator yang teridentifikasi dalam dokumen adalah guru Informatika SMP Negeri 25 Malang yang melakukan validasi pada 7 Mei 2026. Kelayakan isi dihitung menggunakan Aiken's V dengan kriteria nilai di atas 0,80, kemudian setiap butir diperiksa kembali melalui korelasi Pearson Product Moment dengan membandingkan nilai r hitung dan r tabel pada taraf 5%. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha dengan batas penerimaan 0,70; dari sepuluh butir awal pada masing-masing variabel, sembilan butir dinyatakan memenuhi kriteria dan satu butir pada setiap variabel tidak dilibatkan dalam pengolahan data utama. Lembar instrumen juga memuat enam pernyataan berkode negatif, yaitu butir 3, 10, 13, 16, 19, dan 20, yang ditandai dengan tanda (*) pada instrumen.

Pengolahan data dimulai dengan pemaparan karakteristik skor kedua variabel melalui nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi. Pemeriksaan terhadap distribusi data dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov, kemudian hubungan linear antara skor persepsi siswa tentang pemanfaatan *Wordwall* dan minat belajar diperiksa melalui uji linearitas sebelum koefisien korelasi dihitung. Setelah prasyarat terpenuhi, keterkaitan kedua variabel dianalisis menggunakan Pearson Product Moment pada taraf signifikansi 5%, dengan interpretasi didasarkan pada koefisien korelasi dan p -value. Seluruh data berasal dari pengukuran persepsi dan minat melalui kuesioner yang diberikan dalam periode pengumpulan data yang sama, sehingga koefisien yang diperoleh digunakan untuk menggambarkan keeratan hubungan antarskor, bukan untuk menetapkan hubungan sebab-akibat. Tahapan tersebut memungkinkan pengalaman siswa dalam menggunakan *Wordwall* dibaca secara kuantitatif mulai dari pemeriksaan kualitas instrumen, penggambaran data, pengujian prasyarat, hingga analisis hubungan antara persepsi pemanfaatan media dan minat belajar Informatika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pemeriksaan instrumen dilakukan sebelum analisis data utama untuk memastikan kelayakan isi, validitas empiris, dan konsistensi internal setiap variabel. Penilaian ahli

melibatkan tiga validator dengan aspek relevansi, kejelasan, bahasa, dan kesesuaian kognitif. Hasil Aiken's V menunjukkan bahwa butir pada kedua variabel memenuhi kriteria kelayakan isi yang telah ditetapkan, sedangkan pengujian empiris menghasilkan sembilan butir yang dipertahankan pada masing-masing variabel. Konsistensi internal kedua instrumen juga memenuhi kriteria reliabilitas yang digunakan dalam penelitian. Rangkuman hasil pemeriksaan instrumen disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengujian Kelayakan, Validitas, dan Reliabilitas Instrumen

Aspek Pengujian	Persepsi Pemanfaatan <i>Wordwall</i> (X)	Minat Belajar (Y)
Jumlah butir awal	10	10
Jumlah validator	3	3
Aiken's V	0,889–1,000	0,889–1,000
Validitas empiris	9 valid, 1 gugur	9 valid, 1 gugur
Jumlah butir digunakan	9	9
Cronbach's Alpha	0,82	0,81
Keterangan	Reliabel	Reliabel

Hasil pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa proses pemeriksaan menghasilkan jumlah butir akhir yang sama pada kedua variabel. Kelayakan isi seluruh butir berada di atas batas yang ditetapkan, sementara satu butir pada masing-masing variabel tidak diteruskan ke pengolahan data utama setelah pemeriksaan validitas empiris. Konsistensi internal instrumen juga memenuhi kriteria yang telah ditentukan sehingga butir yang dipertahankan dapat digunakan pada tahap analisis berikutnya. Pada lembar instrumen, pernyataan negatif diberi penanda (*) untuk membedakannya dari pernyataan positif, yang terdapat pada butir 3, 10, 13, 16, 19, dan 20.

