

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar

Difak Ro'isatul Arifah* & Rochmawati

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, 60231. Indonesia

*Corresponding Author: difakroisatul.2021@mhs.unesa.ac.id

Article History

Received : January 13th, 2026

Revised : January 22th, 2026

Accepted : February 18th, 2026

Abstract: Inovasi didalam proses pembelajaran sangat diperlukan seiring perkembangan teknologi digital, agar pembelajaran dapat lebih interaktif dan berkualitas. Dimana teknologi berpotensi besar meningkatkan kualitas pembelajaran dan membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan jika dimanfaatkan secara tepat. Tujuannya ialah mengukur sejauh mana media pembelajaran interaktif *wordwall* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa SMKN 1 Kemplagi pada mata pelajaran Akuntansi Dasar. Metode yang digunakan ialah metode eksperimen dengan *Quasi Experimental Design* yang menerapkan *Pre-test and Post-test with Non-Equivalent Control-Group Design*. Metode pengumpulan data yang menggunakan instrumen angket (*Questioner*), tes berupa skor hasil *Pre-test* dan *Post-test* serta pengamatan langsung ditambahkan dengan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif dengan uji statistik yang mencakup uji normalitas, uji homogenitas, uji t serta *N-Gain*. Hasil temuan ini memperlihatkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* terhadap minat belajar yang didukung oleh hasil uji *independent sample t-test* dengan nilai signifikansi 0,047 ($< 0,05$). Kemudian media pembelajaran interaktif *wordwall* juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa yang dibuktikan dari hasil uji *independent sample t-test* yaitu $< 0,001$. Berdasarkan analisis data, disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *wordwall* dalam proses pembelajaran mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa. Studi ini mengindikasikan bahwa media tersebut dapat digunakan sebagai alternatif belajar yang inovatif untuk mendukung kontribusi siswa bahkan meningkatkan pencapaian belajar dalam mengoptimalkan kualitas pembelajaran.

Keywords: Hasil Belajar, Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall*, Minat Belajar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat dalam Perkembangan teknologi yang pesat dalam kehidupan manusia menjadi bagian yang mungkin tidak terpisahkan, dimana teknologi sangat bermanfaat bagi manusia di kehidupan sehari-hari (Salshabella *et al.*, 2022; Tamimi & Munawaroh, 2024). Menurut Badan Pusat Statistik (2024) menunjukkan data penduduk Indonesia yang telah menggunakan internet pada tahun 2024 mencapai 72,78% dan pada tahun 2023 sebanyak 69,21%. Bersamaan dengan itu, tercatat penduduk Indonesia juga telah memiliki telepon seluler sebanyak 68,65% dan mengalami kenaikan dibandingkan dengan kondisi pada tahun 2023. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi telah membuktikan

integrasinya yang melekat dalam keseharian manusia, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Integrasi teknologi dalam pendidikan memiliki dampak yang positif dalam proses pembelajarannya (Ghory & Ghafory, 2021; Mahyudi, 2023), seperti dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang mampu menambah pemahaman konsep serta keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas (Damayanti & Nuzuli, 2023; Setra & Sopian, 2022). Dengan pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan membantu siswa dalam menumbuhkan kemampuan abad 21 seperti berpikir kritis serta menyelesaikan persoalan (Khotimah & Hafidz, 2025; Kalyani, 2024). Dalam penelitian Hakim & Yulia (2024) menyatakan bahwa teknologi memiliki potensi yang besar dalam peningkatan

kualitas pembelajaran dan membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan jika dikelola dengan bijak. Dampak dari perkembangan teknologi pendidikan, guru harus mampu merancang pembelajaran inovatif guna mengoptimalkan minat belajar sekaligus mendukung keberhasilan hasil belajar siswa secara optimal (Nurbayanni *et al.*, 2023; (Yansyah *et al.*, 2023).

Minat belajar mempengaruhi keberhasilan siswa (Wafa & Darmawan, 2025). Minat belajar siswa yang tinggi umumnya menunjukkan partisipasi dan antusiasme lebih besar dalam mengikuti aktivitas pembelajaran daripada dengan siswa yang mempunyai ketertarikan belajar yang minim (Bella, 2024). Slameto (2010), mengungkapkan minat belajar ialah rasa gemar atau ketertarikan seseorang dengan kegiatan belajar yang mendorongnya untuk terlibat aktif. Sementara itu, Sinaga *et al.*, (2024) menjelaskan minat belajar merupakan dorongan internal yang ditandai oleh perhatian, ketertarikan, dan keinginan kuat seseorang untuk berpartisipasi secara aktif selama kegiatan pembelajaran, yang menggambarkan rasa antusias dan motivasi akan aktivitas pembelajaran, baik internal maupun eksternal kelas. Selain minat belajar, faktor penting dalam keberhasilan suatu pendidikan pada sekolah juga dilihat melalui hasil belajar (Nabillah & Abadi, 2019). Dimiyati & Mudjiono (1994) dalam (Sari *et al.*, 2021), menyatakan bahwa puncak dari sebuah proses pembelajaran yaitu hasil belajar. Hasil belajar diartikan sebagai perolehan nilai yang diperoleh siswa sesudah menjalankan aktivitas pembelajaran pada rentang waktu tertentu (Saputra, 2020).

