

**JOYFUL LEARNING BERBANTUAN MEDIA GAME-BASED LEARNING  
WORDWALL DAN MINAT BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V: STUDI  
KUASI-EKSPERIMEN**

**Nanik Astiti<sup>1</sup>, Chairul Amriyah<sup>2</sup>, Anton Tri Hasnanto<sup>3</sup>**

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

email: [nanikastiti147@gmail.com](mailto:nanikastiti147@gmail.com)

Diterima: 23/10/2026; Direvisi: 27/10/2026; Diterbitkan: 31/10/2026

**ABSTRAK**

Minat belajar IPAS peserta didik sekolah dasar masih menjadi persoalan, termasuk di SD Negeri 1 Jatimulyo, Lampung Selatan. tempat survei awal menunjukkan 47 dari 77 peserta didik kelas V (61,0%) berminat belajar rendah. Penelitian ini bertujuan menguji perbedaan minat belajar IPAS antara peserta didik yang belajar dengan strategi *joyful learning* berbantuan media *game-based learning* Wordwall dan peserta didik yang belajar dengan *direct instruction* berbantuan buku dan LKPD. Penelitian kuantitatif ini menggunakan kuasi-eksperimen *nonequivalent control group design* pada seluruh peserta didik kelas V (sampling jenuh; kelas VA sebagai kelas eksperimen,  $n = 39$ , dan kelas VB sebagai kelas kontrol,  $n = 38$ ) dengan materi ekosistem selama enam pertemuan. Minat belajar diukur dengan angket 10 butir valid ( $\alpha = 0,814$ ) dan dianalisis dengan uji-t sampel independen. Rerata skor akhir kelas eksperimen (34,84) lebih tinggi daripada kelas kontrol (26,41), dan perbedaan itu signifikan secara statistik ( $t = -13,308$ ;  $db = 75$ ;  $p < 0,001$ ). Namun, kelas eksperimen juga memulai dengan rerata skor awal yang lebih tinggi (30,42 berbanding 23,15), sehingga hasil perlu ditafsirkan secara hati-hati. Strategi ini dapat dipertimbangkan sebagai alternatif pembelajaran IPAS, dan penelitian lanjutan dengan pengendalian skor awal diperlukan.

**Kata kunci:** *joyful learning*; *game-based learning*; Wordwall; minat belajar; IPAS

**Abstract**

Low learning interest in Natural and Social Sciences (IPAS) remains a concern in elementary schools, including SD Negeri 1 Jatimulyo, South Lampung, where a preliminary survey classified 47 of 77 fifth-grade students (61.0%) as having low interest. This study examined differences in IPAS learning interest between students taught with a joyful learning strategy supported by the game-based learning platform Wordwall and students taught with direct instruction using textbooks and worksheets. This quantitative quasi-experiment used a nonequivalent control group design with all fifth-grade students (saturated sampling; class VA as the experimental group,  $n = 39$ , and class VB as the control group,  $n = 38$ ) across six meetings on ecosystems. Learning interest was measured with a questionnaire of 10 valid items (Cronbach's  $\alpha = 0.814$ ) and analysed with an independent samples t-test. The mean post-questionnaire score was higher in the experimental class (34.84) than in the control class (26.41), and the difference was statistically significant ( $t = -13.308$ ,  $df = 75$ ,  $p < .001$ ). However, the experimental class also began with a higher mean pretest score (30.42 versus 23.15), so the result should be interpreted with caution. The strategy may serve as an alternative for IPAS instruction, and further studies that control for initial interest are needed.

**Keywords:** joyful learning; game-based learning; Wordwall; learning interest; IPAS (Natural and Social Sciences)

## PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Minat belajar tercermin melalui perhatian, keaktifan, dan ketekunan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Muliani & Arusman, 2022). Minat yang rendah dapat menyebabkan peserta didik kurang terlibat dalam kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, maupun mengeksplorasi materi. Permasalahan ini perlu mendapat perhatian dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya di sekolah dasar. Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS mengintegrasikan konsep IPA dan IPS untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial secara kontekstual. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS perlu dirancang agar peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Evitasari et al., 2025; Viqri et al., 2024). Namun, rendahnya minat belajar sains dan mata pelajaran terkait masih dilaporkan pada peserta didik sekolah dasar, termasuk kelas V (Andriani & Witarsa, 2022; Nuralyanti et al., 2023).

Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan studi pendahuluan di SD Negeri 1 Jatimulyo, Kabupaten Lampung Selatan. Dari 77 peserta didik kelas V yang berasal dari kelas VA dan VB, sebanyak 12 peserta didik (15,6%) memiliki minat belajar tinggi, 18 peserta didik (23,4%) berada pada kategori sedang, dan 47 peserta didik (61,0%) berada pada kategori rendah. Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa hanya 23 peserta didik yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan, sedangkan 54 peserta didik lainnya kurang aktif selama pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas V, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD). Pemanfaatan media berbasis teknologi juga belum optimal meskipun fasilitas sekolah tersedia. Temuan awal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran IPAS yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dan pelaksanaan pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menarik sekaligus mendorong keterlibatan peserta didik.

Salah satu strategi yang relevan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah *joyful learning*. Strategi ini menekankan penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, nyaman, dan tidak menekan sehingga peserta didik memiliki kesempatan lebih besar untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Sufiani & Marzuki, 2021; Sutrina et al., 2025). Pendekatan *joyful learning* telah dikaji dalam pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lain (Arifin & Sajjad, 2025; Kusmana & Putri, 2025; Kusmawati et al., 2025). Agar penerapannya lebih interaktif, strategi tersebut dapat dipadukan dengan *game-based learning*, yaitu pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan untuk mendukung aktivitas belajar. Salah satu media yang dapat digunakan ialah Wordwall, aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai bentuk aktivitas interaktif, seperti kuis, permainan mencocokkan, dan teka-teki (Aulia & Indrapangastuti, 2025). Penggunaan media tersebut memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan materi melalui aktivitas yang lebih bervariasi dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan guru dan lembar kerja.

Sejumlah penelitian terdahulu melaporkan hasil positif penggunaan Wordwall terhadap minat atau motivasi belajar IPAS peserta didik kelas V. Marom et al. (2025) menggunakan desain satu kelompok *pretest-posttest*, Sukma et al. (2024) menerapkan desain kuasi-eksperimen, sedangkan Frandika et al. (2025) dan Yulia et al. (2025) menggunakan penelitian tindakan kelas. Temuan mengenai manfaat Wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar juga dilaporkan pada pembelajaran sekolah dasar secara lebih luas (Nurhafida et al., 2025). Meskipun hasil-hasil tersebut memberikan dasar empiris bagi pemanfaatan media interaktif, temuan dari penelitian dengan desain dan variabel yang berbeda belum secara langsung

menjelaskan apakah penggabungan strategi *joyful learning* dan Wordwall dapat menghasilkan perbedaan minat belajar IPAS dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian Rahmawati dan Wijayanti (2022), misalnya, melaporkan penerapan gabungan *joyful learning* dan Wordwall pada keterampilan membaca pemahaman. Namun, konteks mata pelajaran dan variabel hasil tersebut berbeda dari fokus penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, kesenjangan penelitian dalam studi ini terletak pada pengujian strategi *joyful learning* berbantuan Wordwall terhadap minat belajar IPAS dengan melibatkan kelompok pembanding. Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimen untuk membandingkan minat belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *joyful learning* berbantuan Wordwall dan peserta didik yang mengikuti *direct instruction* berbantuan buku dan LKPD. Pengujian dilakukan pada materi ekosistem kelas V di SD Negeri 1 Jatimulyo, Kabupaten Lampung Selatan. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada pengujian komparatif strategi dan media pembelajaran tersebut dalam konteks pembelajaran IPAS sekolah dasar, bukan pada klaim bahwa kombinasi tersebut belum pernah diteliti di semua konteks pendidikan.

Penelitian ini bertujuan menguji perbedaan minat belajar IPAS antara peserta didik kelas V yang mengikuti pembelajaran menggunakan strategi *joyful learning* berbantuan media *game-based learning* Wordwall dan peserta didik yang mengikuti *direct instruction* berbantuan buku dan LKPD. Hipotesis alternatif penelitian menyatakan bahwa terdapat perbedaan rerata minat belajar IPAS antara kedua kelompok. Hasil penelitian diharapkan memberikan bukti empiris yang dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta kebutuhan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen *nonequivalent control group design*. Desain ini dipilih karena penelitian melibatkan kelas yang telah terbentuk tanpa pengacakan peserta didik ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Saputri & Mardiaty, 2025). Kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest* menggunakan angket minat belajar IPAS. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Jatimulyo, Kecamatan Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan, pada 12 Agustus–11 September 2026.