Statistik Deskriptif

Data dari responden selanjutnya diringkas untuk memperoleh gambaran mengenai sebaran skor pada variabel persepsi siswa tentang pemanfaatan *Wordwall* dan minat belajar Informatika. Statistik yang digunakan meliputi skor minimum, maksimum, *mean*, dan standar deviasi. Penyajian dilakukan menggunakan skor aktual sebagaimana diperoleh dari pengolahan data, tanpa mengubahnya menjadi kategori tertentu. Ringkasan karakteristik skor kedua variabel disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	Min	Max	Mean	SD
Persepsi Siswa tentang Pemanfaatan <i>Wordwall</i> (X)	18	35	27,16	4,30
Minat Belajar Informatika (Y)	18	35	26,68	3,55

Tabel 2 memperlihatkan bahwa kedua variabel memiliki rentang skor yang sama, sedangkan ukuran pemusatan dan penyebarannya menunjukkan karakter data yang berbeda. Rata-rata skor persepsi siswa tentang pemanfaatan *Wordwall* berada sedikit di atas rata-rata skor minat belajar Informatika. Penyebaran skor pada variabel persepsi juga lebih besar dibandingkan variabel minat belajar, sebagaimana tercermin dari standar deviasinya. Statistik tersebut selanjutnya digunakan sebagai bagian dari pemeriksaan sebelum hubungan antarvariabel dianalisis.

Karakteristik Responden

Sebanyak 93 siswa kelas VIII terlibat dalam pengumpulan data penelitian. Responden berasal dari empat kelas yang termasuk dalam populasi penelitian, yaitu VIII A, VIII B, VIII D, dan VIII E, dengan distribusi yang dilakukan secara proporsional antarkelas. Komposisi responden juga dicatat berdasarkan jenis kelamin untuk memberikan gambaran mengenai karakteristik sampel yang dianalisis. Rincian distribusi tersebut disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin dan Kelas

Karakteristik	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Jenis Kelamin	Laki-laki	52	55,9
	Perempuan	41	44,1
Kelas	VIII A	22	23,7
	VIII B	26	28,0
	VIII D	22	23,7
	VIII E	23	24,7
Total		93	100,0

Tabel 3 menunjukkan bahwa seluruh kelas yang termasuk dalam cakupan populasi terwakili dalam data penelitian. Distribusi responden antarkelas berada dalam jumlah yang relatif berdekatan, sedangkan komposisi berdasarkan jenis kelamin mencakup siswa laki-laki dan perempuan. Seluruh responden kemudian dianalisis sebagai satu kelompok untuk menguji hubungan antara persepsi siswa tentang pemanfaatan *Wordwall* dan minat belajar Informatika. Tidak dilakukan pemisahan hasil berdasarkan kelas maupun jenis kelamin.

Uji Prasyarat dan Korelasi

Sebelum pengujian hubungan dilakukan, data diperiksa melalui uji prasyarat yang berkaitan dengan distribusi dan pola hubungan kedua variabel. Normalitas data diuji menggunakan Kolmogorov–Smirnov, sedangkan linearitas diperiksa melalui nilai *Linearity* dan *Deviation from Linearity*. Hasil pemeriksaan tersebut menjadi dasar untuk menentukan kelayakan penggunaan Pearson Product Moment dalam analisis hubungan. Keseluruhan hasil uji prasyarat dan korelasi dirangkum pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Prasyarat dan Korelasi Antarvariabel

Uji	Parameter	Nilai	Keterangan
Normalitas Kolmogorov–Smirnov	<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	0,200	Normal
Linearitas	<i>Linearity</i>	<0,001	Linear
	<i>Deviation from Linearity</i>	0,187	Tidak terdapat penyimpangan linearitas yang signifikan
Korelasi Pearson	<i>r</i>	0,832	Positif
	<i>p-value</i>	<0,001	Signifikan
	<i>R</i> ²	0,692	Variasi bersama 69,2%