Hasil belajar mencerminkan tingkat pencapaian yang diperoleh siswa setelah belajar dalam rentang waktu tertentu, yang menunjukkan sejauh mana usaha belajar berpengaruh terhadap keberhasilan yang diperoleh (Yandi *et al.*, 2023). Hasil ini sejalan dengan temuan (Rubiman & Kamali, 2018; Rahmanda & Maharani, 2022) dimana pemanfaatan media pembelajaran berkontribusi mengoptimalkan minat siswa dalam belajar. Sejalan temuan Muhamad *et al.* (2023) bahwa jenis media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar. Dengan demikian, media pembelajaran dijadikan sebagai salah satu faktor utama yang menunjang tercapainya kesuksesan belajar siswa (Russhaimah *et al.*, 2024; Rahmawati *et al.*, 2023). Media pembelajaran diartikan sebagai instrumen yang

guru gunakan sebagai sarana yang menghubungkan guru dengan siswa untuk menyampaikan informasi dengan tujuan untuk memberikan rangsangan agar siswa dapat termotivasi serta mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna (Lubis *et al.*, 2023). Dimana media pembelajaran memiliki peran yang besar terhadap peningkatan mutu pendidikan serta dalam proses pembelajaran menjadi komponen penting akan meningkatkan efektivitas (Lestari *et al.*, 2023; Masdar *et al.*, 2024). Selaras temuan ini, penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan merupakan aspek penting dalam mengembangkan pembelajaran dan menghadirkan media pembelajaran yang lebih inovatif serta interaktif (Zunidar & Suwandi, 2025), tidak terkecuali Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang memengaruhi minat belajar dan hasil belajar pada siswa.

Dari hasil pengamatan yang dilaksanakan di SMKN 1 Kemlagi khususnya pada konsentrasi keahlian Akuntansi Keuangan dan Lembaga kondisi pembelajaran masih menghadapi berbagai permasalahan yang akhirnya menghambat tercapainya pembelajaran yang optimal. Banyak siswa yang memperlihatkan keterlibatan siswa dalam belajar yang kurang optimal, kondisi tersebut ditunjukkan dari kurangnya keterlibatan dalam mengikuti proses belajar, minimnya semangat untuk menyelesaikan tugas dan minimnya antusias siswa sepanjang proses pembelajaran. Selain itu, proses kegiatan belajar dalam mata pelajaran akuntansi dasar yang masih menggunakan metode *teacher oriented* dengan memanfaatkan media buku dan presentasi *powerpoint*. Kondisi ini membuat siswa menjadi cepat bosan yang berimplikasi terhadap minimnya minat belajar siswa.

Lebih lanjut, nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas X pada pelajaran Akuntansi Dasar senilai 49,95, yang menunjukkan bahwa Perolehan hasil belajar siswa masih belum memenuhi standar KKTP sebesar 78. Hal ini membuktikan pencapaian belajar siswa tergolong rendah bahkan belum sesuai dengan nilai yang diharapkan. Rendahnya minat maupun hasil belajar siswa mengindikasikan proses belajar yang telah dilaksanakan sebelumnya belum berjalan secara efektif. Sedangkan pada konsentrasi keahlian Akuntansi Keuangan dan Lembaga, siswa perlu menguasai pelajaran dasar

sebelum mempelajari akuntansi tingkat lanjut. Dimana akuntansi dasar ini menjadi bekal siswa sebelum menempuh mata pelajaran akuntansi yang lebih mendalam kedepannya, maka dari itu penting adanya media pembelajaran yang mendukung (Nurfitriani *et al.*, 2025). Media pembelajaran berbasis inovasi mendorong interaksi aktif peserta didik juga sangat dibutuhkan pada aktivitas pembelajaran. *Wordwall* diartikan sebagai salah satu media belajar inovatif dan interaktif yang mendukung pengoptimalan dalam membangkitkan minat serta hasil belajar. Melalui fitur-fiturnya yang fleksibel, media *wordwall* dapat membantu membangun kondisi belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi, serta memperdalam pemahaman konsep siswa dengan kegiatan belajar yang aktif (Kaloko, 2025; Hadi & Sari, 2020).

Secara teoretis, hubungan penerapan media pembelajaran interaktif dengan minat dan hasil belajar siswa dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML). CTML adalah teori yang dikembangkan Richard E. Mayer yang mengatakan belajar menjadi lebih efektif ketika siswa menerima informasi dari dua saluran kognitif, yaitu visual dan verbal, yang bekerja secara bersamaan namun memiliki kapasitas terbatas (Veda & Pamungkas, 2025). Menurut Mayer dalam Cavanagh & Kiersch (2023) menyebutkan bahwa terdapat tiga asumsi dasar pada CTML. Asumsi pertama yaitu *Dual Chanel*, terdapat dua jalur yang dapat dilakukan manusia untuk memproses informasi yang didapatkan, verbal seperti teks dan narasi serta visual seperti gambar dan animasi. Asumsi yang kedua terdapat *Limited Capacity*, siswa harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan baru, namun kemampuan mereka untuk merepresentasikan dan mengorganisasikan informasi dibatasi oleh kapasitas kognitif mereka. Yang ketiga terdapat asumsi *Active Processing*, menyatakan bahwa siswa secara aktif terlibat dengan lingkungan belajar, yaitu dengan memilih informasi yang sesuai, mengorganisasikannya dalam memori kerja, serta mengintegrasikannya dengan pemahaman yang sudah ada sebelumnya didalam ingatan jangka panjang.

Prinsip teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) ini sejalan dengan karakteristik *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.