**Tabel 1.** Desain Kuasi-Eksperimen *Nonequivalent Control Group*

| Kelompok        | Pretest        | Perlakuan | Posttest       |
|-----------------|----------------|-----------|----------------|
| Eksperimen (VA) | O <sub>1</sub> | X         | O <sub>2</sub> |
| Kontrol (VB)    | O <sub>3</sub> | –         | O <sub>4</sub> |

*Catatan.* O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub> merupakan pengukuran awal minat belajar, sedangkan O<sub>2</sub> dan O<sub>4</sub> merupakan pengukuran akhir. X menunjukkan perlakuan berupa strategi *joyful learning* berbantuan Wordwall, sedangkan tanda – menunjukkan pembelajaran *direct instruction* berbantuan buku dan LKPD. Sumber: rancangan penelitian (2026).

Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Jatimulyo tahun ajaran 2026/2027, yang terdiri atas kelas VA sebanyak 39 peserta didik dan kelas VB sebanyak 38 peserta didik, sehingga total populasi berjumlah 77 peserta didik. Sampel ditentukan menggunakan teknik *sampling jenuh*, yaitu seluruh anggota populasi dilibatkan sebagai sampel karena jumlahnya relatif kecil (Subhaktiyasa, 2024). Kelas VA ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas VB sebagai kelompok kontrol. Kedua kelas berada pada tingkat yang sama, menggunakan kurikulum yang sama, dan memiliki jumlah peserta didik yang relatif

seimbang. Hasil *pretest* digunakan untuk menggambarkan kondisi awal minat belajar kedua kelompok sebelum perlakuan diberikan.

Penelitian dilaksanakan dalam enam pertemuan, meliputi satu pertemuan untuk pengisian angket awal, empat pertemuan pembelajaran, dan satu pertemuan untuk pengisian angket akhir. Materi pembelajaran mencakup komponen ekosistem, adaptasi makhluk hidup, rantai makanan dan aliran energi, serta aliran energi dalam ekosistem.

Kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan strategi *joyful learning* berbantuan Wordwall. Kegiatan pembelajaran meliputi permainan pembuka, pengamatan dan pemahaman materi, diskusi kelompok menggunakan kartu gambar, serta permainan interaktif melalui Wordwall. Aktivitas Wordwall yang digunakan mencakup *group sort*, *match up*, *quiz*, *open the box*, *unjumble*, dan *random wheel*. Pembelajaran diakhiri dengan refleksi, penguatan materi, dan apresiasi.

Kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan strategi *direct instruction* berbantuan buku IPAS dan lembar kerja peserta didik (LKPD), tanpa Wordwall. Kegiatan pembelajaran meliputi penyampaian materi oleh guru, tanya jawab, pengerjaan LKPD secara individu atau kelompok, serta pembahasan hasil pekerjaan. Kegiatan penutup dilakukan melalui penyimpulan dan penguatan materi.

**Tabel 2.** Perbandingan Perlakuan pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol

| Aspek                | Kelompok eksperimen (VA)                                                       | Kelompok kontrol (VB)                                            |
|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| <b>Strategi</b>      | <i>Joyful learning</i>                                                         | <i>Direct instruction</i>                                        |
| <b>Media</b>         | Wordwall dan kartu gambar                                                      | Buku IPAS dan LKPD                                               |
| <b>Kegiatan inti</b> | Permainan pembuka, pengamatan materi, diskusi kelompok, dan permainan Wordwall | Penyampaian materi, tanya jawab, pengerjaan LKPD, dan pembahasan |
| <b>Penutup</b>       | Refleksi, penguatan, dan apresiasi                                             | Penyimpulan dan penguatan materi                                 |

*Sumber: Modul ajar penelitian (2026).*

Minat belajar diukur menggunakan angket tertutup dengan empat pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Angket disusun berdasarkan lima indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, keterlibatan, dan kemauan belajar (Yolviansyah et al., 2021). Instrumen awal terdiri atas 20 butir pernyataan dan diuji cobakan kepada 37 peserta didik kelas V SD Negeri 2 Jatimulyo yang tidak termasuk dalam sampel penelitian.