Hasil pada Tabel 4 memperlihatkan bahwa data memenuhi pemeriksaan prasyarat yang digunakan sebelum korelasi Pearson. Hubungan yang dianalisis menghasilkan koefisien positif dengan tingkat signifikansi di bawah taraf yang ditetapkan. Nilai *R*² digunakan untuk menggambarkan proporsi variasi bersama antara kedua variabel dalam data penelitian. Dengan demikian, analisis menghasilkan hubungan positif dan signifikan antara persepsi siswa tentang

pemanfaatan *Wordwall* dan minat belajar Informatika pada responden penelitian. Hasil tersebut selanjutnya menjadi dasar untuk membahas keterkaitan kedua variabel dalam konteks pembelajaran Informatika.

Pembahasan

Temuan penelitian memperlihatkan adanya hubungan positif dan signifikan antara persepsi siswa tentang pemanfaatan *Wordwall* dan minat belajar Informatika, dengan koefisien korelasi sebesar $r = 0,832$ dan $p < 0,001$. Besarnya koefisien tersebut menggambarkan bahwa siswa yang memberikan penilaian lebih positif terhadap pemanfaatan media cenderung memiliki skor minat belajar yang lebih tinggi dalam data penelitian ini. Hubungan tersebut perlu dibaca sebagai keterkaitan antarpengalaman siswa, bukan sebagai bukti bahwa penggunaan *Wordwall* secara langsung menyebabkan perubahan minat belajar. Dalam pembelajaran digital, respons siswa terhadap sebuah media tidak hanya berkaitan dengan tampilan atau fitur yang tersedia, tetapi juga dengan apakah media tersebut terasa membantu mereka menyelesaikan aktivitas belajar dan dapat digunakan tanpa hambatan yang berarti. Perspektif semacam ini sejalan dengan Parwati dan Yono (2022) yang menempatkan pengalaman penggunaan media pembelajaran sebagai bagian yang berkaitan dengan respons siswa selama proses belajar.

Jika dilihat dari situasi pembelajaran Informatika, hubungan yang ditemukan menjadi relevan karena siswa berhadapan dengan teknologi sekaligus sebagai objek dan sarana belajar. Media seperti *Wordwall* menyediakan ruang bagi siswa untuk merespons pertanyaan, mengerjakan latihan, dan mengikuti aktivitas secara langsung, sehingga pengalaman belajar tidak sepenuhnya bergantung pada penyampaian informasi oleh guru. Arifin dan Fadillah (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang menghadirkan aktivitas belajar secara lebih interaktif dapat berkaitan dengan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pada konteks penelitian ini, keterkaitan tersebut tidak perlu diterjemahkan sebagai keunggulan mutlak suatu media, melainkan sebagai petunjuk bahwa pengalaman siswa ketika berinteraksi dengan media menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari bagaimana mereka menjalani pembelajaran Informatika. Dengan demikian, persepsi terhadap media dapat dipahami sebagai salah satu sisi dari pengalaman belajar yang berjalan bersamaan dengan aktivitas akademik siswa.

Hubungan yang kuat juga dapat dibaca dari sisi penerimaan siswa terhadap karakteristik teknologi yang digunakan. Siswa yang memandang *Wordwall* sebagai media yang mudah digunakan dan memberikan manfaat bagi kegiatan belajar memiliki kecenderungan untuk memberikan penilaian minat yang lebih tinggi pada pengukuran penelitian ini. Dotutinggi et al. (2023) dan Nurvania (2025) memberikan gambaran bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat berkaitan dengan pengalaman dan respons belajar siswa, meskipun konteks serta variabel yang dikaji dalam penelitian mereka tidak sepenuhnya sama dengan penelitian ini. Dalam kerangka TAM, *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* membantu menjelaskan mengapa pengalaman menggunakan suatu teknologi dapat dinilai secara berbeda oleh pengguna (Davis, 1989). Kedua dimensi tersebut dalam penelitian ini tidak dianalisis sebagai dua prediktor terpisah, tetapi menjadi bagian dari satu konstruk persepsi siswa tentang pemanfaatan *Wordwall*, sehingga hubungan yang ditemukan mencerminkan keterkaitan antara penilaian keseluruhan terhadap media dan minat belajar Informatika.