Dimana *Wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif dimana memiliki tampilan menarik serta inovatif berbentuk permainan yang dengan mudah bisa diakses secara online melalui *wordwall.net* dan (Russhaimah *et al.*, 2024; Jannah & Masnawati, 2024). *Wordwall* berfungsi menjadi sarana belajar, media, dan sarana penilaian interaktif menarik bagi siswa yang didalamnya menggabungkan gambar, audio, animasi, dan permainan edukatif (Nisa & Susanto, 2022; Hidayaty *et al.*, 2022).

Temuan penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa media *wordwall* efektif dalam mengoptimalkan motivasi dan partisipasi aktif siswa, sehingga berpotensi mendukung peningkatan minat dan hasil belajar. Berdasarkan temuan Hasnawiyah & Maslena (2024), menyatakan bahwa pemanfaatan media interaktif berkontribusi dalam menunjang partisipasi aktif siswa dalam belajar dan mendorong semangat mereka dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi dan memperlihatkan keterlibatan aktif dalam belajar. Pada penelitian Daulay & Harahap (2024) dan Lestari & Rohmani (2024) juga menunjukkan bahwa melalui penggunaan media pembelajaran media *wordwall* siswa menjadi antusias dan aktif selama terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan berkontribusi positif terhadap pencapaian siswa pada pembelajaran sains. Temuan serupa yang diungkapkan oleh Safitri (2024), yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis media *wordwall* membentuk siswa yang dapat bekerja sama, menunjukkan rasa tanggungjawab terhadap tugas yang diterima, menunjukkan keaktifan yang lebih tinggi dan pemahaman materi yang lebih baik. Meskipun demikian, kajian-kajian tersebut masih lebih banyak difokuskan pada pelajaran sains, Bahasa Indonesia ataupun matematika dan lebih sering diterapkan pada jenjang SD dan SMP, kajian mengenai efektivitas media *wordwall* pada pada jenjang SMK khususnya pada pembelajaran Akuntansi Dasar masih terbatas.

Selain itu hasil dari observasi pada SMKN 1 Kemplagi menunjukkan bahwa hasil rata-rata nilai siswa yang masih belum tercapai secara optimal dan pembelajaran yang masih menggunakan metode *teacher oriented* dengan media pembelajaran seperti buku dan *PowerPoint*, sementara penggunaan media interaktif berbasis digital masih relatif sedikit. Maka dari itu, diperlukan studi lanjutan guna membahas pembelajaran akuntansi dasar pada

konsentrasi keahlian Akuntansi Keuangan dan Lembaga dengan mengkaji efektivitas media pembelajaran interaktif *wordwall* terhadap minat serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan, diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran yang belum efektif juga dapat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran akuntansi dasar. Dilakukannya Penelitian ini bertujuan: 1) Untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif *wordwall* terhadap minat belajar siswa pada mata Akuntansi Dasar. 2) Untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata Akuntansi Dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi guru dalam menerapkan media pembelajaran interaktif, inovatif dan relevan untuk diterapkan dengan memanfaatkan teknologi yang ada dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

METODE

Pendekatan pada penelitian ini yaitu kuantitatif melalui metode eksperimen menggunakan *Experimental Design* dengan menerapkan *Pre-test and Post-test with Non-Equivalent Control-Group Design* (Sugiyono, 2023). Adapun desain temuan ini mencakup:

Tabel 1. Model desain quasi eksperimen (non-equivalent control group design)

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	0 ₁	X	0 ₂
Kontrol	0 ₃		0 ₄

Sumber: Sugiyono (2023: 116)

Penelitian ini dilaksanakan SMKN 1 Kemlagi pada bulan November sampai dengan Desember 2025. Populasi temuan ini yaitu X AKL 1,2 dan 3 konsentrasi keahlian Akuntansi Keuangan dan Lembaga yang berjumlah 108 siswa dengan teknik pengumpulan data yaitu *cluster random sampling*, di mana populasi terbagi kedalam kelompok (*cluster*) yang kemudian sejumlah cluster dipilih secara random sebagai sampel penelitian dengan semua anggotanya ditetapkan sebagai sampel (Ratna et al., 2019). Sampel penelitian dibagi menjadi dua

kelas engan kelas eksperimen berjumlah 31 siswa dari X Akl 2 dan kelas kontrol berjumlah 35 siswa dari kelas X Akl 3. Metode pengumpulan data yang pertama menggunakan instrumen angket (*Questioner*) sebagai sarana guna melakukan pengukuran terhadap minat siswa sebelum maupun setelah mendapatkan *treatment*. Kedua, metode tes berbentuk skor hasil *Pre-test* maupun *Post-test* untuk dipergunakan menguji hasil belajar dan yang terakhir yaitu pengumpulan data berupa pengamatan langsung (observasi) dan dokumentasi. Instrumen penelitian akan diuji terlebih dahulu untuk validitas dan reliabilitas sebelum digunakan (Sugiyono, 2023).