Validitas butir diuji menggunakan korelasi Pearson product-moment. Butir dinyatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , dengan nilai  $r_{tabel} = 0,325$ . Reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien Cronbach's alpha (Zayrin et al., 2025). Berdasarkan hasil pengujian, 10 butir pernyataan digunakan dalam angket akhir untuk mengukur minat belajar pada saat *pretest* dan *posttest*. Skor akhir setiap peserta didik diperoleh dengan menjumlahkan skor seluruh butir yang digunakan.

Observasi dan wawancara dengan guru kelas V dilakukan pada tahap studi pendahuluan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi awal pembelajaran IPAS. Data tersebut digunakan sebagai informasi kontekstual dan tidak disertakan dalam pengujian hipotesis.

Data minat belajar dianalisis menggunakan program SPSS. Analisis diawali dengan statistik deskriptif dan uji prasyarat. Uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dengan koreksi Lilliefors pada residual tak terstandarisasi, sedangkan homogenitas varians diuji menggunakan uji Levene pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  (Toedien & Hamdani, 2025).

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t dua sampel independen untuk mengetahui perbedaan rerata minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hipotesis nol ( $H_0$ ) menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan rerata minat belajar antara kedua kelompok, yang dirumuskan sebagai  $H_0: \mu_1 = \mu_2$ . Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) menyatakan bahwa terdapat perbedaan rerata minat belajar antara kedua kelompok, yang dirumuskan sebagai  $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ . Dalam rumusan tersebut,  $\mu_1$  menunjukkan rerata minat belajar kelompok eksperimen dan  $\mu_2$  menunjukkan rerata minat belajar kelompok kontrol. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi dua arah (Sig. 2-tailed) dengan taraf signifikansi 0,05. Hipotesis nol ditolak apabila  $p < 0,05$ , sedangkan apabila  $p \geq 0,05$ , hipotesis nol tidak ditolak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian disajikan berdasarkan pengujian kualitas instrumen, deskripsi skor minat belajar IPAS sebelum dan sesudah perlakuan, uji prasyarat analisis, serta pengujian hipotesis. Analisis dilakukan untuk membandingkan minat belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *joyful learning* berbantuan *game-based learning* Wordwall dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran *direct instruction* berbantuan buku dan LKPD.

### Kualitas Instrumen

Instrumen minat belajar IPAS yang terdiri atas 20 butir pernyataan diujicobakan kepada 37 peserta didik kelas V SD Negeri 2 Jatimulyo. Pengujian validitas menggunakan korelasi *Pearson product-moment* dengan nilai ( $r$ ) tabel sebesar 0,325. Hasil pengujian menunjukkan bahwa 10 butir memenuhi kriteria validitas, sedangkan 10 butir lainnya tidak digunakan. Ringkasan hasil pengujian instrumen disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Ringkasan Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

| Aspek pengujian                    | Hasil                                  |
|------------------------------------|----------------------------------------|
| Jumlah butir awal                  | 20                                     |
| Jumlah responden uji coba          | 37 peserta didik                       |
| Nilai ( $r$ ) tabel                | 0,325                                  |
| Butir valid                        | 2, 6, 8, 9, 10, 12, 16, 18, 19, dan 20 |
| Rentang ( $r$ ) hitung butir valid | 0,326–0,729                            |
| Nilai Cronbach's alpha             | 0,814                                  |

Sumber: Data penelitian (2026), diolah dengan SPSS.

Sebanyak 10 butir pernyataan yang memenuhi kriteria validitas digunakan dalam pengukuran minat belajar pada tahap awal dan akhir penelitian. Nilai Cronbach's alpha sebesar 0,814 menunjukkan konsistensi internal yang baik pada instrumen tersebut. Dengan demikian, analisis selanjutnya menggunakan skor total dari 10 butir pernyataan yang dipertahankan.

### Deskripsi Skor Minat Belajar IPAS

Deskripsi skor minat belajar dilakukan dengan membandingkan hasil angket awal dan akhir pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran dengan strategi *joyful learning* berbantuan Wordwall, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran *direct instruction* berbantuan buku dan LKPD. Rekapitulasi skor kedua kelompok disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Rekapitulasi Skor Minat Belajar IPAS Sebelum dan Sesudah Perlakuan

| Kelompok        | Pengukuran | Skor tertinggi | Skor terendah | Rerata |
|-----------------|------------|----------------|---------------|--------|
| Eksperimen (VA) | Awal       | 36             | 23            | 30,42  |
| Eksperimen (VA) | Akhir      | 39             | 25            | 34,84  |

| Kelompok     | Pengukuran | Skor tertinggi | Skor terendah | Rerata |
|--------------|------------|----------------|---------------|--------|
| Kontrol (VB) | Awal       | 29             | 20            | 23,15  |
| Kontrol (VB) | Akhir      | 30             | 21            | 26,41  |

Sumber: Data penelitian (2026).