Aspek kemanfaatan menjadi menarik ketika ditempatkan pada aktivitas pembelajaran yang membutuhkan respons siswa secara berulang. Media akan lebih mudah diterima ketika keberadaannya dipersepsi selaras dengan kebutuhan tugas yang sedang dikerjakan, bukan sekadar hadir sebagai variasi teknologi di dalam kelas. Hernaeny et al. (2026) dan Akbar dan

Bachtiar (2024) memperlihatkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dapat berhubungan dengan pengalaman belajar siswa melalui karakteristik penggunaan yang dirasakan selama proses pembelajaran. Temuan penelitian ini memperkuat ruang pembacaan tersebut dengan menempatkan persepsi siswa sebagai titik perhatian, bukan hanya keberadaan media sebagai intervensi pembelajaran. Dalam konteks Informatika SMP, penilaian mengenai apakah media membantu aktivitas belajar dan apakah penggunaannya dapat dilakukan dengan mudah menjadi bagian dari pengalaman yang menyertai interaksi siswa dengan teknologi.

Pada saat yang sama, hubungan antara persepsi terhadap media dan minat belajar tidak dapat dilepaskan dari kemungkinan adanya faktor lain yang berjalan bersamaan. Minat siswa dapat terbentuk melalui ketertarikan terhadap materi, pengalaman sebelumnya dalam menggunakan teknologi, karakteristik aktivitas pembelajaran, maupun interaksi dengan guru dan teman sebaya. Dethan (2022) menempatkan pengalaman belajar dan faktor yang menyertai proses pembelajaran sebagai bagian yang dapat memengaruhi respons siswa terhadap kegiatan belajar, sedangkan Morales-Urrutia et al. (2025) memperlihatkan bahwa pengalaman pembelajaran berbasis teknologi perlu dilihat dalam lingkungan belajar yang lebih luas. Karena penelitian ini menggunakan pendekatan *ex post facto* dan mengukur kedua variabel melalui kuesioner pada pengalaman pembelajaran yang telah berlangsung, faktor-faktor tersebut tidak dikendalikan secara eksperimental. Oleh karena itu, nilai korelasi yang diperoleh lebih tepat dipahami sebagai gambaran keterkaitan pada kondisi penelitian, bukan sebagai ukuran kontribusi kausal *Wordwall* terhadap minat belajar.

Temuan ini juga dapat ditempatkan dalam perkembangan kajian mengenai media digital yang tidak lagi hanya mempertanyakan apakah sebuah aplikasi digunakan, tetapi bagaimana pengguna merespons teknologi tersebut. Saifudin et al. (2024) menunjukkan bahwa penerimaan dan pengalaman pengguna merupakan bagian yang relevan ketika teknologi ditempatkan dalam proses pendidikan, sementara Porwitasari et al. (2025) memperlihatkan perlunya memperhatikan karakteristik pengalaman peserta didik dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Dalam penelitian ini, pendekatan TAM memberikan perangkat konseptual untuk membaca pengalaman tersebut melalui kemanfaatan dan kemudahan penggunaan, sementara minat belajar ditempatkan sebagai variabel yang memiliki keterkaitan empiris dengan persepsi siswa. Posisi ini membuat pembahasan *Wordwall* bergeser dari sekadar pertanyaan mengenai efektivitas sebuah aplikasi menuju perhatian pada bagaimana siswa sebagai pengguna menilai teknologi yang mereka gunakan dalam situasi belajar yang nyata.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan bahwa pengalaman siswa dalam menilai pemanfaatan *Wordwall* memiliki keterkaitan yang kuat dengan minat belajar Informatika pada responden kelas VIII SMP Negeri 25 Malang. Kontribusi penelitian ini terletak pada penggabungan perspektif penerimaan teknologi dengan konteks minat belajar Informatika pada jenjang SMP, dengan persepsi pemanfaatan *Wordwall* diposisikan sebagai satu konstruk yang dibentuk oleh kemanfaatan dan kemudahan penggunaan. Temuan tersebut dapat menjadi dasar bagi guru untuk memperhatikan bagaimana siswa mengalami dan menilai media yang digunakan, tanpa menjadikan hasil korelasi sebagai dasar untuk menyatakan bahwa media tertentu secara otomatis menghasilkan minat belajar yang lebih tinggi. Penelitian lanjutan dapat memperluas model dengan mempertimbangkan faktor seperti motivasi intrinsik, pengalaman teknologi sebelumnya, kompetensi digital, dan karakteristik guru, sekaligus menggunakan rancangan eksperimental atau longitudinal apabila ingin menguji perubahan dan hubungan sebab-akibat secara lebih meyakinkan.