Prosedur penelitian terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap perencanaan yang meliputi penentuan lokasi penelitian, konsultasi dengan guru mata pelajaran Akuntansi Dasar, serta perumusan masalah berdasarkan kajian permasalahan yang ada. Tahap pelaksanaan meliputi pemberian pretest, penerapan media pembelajaran interaktif *Wordwall*, dan pemberian posttest. Tahap akhir meliputi pengolahan data, analisis data, serta penarikan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian. Data dianalisis secara deskriptif melalui penggunaan uji statistik yang mencakup normalitas guna menilai sebaran data, kemudian homogenitas bertujuan menilai keseragaman varians antarkelompok, uji-t (*independent sample t-test*) dalam mengetahui perbedaan rata-rata antara dua kelompok, serta uji N-Gain untuk mengetahui pemanfaatan media *wordwall* lebih baik guna mengoptimalkan peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi Akuntansi Dasar atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Instrumen akan dilakukan diuji coba terlebih dahulu terhadap siswa yang tidak dimasukkan dalam sampel yang diteliti. Kemudian, hasil uji coba instrumen dipergunakan dalam menguji validitas maupun reliabilitas melalui software *SPSS* versi 30. Uji ini akan dilakukan pada angket minat belajar siswa dan setiap butir soal *pre-test* dan *post-test*. Adapun hasil uji dijelaskan melalui Tabel 2, Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar

Soal	Sig. (2-tailed)	Hasil	Soal	Sig. (2-tailed)	Hasil
1	0,019	Valid	9	0,000	Valid
2	0,005	Valid	10	0,000	Valid
3	0,001	Valid	11	0,005	Valid
4	0,000	Valid	12	0,009	Valid
5	0,001	Valid	13	0,043	Valid
6	0,000	Valid	14	0,031	Valid
7	0,001	Valid	15	0,018	Valid
8	0,009	Valid			

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Soal *Pre Test* dan *Post Test*

Soal	Sig. (2-tailed)	Hasil	Soal	Sig. (2-tailed)	Hasil
1	0,005	Valid	9	0,000	Valid
2	0,000	Valid	10	0,024	Valid
3	0,015	Valid	11	0,038	Valid
4	0,009	Valid	12	0,008	Valid
5	0,001	Valid	13	0,020	Valid
6	0,008	Valid	14	0,002	Valid
7	0,029	Valid	15	0,032	Valid
8	0,023	Valid			

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar Siswa dan Soal *Pre Test* dan *Post Test*

Soal/Pertanyaan	Cronbach's Alpha	N of Items
Angket Minat Belajar Siswa	,797	15
Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	,759	15

Tabel di atas menunjukkan 15 butir soal yang dinyatakan valid dan dipergunakan, kemudian 10 butir soal dinilai tidak valid sehingga tidak dipergunakan. Sedangkan pada angket minat belajar terdiri atas 20 butir pernyataan, Dari keseluruhan butir, 15 dinyatakan valid untuk digunakan, sedangkan 5 butir lainnya tidak memenuhi kriteria validitas. Hasil uji reliabilitas juga memperlihatkan bahwa instrumen penelitian mempunyai nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,70$, yaitu butir soal 0,759 dan minat belajar 0,797 sehingga instrumen

dinyatakan reliabel dan memiliki kelayakan untuk digunakan.

Analisis Deskriptif

Tujuannya ialah menyajikan gambaran umum sehubungan hasil maupun minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol menurut hasil didapatkan. Selain itu, analisis ini digunakan untuk mengidentifikasi nilai rata-rata, median, nilai tertinggi, terendah serta standar deviasi. Hasil analisis deskriptif digambarkan pada Tabel 5 dan Tabel 6.

Tabel 5. Hasil Analisis Deskriptif Minat Belajar Siswa

	N	Range	Min	Max	Mean	Median	Std. Deviation
Minat belajar awal Kontrol	35	42	33	75	54,00	55,00	10,218
Minat belajar akhir Kontrol	35	37	36	73	55,00	56,00	9,210
Minat belajar awal Eksperimen	31	38	33	71	49,29	47,00	9,599
Minat belajar akhir Eksperimen	31	34	39	73	59,23	60,00	7,500

Berdasarkan di atas, Kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata minat belajar awal sebesar 49,29 dengan nilai terendah dan tertinggi 33 dan 71. Pada kelas kontrol minat belajar awal menunjukkan nilai mean sebesar 54,00 dengan nilai minimum 33 dan maximum 75, dimana secara deskriptif kondisi tersebut memperlihatkan bahwa tingkat minat belajar awal siswa kelas kontrol memperlihatkan hasil

yang lebih unggul dibanding kelas eksperimen. Sedangkan setelah perlakuan diberikan, minat belajar akhir kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata 59,23 dengan nilai minimum dan nilai maksimum sebesar 39 dan 73, dimana Kelas ini mengalami peningkatan pada minat belajar siswa yang signifikan dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan diberikan, dan pada kelas kontrol menunjukkan rata-rata 55,00 dengan nilai

minimum 36 dan maximum 73. Pada kelas kontrol juga naik, Namun demikian, terdapat perbedaan yang cukup signifikan apabila dibandingkan dengan kelas eksperimen. Hal ini

mengindikasikan bahwa secara deskriptif kelas eksperimen mengalami kenaikan minat belajar yang lebih besar daripada kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan.

Tabel 6. Hasil Analisis Deskriptif Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

	N	Range	Min	Max	Mean	Median	Std. Deviation
Pre-test Kontrol	35	60	20	80	49,26	47,00	15,845
Post-test Kontrol	35	54	33	87	61,31	60,00	14,907
Pre-test Eksperimen	31	60	13	73	47,68	53,00	16,441
Post-test Eksperimen	31	47	53	100	80,45	80,00	11,882

Nilai *pre-test* kelas eksperimen pada Tabel 5 memiliki rata-rata 47,68 dengan nilai minimum dan maximum sebesar 13 dan 73, sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan nilai mean sebesar 49,26 serta nilai minimum 20 dan maximum 80. Secara deskriptif ini membuktikan kemampuan awal pada dua kelas yang dipergunakan tersebut berkemampuan sama. Pada hasil nilai *post-test* kelas eksperimen mengalami kenaikan dari nilai awal yaitu sebesar 80,45 dengan nilai minimum dan maximum sebesar masing-masing 53 dan 100, sementara kelas kontrol nilai *post-test* menunjukkan 61,31 dengan nilai minimum dan maximum sebesar 33 dan 87, ini menunjukkan bahwa pada kelas kontrol juga menunjukkan adanya peningkatan, namun peningkatan tersebut lebih kecil

dibandingkan dengan kelas eksperimen. Hal ini mengindikasikan bahwa secara deskriptif kelas eksperimen mengalami kenaikan nilai yang lebih signifikan daripada kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan.