Tabel 4 menunjukkan bahwa rerata skor minat belajar pada kelompok eksperimen meningkat dari 30,42 pada pengukuran awal menjadi 34,84 pada pengukuran akhir, atau naik 4,42 poin. Pada kelompok kontrol, rerata meningkat dari 23,15 menjadi 26,41, atau naik 3,26 poin. Dengan demikian, kedua kelompok mengalami peningkatan skor minat belajar selama penelitian. Meskipun demikian, kelompok eksperimen telah memiliki rerata skor awal yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol, dengan selisih 7,27 poin. Kondisi awal tersebut perlu diperhatikan dalam menafsirkan perbedaan skor akhir kedua kelompok.

### Hasil Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat dilakukan sebelum pengujian hipotesis menggunakan uji-t sampel independen. Normalitas diperiksa menggunakan uji Kolmogorov–Smirnov pada residual tak terstandarisasi, sedangkan homogenitas varians diperiksa menggunakan uji Levene. Ringkasan hasil pengujian disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

| Pengujian                        | Statistik | Derajat bebas atau jumlah data | Signifikansi | Keputusan                    |
|----------------------------------|-----------|--------------------------------|--------------|------------------------------|
| Kolmogorov–Smirnov pada residual | 0,110     | N = 38                         | 0,200        | Memenuhi kriteria normalitas |
| Levene berdasarkan rerata        | 1,996     | db = 1 dan 75                  | 0,162        | Varians homogen              |

Sumber: Keluaran SPSS (2026). Taraf signifikansi 0,05.

Hasil uji Kolmogorov–Smirnov menunjukkan nilai signifikansi 0,200, lebih besar daripada 0,05. Hasil uji Levene juga menunjukkan nilai signifikansi 0,162, lebih besar daripada 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, asumsi homogenitas varians terpenuhi dan hasil uji normalitas yang dilaporkan tidak menunjukkan penyimpangan yang signifikan. Oleh karena itu, pengujian hipotesis mengacu pada hasil uji-t dengan asumsi varians kedua kelompok sama. Namun, jumlah data pada uji normalitas perlu dikonfirmasi karena keluaran yang tersedia hanya mencantumkan (N=38), sehingga cakupan pengujiannya terhadap keseluruhan data belum dapat dipastikan.

### Hasil Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t dua sampel independen terhadap skor akhir minat belajar IPAS. Hipotesis nol menyatakan tidak terdapat perbedaan rerata skor minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sedangkan hipotesis alternatif menyatakan terdapat perbedaan rerata skor antara kedua kelompok. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 6.

**Tabel 6.** Hasil Uji-t Sampel Independen pada Skor Akhir Minat Belajar IPAS

| Asumsi varians           | (t)     | db | Signifikansi dua arah | Selisih rerata | Galat baku | IK95% batas bawah | IK95% batas atas |
|--------------------------|---------|----|-----------------------|----------------|------------|-------------------|------------------|
| Varians diasumsikan sama | -13,308 | 75 | 0,000                 | -8,272         | 0,622      | -9,510            | -7,034           |

**Varians tidak diasumsikan sama**    -13,256    68,117    0,000    -8,272    0,624    -9,517    -7,027

*Catatan: Nilai signifikansi 0,000 pada keluaran SPSS dilaporkan sebagai ( $p < 0,001$ ). IK = interval kepercayaan. Sumber: Keluaran SPSS (2026).*

Berdasarkan baris varians diasumsikan sama, diperoleh nilai ( $t = -13,308$ ), ( $db = 75$ ), dan ( $p < 0,001$ ). Nilai signifikansi tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis nol ditolak. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan rerata skor akhir minat belajar IPAS yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rerata skor akhir kelompok eksperimen sebesar 34,84 lebih tinggi daripada kelompok kontrol sebesar 26,41.