KESIMPULAN

Persepsi siswa terhadap pemanfaatan *Wordwall* memiliki keterkaitan positif dan signifikan dengan minat belajar Informatika siswa kelas VIII SMP Negeri 25 Malang, ditunjukkan oleh koefisien korelasi $r = 0,832$ dengan $p < 0,001$. Nilai R^2 sebesar 0,692 menggambarkan adanya variasi bersama sebesar 69,2% antara kedua variabel dalam data penelitian. Temuan ini menjawab tujuan penelitian dengan menegaskan adanya hubungan empiris antara cara siswa menilai pemanfaatan *Wordwall* dan minat mereka dalam mengikuti pembelajaran Informatika. Dalam kerangka TAM, hasil tersebut memberi ruang untuk memahami pengalaman belajar melalui penilaian siswa terhadap kemanfaatan dan kemudahan penggunaan teknologi, tanpa menempatkan hubungan yang ditemukan sebagai bukti sebab-akibat.

Pada tingkat praktik, pemanfaatan *Wordwall* dapat ditempatkan sebagai bagian dari rancangan aktivitas pembelajaran yang mempertimbangkan kesesuaian media dengan materi, tujuan kegiatan, dan kondisi siswa. Perhatian terhadap kemudahan penggunaan serta kegunaan media dapat membantu guru memilih bentuk aktivitas digital yang selaras dengan pengalaman belajar yang ingin dibangun, bukan sekadar menambahkan aplikasi ke dalam pembelajaran. Kajian berikutnya dapat memperluas variabel dengan memasukkan motivasi intrinsik, pengalaman teknologi sebelumnya, kompetensi digital, atau karakteristik guru, serta mempertimbangkan desain eksperimental dan longitudinal untuk memperoleh bukti yang berbeda dari korelasi *ex post facto*. Dengan arah tersebut, pemanfaatan media digital dapat terus dikaji melalui pengalaman nyata siswa sekaligus melalui kondisi pembelajaran yang melingkupinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 1653–1660. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/13143>
- Akbar, Y., & Bachtiar, Y. (2024). Analisis penerimaan pengguna aplikasi Kipin School menggunakan metode Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 5(3), 2827–2839. <https://doi.org/10.35870/jimik.v5i3.1013>
- Andika, D., Pratama, N., Lestari, W., & Djeni, D. (2025). Pengaruh media pembelajaran berbasis Information and Communication Technology (ICT) Wordwall dan QuizWhizzer terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Derivat*, 12(1), 49–59. <https://journal.upy.ac.id/index.php/derivat/article/view/7633>
- Arifin, E. P. R., & Fadillah, F. P. (2025). Upaya meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar melalui media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 3(3), 1298–1305. <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/jimu/article/view/771>
- Dethan, Y. (2022). Pengaruh perceived usefulness dan perceived ease of use terhadap continuance intention mahasiswa dalam pembelajaran online. *Jurnal Gatranusantara*, 20(2), 140–144. <https://ejurnal.perpustakaan-undana.com/index.php/JG/article/view/g1697>
- Dotuttingi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh pemanfaatan game edukasi Wordwall pada hasil belajar siswa terhadap pembelajaran siswa di sekolah. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3(2), 363–368. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/1955>