Uji Normalitas

Pengujian normalitas digunakan untuk mengidentifikasi kenormalan distribusi data. Apabila data berdistribusi normal, akan dilanjutkan dengan uji homogenitas. Jika hasil data menunjukkan hasil uji normal dan homogen, maka uji perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis menggunakan uji statistik parametrik berupa uji-t (*independent sample t-test*).

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Kelas		Shapiro-wilk Statistic	df	Sig.	Keterangan
Kontrol	Angket minat belajar awal	,978	35	,701	Normal
	Angket minat belajar akhir	,982	35	,810	Normal
Eksperimen	Angket minat belajar awal	,953	31	,189	Normal
	Angket minat belajar akhir	,955	31	,208	Normal
Kontrol	Pre-test	,948	35	,100	Normal
	Post-test	,960	35	,232	Normal
Eksperimen	Pre-test	,935	31	,060	Normal
	Post-test	,946	31	,124	Normal

Pengujian normalitas data dilaksanakan melalui uji *Shapiro-Wilk* sebab tiap kelompok sampel < 50 orang. Berdasarkan hal itu, seluruh data pretest maupun posttest, kemudian data angket minat belajar awal dan akhir, bernilai sig. kurang dari 0,05 yang menandakan data itu dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Setelah uji prasyarat normalitas terpenuhi, tahap analisis berikutnya ialah uji homogenitas. Pengujian ini menerapkan *Levene's Test* yang bermaksud mengevaluasi kesamaan varians antar kelompok.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
Minat Belajar Awal	0,084	1	64	,773	Homogen
Minat Belajar Akhir	2,784	1	64	,100	Homogen
Pre-test	0,083	1	64	,774	Homogen
Post-test	3,265	1	64	,075	Homogen

Tabel 8 di atas memperlihatkan nilai signifikansi data pre-test, post-test, minat belajar awal dan akhir bernilai sig. > 0,05. Dimana minat belajar awal maupun akhir sebesar 0,773 dan 0,100. Kemudian, hasil pretest dan posttest yaitu 0,774 dan 0,075. Hasil ini mengindikasikan bahwa kedua data tersebut sifatnya homogen. Jadi, data sesuai asumsi homogenitas, kemudian dilaksanakan pengujian statistik parametrik untuk analisis berikutnya.

Tabel 9. Hasil Uji *Independent Sample t-Test*

Variabel	t	df	Sig. (Two-Sided p)	Mean Difference
Hasil Belajar	5,717	64	< 0,001	19,137
Minat Belajar Siswa	2,027	64	0,047	4,226

Pada uji-t, taraf sig. yang diterapkan yaitu 0,05 sehingga jika nilainya kurang menyimpulkan bahwa data yang diuji menunjukkan adanya pengaruh signifikan. Namun, apabila bernilai sig. melebihi 0,05, hasil uji menunjukkan tidak berdampak signifikan. Berdasarkan hasil uji t, didapatkan nilai sig. \leq 0,05, dimana pada hasil belajar menunjukkan <0,001 kemudian minat belajar siswa yaitu 0,047 dengan demikian mengindikasikan terjadi penerimaan H_a yang berarti penggunaan media *wordwall* mengindikasikan adanya perbedaan signifikan kedua kelas terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa.

Uji *N-Gain*

Tabel 10. Hasil Uji *N-Gain*

Kelas	N_Gain Score (%)	Kategori
Kontrol	22,84	Tidak Efektif
Eksperimen	62,07	Cukup Efektif

Uji *N-Gain* digunakan untuk menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam mengoptimalkan pemahaman siswa. Menurut kriteria *N-Gain* yang dikemukakan oleh Richard R. Hake (1999), nilai *N-Gain* diklasifikasikan menjadi tiga kategori, yaitu: (1) kategori tinggi apabila $g \geq 0,7$; (2) kategori sedang apabila $0,3 \leq g < 0,7$; dan (3) kategori rendah apabila $g < 0,3$. Diperoleh dari hasil uji *N-Gain*, kelas kontrol berskor *N-Gain* yaitu 0,2284 yang dikategorikan rendah. Kemudian, skor *N-Gain* kelas eksperimen 0,6207 yang berkategori sedang. Melalui analisis itu, menyimpulkan pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Wordwall* berkontribusi terhadap

Uji *Independent Sample t-Test*

Setelah prasyarat normalitas serta homogenitas data terpenuhi, analisis dilanjutkan melalui uji-t. Tujuannya ialah mengidentifikasi apakah data yang dihasilkan berbeda signifikan pada hasil belajar dan minat belajar siswa kedua kelas.

peningkatan hasil belajar yang signifikan daripada secara konvensional pada kelas kontrol.

Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* terhadap Minat Belajar Siswa

Hasil analisis data mengindikasikan bahwa uji t menunjukkan hasil perolehan $< 0,001$ ($\leq 0,05$). Dimana implikasinya, penerapan media pembelajaran interaktif *Wordwall* berdampak signifikan pada peningkatan minat belajar siswa. Siswa yang tergabung pada kelas eksperimen menunjukkan respons positif melalui antusiasme tinggi dan keaktifan dalam pembelajaran serta terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil angket minat belajar siswa pada akhir pembelajaran, dimana hasil yang didapatkan kelas eksperimen lebih unggul dari kelompok kontrol. Hasil observasi lapangan secara langsung juga memperlihatkan selama belajar, siswa kelas eksperimen menunjukkan ketertarikan lebih besar dengan berpartisipasi lebih aktif selama mengikuti permainan, menyampaikan pertanyaan dan berdiskusi.

Kondisi ini memperlihatkan bawasannya pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif mampu menghadirkan lingkungan belajar yang menarik bahkan interaktif, sehingga dapat mempertahankan fokus mereka selama mengikuti proses pembelajaran. Sejalan pandangan Slameto bahwa minat belajar tercermin dari rasa bahagia, tertarik, perhatian, bahkan partisipasi siswa ketika belajar. Jadi, dapat dinyatakan semakin meningkat keterlibatan maupun antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media *Wordwall* membuat minat belajar mengalami peningkatan.

Media belajar yang interaktif mampu merangsang siswa untuk lebih fokus dan tertarik terhadap materi yang dipelajari, sehingga mempengaruhi minat belajar secara positif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) khususnya pada asumsi *Dual Chanel* dan asumsi *active processing*. Pada asumsi *Dual Chanel* menjelaskan bahwa pembelajaran efektif ketika siswa menerima informasi melalui dua saluran kognitif, yaitu saluran visual dan verbal (Putri & Lestari, 2025). Dimana *wordwall* menyajikan model pembelajaran dalam bentuk visual yang menarik disertai dengan teks dan intruksi yang jelas sehingga menjadikan belajar lebih menyenangkan bahkan bervariasi, sehingga mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan siswa dan pemahaman konsep menjadi lebih baik yang mendorong meningkatnya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Akuntansi Dasar. Selanjutnya, penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran juga mendukung asumsi *active processing*, yang mengatakan bahwa siswa secara aktif terlibat dengan lingkungan belajar dimana keterlibatan aktif siswa dalam menjawab dan berinteraksi dengan *Wordwall* menumbuhkan rasa tertarik dan antusias dalam pembelajaran.

Sejalan temuan (Hidayaty *et al.*, 2022) bahwa perasaan Bahagia, perhatian siswa, dan minat siswa lebih tinggidengan penggunaan media *wordwall* dimana media ini dapat menjadi alternatif yang bermanfaat untuk menyajikan materi karena dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pernyataan tersebut didukung studi Berliningrum *et al.*, (2025) bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan *Wordwall* terbukti mengoptimalkan minat, fokus, bahkan konsentrasi belajar siswa SD dengan penyajian materi yang interaktif, variatif, dan menyenangkan, sehingga mendorong keaktifan belajar serta berkontribusi pada peningkatan kualitas hasil belajar. Fadhilah & Nurmalasari, (2025) juga mendukung hasil penelitian tersebut dimana ditemukan bahwa penerapan media *wordwall* berimplikasi nyata pada pengoptimalan minat belajar.

Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa

Dari temuan ini hasil uji t pada variabel hasil belajar memperoleh nilai sig. < 0,05, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif *Wordwall* memberikan pengaruh yang

signifikan terhadap hasil belajar siswa. Terbukti melalui peningkatan nilai *post-test* pada kelas eksperimen, serta perbedaan perolehan post-test antara kelompok eksperimen dan kontrol, dimana hasil belajar yang lebih maksimal diperoleh kelas eksperimen yang menerapkan media *Wordwall*. Adanya perbedaan kedua kelas memperlihatkan jika pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif tingkat efektivitasnya lebih tinggi dalam membantu siswa mengoptimalkan pemahaman materi jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hasil belajar siswa yang meningkat mengindikasikan penggunaan media belajar yang tepat dapat membantu mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas. Media *Wordwall* bukan sekadar sebagai instrumen dalam menyampaikan materi saja, namun media latihan dan evaluasi yang memungkinkan siswa menguji pemahamannya secara langsung. Jadi, dapat dinyatakan semakin efektif penerapan media *Wordwall* dalam belajar, maka hasil belajar pun mengalami peningkatan. Media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar bermakna daripada melalui media konvensional.

Temuan ini dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML), khususnya asumsi *limited capacity* dan *active processing*. Asumsi *limited capacity* menyatakan bahwa kapasitas kognitif siswa dalam memproses informasi bersifat terbatas, sehingga jika terlalu banyak informasi disampaikan secara bersamaan, siswa akan mengalami kelebihan beban kognitif dan pemahaman menjadi kurang optimal. *Wordwall* membantu siswa memproses kembali materi secara bertahap melalui penyajian soal-soal yang terstruktur dan visual. Maka dari itu, pemahaman konsep jadi lebih kuat bahkan berdampak pada pengoptimalan hasil belajar siswa. Selanjutnya, penerapan *Wordwall* sebagai media pembelajaran mendukung asumsi *active processing*, karena siswa bukan sekadar pasif dalam belajar, namun ikut serta dalam proses berpikir untuk memilih jawaban yang tepat serta memahami umpan balik yang diberikan secara langsung.