Meskipun demikian, hasil tersebut menunjukkan perbedaan skor akhir antarkelompok dan belum dengan sendirinya memastikan besarnya pengaruh perlakuan. Kelompok eksperimen telah memiliki skor awal yang lebih tinggi, sedangkan pengujian yang dilaporkan belum mengendalikan perbedaan awal tersebut. Oleh karena itu, temuan ini perlu ditafsirkan dengan mempertimbangkan kondisi awal kedua kelompok.

## Pembahasan

Temuan utama penelitian ini ialah bahwa peserta didik kelas V yang belajar IPAS dengan strategi *joyful learning* berbantuan Wordwall memiliki rerata skor minat belajar akhir yang lebih tinggi daripada peserta didik yang belajar dengan *direct instruction*, dan perbedaan itu signifikan secara statistik ( $t = -13,308$ ;  $db = 75$ ;  $p < 0,001$ ). Arah perbedaan ini sejalan dengan hipotesis dan dengan temuan terdahulu, tetapi kekuatan klaim kausalnya perlu dibatasi, sebagaimana diuraikan berikut.

Secara konseptual, hasil ini dapat dijelaskan oleh karakteristik perlakuan. Pada kelas eksperimen, setiap pertemuan diawali permainan pembuka, dilanjutkan pengamatan materi, kerja kelompok dengan kartu gambar, dan permainan Wordwall yang dijawab secara individu atau kelompok. Rangkaian ini memberi ruang bagi keterlibatan aktif serta menghadirkan tantangan dan umpan balik langsung, yang dalam kajian tentang Wordwall dan *game-based learning* dipandang sebagai sumber ketertarikan peserta didik (Aulia & Indrapangastuti, 2025; Marom et al., 2025). *Joyful learning* yang menempatkan suasana nyaman dan tidak menekan sebagai bagian dari proses belajar juga dikaitkan dengan meningkatnya keaktifan dan berkurangnya kejenuhan (Sufiani & Marzuki, 2021; Sutrina et al., 2025). Sebaliknya, pembelajaran di kelas kontrol berpusat pada penjelasan guru, buku, dan LKPD, pola yang pada studi pendahuluan memang tergambar dominan di sekolah ini. Penjelasan tersebut tetap bersifat interpretatif. Penelitian ini tidak mengukur mekanisme secara langsung, misalnya melalui observasi keterlibatan selama perlakuan, dan skor angket tidak dianalisis per indikator, sehingga tidak dapat dipastikan indikator mana (perasaan senang, ketertarikan, perhatian, keterlibatan, atau kemauan belajar) yang paling berubah.

Hal yang paling perlu dicermati adalah skor awal. Kelas eksperimen sudah memiliki rerata skor awal lebih tinggi (30,42) daripada kelas kontrol (23,15), selisih 7,27 poin (Tabel 4). Kedua kelas meningkat, yaitu 4,42 poin di kelas eksperimen dan 3,26 poin di kelas kontrol, sehingga perbedaan peningkatan antarkelompok hanya sekitar 1,16 poin, jauh lebih kecil daripada selisih skor akhir (8,43 poin). Uji-t yang dilaporkan hanya membandingkan skor akhir dan tidak menyesuaikan perbedaan skor awal. Karena itu, signifikansi pada Tabel 6 menunjukkan bahwa kedua kelas berbeda pada akhir penelitian, tetapi belum dapat dibaca sebagai besarnya pengaruh perlakuan. Pembacaan yang lebih berhati-hati ialah bahwa data



konsisten dengan kemungkinan adanya pengaruh *joyful learning* berbantuan Wordwall, sementara sebagian besar jarak antarkelompok sudah ada sebelum perlakuan. Kenaikan di kedua kelas juga dapat berasal dari faktor lain, seperti pengisian angket yang sama dua kali atau perhatian tambahan selama penelitian, dan desain ini tidak dapat memisahkannya.