- Eirlangga, Y. S., Syaputra, A. E., Manurung, K. H., Suryani, N., Hayati, N., & Hendra, Y. (2024). Peluang dan tantangan transformasi pendidikan melalui teknologi. *Risalah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–8. <https://ojs.adzkia.ac.id/index.php/risalahpengabdian/article/view/249>
- Hernaeny, U. F., Trianah, N., Prasilowati, D. A., Sulistyorini, K., & Restiani, H. (2026). Studi deskriptif: Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPA kelas IX di SMP Negeri 4 Babelan. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 470–474. <https://doi.org/10.54371/jiip.v9i1.10322>
- 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/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Morales-Urrutia, D., Yépez-Villacis, R., & Mantilla-Falcón, L. M. (2025). Educational podcasts and student engagement in Ecuadorian higher education: An SEM-based evaluation of the technology acceptance model. *Frontiers in Education*, 10, 1744459. <https://www.frontiersin.org/journals/education/articles/10.3389/educ.2025.1744459/full>
- Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2024). Peran teknologi dalam proses pembelajaran. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 7(1), 444–448. <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/JKS/article/view/4896>
- Nurvania, L. K. (2025). Analisis penerapan media pembelajaran Wordwall dalam pembelajaran Informatika. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan Bahasa*, 2(1), 246–256. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i1.1154>
- Parwati, K., & Yono, R. R. (2022). Hubungan persepsi siswa pada pembelajaran online terhadap minat belajar masa pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 4(1), 19–28. <https://jurnal.umus.ac.id/index.php/semantika/article/view/1102>
- Porwitasari, D. A., Wardani, N. N. S., Putri, S. D. K., & Lukitoaji, B. D. (2025). Impelementasi pembelajaran gamifikasi di era digital dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Sosiola Pedagogi: Jurnal Inovasi Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*, 1(1). <https://journal.mahsya-educreativa.com/index.php/sosiolapedagogi/article/view/5>
- Putri. (2023). Pengaruh teknologi dalam perubahan pembelajaran di era digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105–111. <https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i3.233>
- Rajagukguk, R. (2025). Eksplorasi persepsi siswa terhadap pemanfaatan edu-games digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris: Studi kualitatif di sekolah menengah. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(4), 3262–3272. <https://doi.org/10.55681/jige.v6i4.4794>
- Saifudin, S., Mispani, M., & Setiawan, D. (2024). The teacher's efforts in improving students' interest in learning through interactive learning strategies. *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion*, 7(2), 150–159. <https://ojs.staialfurqan.ac.id/IJoASER/article/view/525>
- Sari, L. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMP pada materi relasi dan fungsi. *Jurnal Didactical Mathematics*, 4(1), 111–118. <https://doi.org/10.31949/dm.v4i1.2016>
- Sartika, S. A., Mesterjon, M., & Asnawati, A. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran gamifikasi berbasis Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Informatika di SMK 7 Kota Bengkulu. *Computer and Informatics Education Review*, 7(2), 23–27. <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/cier/article/view/10202>



SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah

Vol. 6, No. 4, Agustus-Oktober 2026

e-ISSN : 2774-5791 | p-ISSN : 2774-8022

Online Journal System : <https://jurnalp4i.com/index.php/secondary>



Jurnal P4I

Susianti, L., Kania, N., Marliana, N. M., Listiani, H., Inayah, S., Rahmawati, F., ... & Rusli, T. S. (2024). *Pendidikan abad 21: Sebuah tinjauan kritis*. EDUPEDIA Publisher. <https://press.eduped.org/index.php/pedia/article/view/41>