Proses ini mendorong siswa untuk mengorganisasi dan mengintegrasikan pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya, sehingga terbentuk pemahaman konseptual yang lebih baik. Ini juga dapat dibukti melalui hasil uji *N-Gain Score* yang menggambarkan hasil kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 0,6207 dan

dikategorikan sedang, kemudian 0,2284 dengan berkategori rendah untuk kelas kontrol. Temuan ini selaras dengan hasil kajian (Panis *et al.*, 2025), yang mengungkapkan *wordwall* sebagai platform pembelajaran berbasis permainan interaktif dapat membangun kondisi belajar yang menarik, kompetitif, bahkan mengoptimalkan keterlibatan aktif siswa pada setiap tahapan belajar yang kemudian berimplikasi positif dalam mengoptimalkan hasil belajar. Zunidar & Suwandi (2025) dalam penelitiannya mengemukakan penerapan media *Wordwall* mempengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan. Sejalan pandangan (Russhaimah *et al.*, 2024), hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui media *Wordwall* secara signifikan.

KESIMPULAN

Dari hasil serta analisis yang sudah dilaksanakan, peneliti menyimpulkan : 1) penerapan media *wordwall* dalam pelajaran Akuntansi Dasar mempengaruhi minat belajar secara signifikan. Terbukti dari nilai angket belajar kelompok eksperimen lebih unggul bahkan interaktif serta memicu kontribusi siswa secara berkelanjutan. 2) penerapan media *wordwall* dalam pembelajaran akuntansi dasar berpengaruh signifikan pada hasil belajar siswa, terbukti dari *post-test* dari kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kontrol. Kondisi tersebut mengindikasikan *wordwall* bukan sekadar berperan mengoptimalkan aspek afektif siswa, namun mendukung pemahaman konsep dan penguasaan materi pembelajaran. Oleh sebab itu, media *wordwall* diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang baik untuk siswa dalam meningkatkan kualitas belajar melalui tetap mempertimbangkan kesesuaian karakteristik mereka serta materi yang diberikan. Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu pemberian perlakuan dilakukan hanya satu kali, sehingga efek penggunaan *Wordwall* terhadap minat dan hasil belajar mungkin bersifat sementara dan belum dapat diketahui dampaknya dalam jangka panjang.

REFERENSI

- Bella, K. T. (2024). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar. *Journal of Education, Volume.4(2.)*, hlm. 588-592.
- Berliningrum, C., Ayu, G., Sukma, P., & Novi, D. A. (2025). Implementasi Penggunaan

Media Pembelajaran Melalui Permainan Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Fokus Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 9(3), 412–421.

- Cavanagh, T. M., & Kiersch, C. (2023). Using commonly - available technologies to create online multimedia lessons through the application of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Technology Research and Development*, 71(3), 1033–1053. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10181-1>
- Chairunnisa, A., Reinita, Putera, R. F., & Mansurdin. (2025). Validity Feasibility of Interactive Media Based on Wordwall Gaem in Learning Pancasila Education Class IV Elementary School. *Journal of Education Sciences*, 9(5).
- Damayanti, D., & Nuzuli, A. K. (2023). Evaluasi Efektivitas Penggunaan Teknologi Komunikasi Dalam Pengajaran Metode Pendidikan Tradisional Di Sekolah Dasar. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(1), 208–219. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v5i1.130>
- Daulay, O. M., & Harahap, N. (2024). the Impact of Wordwall Media on Students' Learning Achievement At State Elementary School 0513 Aek Lancat. *International Journal of Education, Language, and Social Science*, 2(1), 24–34. <https://ijelass.darulilmibinainsan.or.id/index.php/ijelass/article/view/29%0Ahttps://ijelass.darulilmibinainsan.or.id/index.php/ijelass/article/download/29/32>
- Fadhilah, M., & Nurmalasari, G. (2025). The Effectiveness of Using Wordwall Media on Student Learning Interest IPAS at Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Elementary Educational Research and Practice (JEERP)*, 1(2), 85–91.
- Ghory, S., & Ghafory, H. (2021). The impact of modern technology in the teaching and learning process. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, 4(3), 168–173. <https://doi.org/10.53894/ijirss.v4i3.73>
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2020). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 14(2).

- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1).
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2024). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167–172.
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The Influence of Word Wall on Students ' Interest and Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 211–223.
- 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.
<https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2241>
- Kaloko, A. R. A. (2025). Pengaruh Game Wordwall dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Swasta Bandung Bandar Setia. *Mesada: Journal of Innovative Research*, 2(2), 634–641. <https://doi.org/10.61253/we820219>
- Kalyani, L. K. (2024). The Role of Technology in Education: Enhancing Learning Outcomes and 21st Century Skills. *International Journal of Scientific Research in Modern Science and Technology*, 3(4), 5–10.
<https://doi.org/10.59828/ijrmst.v3i4.199>
- Khotimah, D. F. K., & Hafidz. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kreatif Dan Interaktif Melalui Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pendidikan. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 1–8.
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i1.433>
- Lestari, R., & Rohmani. (2024). Analysis of the Effectiveness of Pop-Up Book Media on Science Learning in Elementary Schools. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 5(4), 919–934.
<https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i4.641>
- Lestari, T. A., Jamaluddin, J., & Pahmi, S. (2023). Identifikasi Penggunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar di SMA Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2071–2077.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1640>
- Lubis, L. H., Febriani, B., Yana, R. F., Azhar, A., & Darajat, M. (2023). The Use of Learning Media and its Effect on Improving the Quality of Student Learning Outcomes. *The International Journal of Education, Social Studies, and Management (IJESSM)*, 3(2).
<https://doi.org/10.31326/jisa.v6i1.1661>
- Mahyudi, A. (2023). *Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 122–127.
- Masdar, A. K. C., Nadira, L., Murnika, Y., & Wismanto. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76–85.
<https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3.243>
- Muhamad, R., Mahmud, M., & Bahsoan, A. (2023). The Use Of Learning Media on Students' Learning Outcomes. *Journal of Economic and Business Education*, 1(1), 30–35.
<https://doi.org/10.37479/jebe.v1i1.16925>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 2(1c), 659–663.
<http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140–147.
- Nugraha, D., Amir, M., & Nurkomala, N. (2023). Pengaruh Metode Simulasi Dan Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pena Edukasi*, 10(1), 1.
<https://doi.org/10.54314/jpe.v10i1.1094>
- Nurbayanni, A., Ratnika, D., Waspada, I., & Dahlan, D. (2023). Pemanfaatan Media Dan Teknologi Di Lingkungan Belajar Abad 21. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 6(1), 183–189.
<https://doi.org/10.47647/jsh.v6i1.1499>