Temuan ini searah dengan penelitian terdahulu pada IPAS kelas V. Marom et al. (2025) dan Sukma et al. (2024) melaporkan pengaruh signifikan Wordwall terhadap minat belajar, masing-masing dengan desain satu kelompok *pretest-posttest* dan kuasi-eksperimen; Frandika et al. (2025) dan Yulia et al. (2025) melaporkan peningkatan minat atau motivasi dalam penelitian tindakan kelas; dan Aulia dan Indrapangastuti (2025) menyimpulkan efektivitas Wordwall melalui kajian literatur. Persamaan arah ini menguatkan bahwa media permainan digital layak dipertimbangkan untuk IPAS di sekolah dasar. Namun, studi-studi tersebut berbeda dalam desain, ukuran sampel, dan pembandingan, dan sebagian tidak memiliki kelompok pembandingan sehingga bukti kausalnya terbatas. Penelitian ini menambahkan kelas pembandingan, tetapi dengan keterbatasan kesetaraan awal yang telah diuraikan. Selain itu, karena kelas eksperimen berbeda dari kelas kontrol pada strategi sekaligus media, penelitian ini tidak dapat memisahkan sumbangan *joyful learning* dari sumbangan Wordwall. Pemisahan tersebut memerlukan desain dengan lebih dari dua kelompok.

Bagi praktik, hasil ini mendukung penggunaan permainan Wordwall yang selaras dengan tujuan pembelajaran dan dipadukan dengan kegiatan kelompok oleh guru yang ingin menghidupkan pembelajaran IPAS, khususnya materi ekosistem. Penerapannya menuntut waktu persiapan serta dukungan perangkat tayang dan jaringan internet; menurut studi pendahuluan, fasilitas tersebut sudah tersedia di sekolah ini tetapi belum dimanfaatkan secara optimal. Secara teoretis, penelitian ini memberikan bukti awal tentang kombinasi dua pendekatan yang selama ini lebih sering diteliti terpisah, dengan catatan bahwa bukti itu masih terbatas pada satu sekolah dan satu materi.

Beberapa keterbatasan perlu dicatat. Pertama, kelas ditentukan tanpa pengacakan dan kedua kelas berbeda pada skor awal. Kedua, analisis inferensial hanya membandingkan skor akhir. Ketiga, perbedaan kelas dan guru kelas tidak dapat dikendalikan. Keempat, uji normalitas dilaporkan pada residual dengan  $N = 38$  sehingga cakupannya terhadap kedua kelompok belum jelas. Kelima, instrumen hanya mempertahankan 10 dari 20 butir uji coba, yang diuji pada 37 peserta didik di sekolah lain. Keenam, perlakuan berlangsung pada empat pertemuan di satu sekolah, minat diukur melalui laporan diri, dan keterlaksanaan perlakuan tidak diobservasi secara sistematis. Keterbatasan ini membatasi generalisasi hasil pada peserta didik dengan karakteristik serupa.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa rerata skor minat belajar IPAS akhir kelas V yang belajar dengan strategi *joyful learning* berbantuan media *game-based learning* Wordwall (34,84) lebih tinggi daripada kelas yang belajar dengan *direct instruction* berbantuan buku dan LKPD (26,41), dan perbedaan tersebut signifikan secara statistik ( $t = -13,308$ ;  $db = 75$ ;  $p < 0,001$ ). Dengan demikian, hipotesis nol ditolak. Namun, kelas eksperimen memulai dengan skor awal yang lebih tinggi dan uji-t tidak menyesuaikan perbedaan itu, sehingga temuan ini merupakan bukti awal tentang kemungkinan pengaruh strategi, bukan ukuran pasti besarnya pengaruh.

Guru dapat mempertimbangkan strategi ini sebagai salah satu alternatif pembelajaran IPAS, dengan menyiapkan permainan Wordwall yang selaras dengan tujuan pembelajaran dan memastikan dukungan perangkat serta jaringan. Sekolah disarankan menyediakan sarana dan



kesempatan pelatihan bagi guru. Penelitian lanjutan disarankan memakai kelas yang lebih setara atau pengacakan, menyesuaikan skor awal (misalnya melalui analisis kovarians), memisahkan sumbangan strategi dan media, memperpanjang durasi perlakuan, menambahkan data observasi, serta menguji mata pelajaran dan jenjang lain.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, W., & Witarsa, R. (2022). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya minat belajar sains siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 008 Langgini. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1355–1367. <https://scholar.google.com/scholar?q=Analisis+faktor-faktor+yang+mempengaruhi+rendahnya+minat+belajar+sains+Andriani+Witarsa>
- Arifin, M., & Sajjad, A. M. (2025). Transformasi pembelajaran IPAS melalui strategi *joyful learning* di MTs Ma'arif Ponorogo. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Sosial Indonesia*, 5(1), 40–45. <https://scholar.google.com/scholar?q=Transformasi+pembelajaran+IPAS+melaui+strategi+joyful+learning+Arifin+Sajjad>
- Aulia, D. P., & Indrapangastuti, D. (2025). Studi literatur: *Game-based learning* berbantuan Wordwall untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8(3), 390–401. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/107253>
- Evitasari, A. D., Pancasari, T. D., & Sugoyanta, G. (2025). Penerapan pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 8(1), 1–15. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v8i1.16681>
- Frandika, Kadir, D., Nurmairina, & Filma, E. D. (2025). Penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 060927 Medan Amplas. *Jurnal Multidisiplin Inovatif*, 9(8), 296–300. <https://sejurnal.com/pub/index.php/jmi/article/view/3765>
- Kusmana, D. A., & Putri, S. M. (2025). Implementasi pendekatan *joyful learning* berbasis metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 294–299. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p294-299>
- Kusmawati, H., Sahara, K. N. N., Asfiah, R. U., & Putri, Y. R. (2025). Pemanfaatan *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa SD N 01 Guwo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 23117–23122. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.30299>
- Marom, N., Kusmana, N., Handayani, S. D., & Sofyan, A. (2025). Pengaruh Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis *game-based learning* terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPAS kelas V di SDN Alaswangi 3 Kecamatan Menes. *Jurnal Pedagogis Indonesia*, 3(1), 1–6. <https://terbitan.potlot.id/index.php/jurnalpedagogisindonesia/article/view/93>
- Muliani, R. D., & Arusman. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Nuralyanti, P., Andriana, E., & Rokmanah, S. (2023). Revitalisasi pembelajaran: Solusi terhadap rendahnya minat belajar peserta didik kelas V SDN Sumber Agung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2406–2418. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2207>



- Nurhafida, A., Hadiansah, D., & Setiawardani, W. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4), 3975–3985. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.4243>
- Rahmawati, A. P., & Wijayanti, P. R. (2022). Implementing *joyful learning* strategy using Wordwall in order to improve reading comprehension skills. *Proceedings Series on Physical & Formal Sciences*, 3, 32–35. <https://doi.org/10.30595/pspfs.v3i.261>
- Saputri, L., & Mardiaty, M. (2025). Desain penelitian *quasi eksperimen* dalam penelitian pendidikan: Kajian pustaka. *Jurnal Serunai Matematika*, 17(2). <https://scholar.google.com/scholar?q=Desain+penelitian+quasi+eksperimen+dalam+p+enelitian+pendidikan+Saputri+Mardiaty>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan populasi dan sampel: Pendekatan metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>
- Sufiani, S., & Marzuki, M. (2021). *Joyful learning*: Strategi alternatif menuju pembelajaran menyenangkan. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1), 121–141. <https://scholar.google.com/scholar?q=Joyful+learning+strategi+alternatif+menuju+pe+mbelajaran+menyenangkan+Sufiani+Marzuki>
- Sukma, R. O., Arafat, Y., & Hedayani, E. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap minat belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2830–2837. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8167>
- Sutrina, D., Alim, J. A., & Anggriani, M. D. (2025). Konsep *joyful learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 2(1), 611–616. <https://scholar.google.com/scholar?q=Konsep+joyful+learning+dalam+meningkatkan+kualitas+pembelajaran+Sutrina>
- Toedien, F. A., & Hamdani, M. F. (2025). Membedah uji prasyarat: Kunci pemilihan uji hipotesis dalam statistik kuantitatif dan panduan cepat SPSS uji prasyarat statistik. *Kaisa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 46–59. <https://scholar.google.com/scholar?q=Membedah+uji+prasyarat+Toedien+Hamdani>
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. (2024). Problematika pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310–315. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.419>
- Yolviansyah, F., et al. (2021). Hubungan minat belajar siswa terhadap hasil belajar di SMAN 03 Muaro Jambi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 4(1), 19–24. <https://scholar.google.com/scholar?q=Hubungan+minat+belajar+siswa+terhadap+hasil+belajar+di+SMAN+03+Muaro+Jambi+Yolviansyah>
- Yulia, Lukman, & Marlina. (2025). Penerapan model *game-based learning* berbantuan Wordwall meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas V Barru. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 137–142. <https://doi.org/10.26858/juara.v4i2.8728>
- Zayrin, A. A., Nupus, H., Maizia, K. K., Marsela, S., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Analisis instrumen penelitian pendidikan (uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian). *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 780–789. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1070>