- Nurfitriani, K. N., & Hakim, L. (2025). *Efektivitas Penggunaan Praktik Baik Gamification Dalam Proses*. 8, 21–31. <https://doi.org/10.30596/liabilities.v>
- Panis, I. C., Ama, O., Juan, F. A., Lia, M., & Freitas, F. (2025). Gamification-Based Learning Design with Wordwall to Improve Learning Activities and Learning Outcomes. *Journal of Education Technology*, 9(2), 271–279.
- Putri, A. A. L., & Lestari, A. (2025). Analisis Kualitas Video Pembelajaran Berdasarkan Teori Multimedia. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2).
- Rahmanda, F., & Maharani, S. (2022). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 8(April), 40–49.
- Rahmawati, R., Mulyono, A., Fauziana, R., & Yusup, Q. S. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran yang Aksesibel untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *GENTA MULIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 159–169.
- Raja, A., Miftakhul, A., & Anam, K. (2024). Validitas Media Wordwall Pada Materi Sifat Wajib Allah di Kelas VII MTS Berkah. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 18242–18251.
- Raseuki, Z. N., & Jasiah. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Wordwall untuk Evaluasi Pembelajaran Akidah Akhlak Mahasiswa Universitas Islam Negeri Palangka Raya. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(12).
- Ratna, N. K., Japa, G. N., & Arini, N. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TSTS Terintegrasi Nilai Tri Hita Karena Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pnedidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 87–97.
- Rubiman, R., & Kamali, S. R. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap. *Sintesa*, 11(1), 177–186. <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/69/75>
- Russhaimah, Z. I., Supriyanto, T., & Murtini, T. (2024). Wordwall Media in Learning Pancasila Education on Learning Outcomes and Learning Motivation for Fifth Grade Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 57(2), 370–382. <https://doi.org/10.23887/jpp.v57i2.77551>
- Safitri, D. B. (2024). Differences in Student Learning Outcomes Using the Game Based Learning Model Assisted with Wordwall Media and The Cooperative Learning Model. *Asian Journal of Multidisciplinary Studies*, 7(1), 47–54. <https://www.asianjournals.org/online/index.php/ajms/article/view/535%0Ahttps://www.asianjournals.org/online/index.php/ajms/article/download/535/314>
- Salshabella, D. C., Pujiati, P., & Rahmawati, F. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Upaya Meningkatkan Kompetensi Akuntansi. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 5(1), 35–43. <https://doi.org/10.23960/e3j/v5i1.35-43>
- Saputra, W. (2020). Pengaruh Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Smk Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 13–16. <https://doi.org/10.33365/jimr.v1i2.443>
- Sari, D. P., Yana, & Wulandari, A. (2021). Pengaruh Self Efficacy dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Al-Khairiyah Mampang Prapatan di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 13(1), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.37640/jip.v13i1.872>
- Setra, L., & Sopian, A. (2022). Evaluasi Efektivitas Penggunaan Teknologi Pembelajaran Interaktif dalam Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 119–124. <https://doi.org/10.56916/bip.v1i2.700>
- Sinaga, D. Y., Yunilisa, R., Simangunsong, Simajuntak, Ananda, Sinaga, Fadilany, Sinaga, P., Y., Hutagalung, Wahyu, Simbolon, Gunlicen, U., Sitindaon, Margaretha, L., & Maharani, N. (2024). Mengembangkan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 1550–1560. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Suryani, I., Handayani, P., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Wordwall Pada Pembelajaran IPAS Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Development of Interactive Media Based on Web Wordwall in Science Learning Material on History of Kingdoms in Indonesia for Grade I. *Jurnal EduTech*, 10(2), 357–367.
- Tamimi, F., & Munawaroh, S. (2024). Teknologi Sebagai Kegiatan Manusia Dalam Era Modern Kehidupan Masyarakat. *Saturnus : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 66–74.
- Veda, O. X., & Pamungkas, R. R. (2025). Efektivitas Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Akuntansi: Rapid Literature Review/Tinjauan Cepat (2018–2024). *Jurnal Media Akademik*, 3(5).
- Wafa, M. A., & Darmawan, D. (2025). *Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Tingkat SMA/SMK*. 9(1), 92–104.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *JPSN: Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>
- Yansyah, M., Raditya, A., Tafsiruddin, M., Rochmatun, S., Agustina, P., & Alfiansari, A. (2023). Orientasi Teknologi Pendidikan Dalam Perspektif Peningkatan Kreativitas Guru Pada Proses Pembelajaran. *Journal on Education*, 6(1), 3601–3609. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3457>
- Zunidar, Z., & Suwandi, S. (2025). The Influence of Wordwall Learning Media and Learning Interest on Learning Outcomes. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 6(1), 145–155. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v6i1.1972>