

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP MINAT BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD

Asriani¹, Azizah², Herlina³ Nursafitri

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako^{1,2,3}

Surel: nursafirti031202@gmail.com

Abstract: *The purpose of this study is to determine the effect of using interactive Wordwall media on the learning interest in IPAS (Integrated Natural and Social Sciences) among fifth-grade students at SD Inpres 3 Tondo. This research employs a quantitative experimental approach with a PreTest-Posttest Control Experimental Design. The subjects of this study are the fifth-grade students of SD Inpres 3 Tondo, comprising two classes, VA and VB, totaling 60 students. Data collection was conducted using research instruments in the form of questionnaires. Data analysis involved prerequisite tests, including normality and homogeneity tests, as well as hypothesis testing using the Independent Sample T-test facilitated by SPSS Statistics version 27. The results of this study indicate a significance value of 0.04, which is less than 0.05, leading to the acceptance of the alternative hypothesis (Ha) and the rejection of the null hypothesis (H0). This means that the use of interactive Wordwall learning media has a significant effect on increasing students' interest in learning IPAS. Therefore, it can be concluded that interactive Wordwall learning media influences the learning interest in IPAS among fifth-grade students at SD Inpres 3 Tondo*

Keyword: *Interactive Learning Media Wordwall, Learning Interest, Natural and Social Sciences.*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif wordwall terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SD Inpres 3 Tondo. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian PreTest-Posttest Control Experimen Design. Subyek penelitian ini yaitu kelas V SD Inpres 3 Tondo yang terdapat dua kelas yaitu kelas VA dan VB yang berjumlah 60 orang. Pengambilan data dilakukan menggunakan instrumen penelitian berupa lembar angket, analisis data menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas serta pengujian hipotesis menggunakan uji Independent Sample T-test berbantuan program SPSS Statistics versi 27. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi $0,04 < 0,05$ maka diterima hipotesis Ha dan H0 ditolak, artinya penggunaan media pembelajaran interaktif wordwall berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar IPAS siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif wordwall berpengaruh terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SD Inpres 3 Tondo.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif Wordwall, Minat Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang sangat pesat berdampak pada bidang ekonomi, sosial, dan budaya, ini juga bisa dirasakan pada pendidikan. Pendidikan

merupakan hal penting untuk mempersiapkan anak-anak bangsa untuk menghadapi perkembangan saat ini dan memungkinkan mereka dapat bertahan hidup di lingkungannya (Fatimah et al., n.d.). Pendidikan adalah bagian penting

dari kehidupan manusia karena memungkinkan pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi menurut Charli dalam (Lutfiah et al., 2024)

Melihat dunia pendidikan, sekolah mempunyai peran penting dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Selain itu, para siswa harus dapat memahami konsep dasar ilmu yang diajarkan. Untuk mencapai hal tersebut, guru harus berperan sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran di kelas. Guru harus selalu meningkatkan kualitas pembelajaran (Hafni et al., 2021). Kegiatan belajar mengajar adalah transfer ilmu dari guru ke siswa. Ini biasanya dilakukan di dalam kelas. Guru dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan berbagai model dan metode, ini memungkinkan materi yang diajarkan menjadi lebih bermakna dan lebih mudah diserap oleh siswa. Dengan cara ini, guru dapat mencapai hasil yang diinginkan (Azizah et al., 2021)

Guru diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran yang interaktif. Menurut Wahab dalam (Hafni et al., 2021): "Pembelajaran interaktif adalah metode atau pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru saat mengajar. Guru berperan penting dalam menciptakan situasi belajar yang interaktif, yang mencakup interaksi antara guru dan siswa dan sumber pembelajaran yang membantu mencapai tujuan belajar. Pembelajaran interaktif juga merupakan proses pembelajaran interaksi antara guru dan siswa. Siswa dapat berkembang secara mental dan intelektual melalui proses interaksi.

Hambatan yang ada dalam proses pembelajaran salah satunya yang penulis dapat adalah kurangnya minat belajar siswa karena kurangnya

penggunaan media dalam proses pembelajaran. Padahal (Friantini & Winata, 2019) berpendapat bahwa minat merupakan aspek kepribadian yang berhubungan dengan akademik. Minat juga merupakan perasaan suka dan tertarik terhadap suatu tanpa mengatakannya dan dapat dilihat dari tingkah laku Widayanti dalam (Pratama et al., 2024). Siswa yang menunjukkan minat tinggi dalam proses pembelajaran cenderung memiliki kemampuan untuk mencapai tujuan belajar Sri Wulan dalam (Amalia et al., 2024) Siswa yang berminat dalam kegiatan pembelajaran akan berusaha lebih keras, dan siswa dengan minat belajar yang tinggi dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik (Charli dalam Lutfiah et al., 2024)

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada 25 Juli 2024 diperoleh permasalahan bahwa Siswa kelas V SD Inpres 3 Tondo memiliki minat dan fokus yang kurang pada mata pelajaran IPAS. Siswa kurang tertarik pada proses pembelajaran yang dilaksanakan. Selain itu guru hanya menggunakan media gambar, buku dan lingkungan sekitar sekolah dalam proses pembelajaran..

Melihat dari penjelasan di atas perlu di perhatikan dalam memilih media pembelajaran karena media berkaitan erat dengan teknologi dan minat belajar siswa. Media berbasis teknologi yang banyak digunakan saat ini yaitu media interaktif (Putra et al., 2021). Media pembelajaran interaktif merupakan gabungan dari media digital yang termasuk kombinasi dari electronic text, graphics, moving images, dan sound kedalam lingkungan digital yang terstruktur dapat membuat orang berinteraksi dengan data untuk tujuan

yang tepat menurut Andy dalam (Putra et al., 2021).

Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu untuk memenuhi tujuan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis visual, audio, cetak atau audio visual (Maharani, 2020). Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang memiliki berbagai komponen media, seperti teks, grafik, audio, video, dan animasi yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang memungkinkan pengguna berkreasi, berinteraksi, berkomunikasi dan mendapatkan informasi (Aulia & Ramadhani, 2018). Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran berupa digital yang penyampaian materinya terstruktur dan media yang menggunakan fitur – fitur modern.

Melihat permasalahan di atas kita perlu melakukan upaya untuk memecahkan masalah tersebut, yaitu dengan penggunaan media pembelajaran interaktif wordwall yaitu aplikasi berbasis web yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian yang dilakukan (Pratama et al., 2024) dengan menggunakan media interaktif, siswa merespon dengan baik dan memperlihatkan minat atau bentuk ketertarikan terhadap perlakuan yang diberikan dan secara signifikan mempengaruhi minat belajar siswa. Serta menurut penelitian (Agustina, 2021) penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh yang signifikan antara penggunaan media interaktif dan tidak adanya penggunaan media interaktif terhadap minat belajar siswa. Kemudian Penelitian yang

dilakukan oleh (Pradani, 2022) dengan judul “Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar” hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media interaktif wordwall terhadap minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa, kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator, antara lain yaitu: (a) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara daring (online) dibuktikan dengan pengisian absen, (b) Keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, (c) Bertanya terhadap materi yang belum dipahami.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan media pembelajaran interaktif wordwall berpengaruh terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SD IPAS Siswa kelas V SD Inpres 3 Tondo?”. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu: untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media interaktif wordwall terhadap minat belajar IPAS Siswa kelas V SD Inpres 3 Tondo.

METODE

Penelitian ini dilakukan di kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Inpres 3 Tondo yang berada di Jl. Untad 1 Vatutela, Kel. Tondo, Kec. Palu Timur, Kota Palu Sulawesi Tengah.

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode quasi eksperimen. Menurut Sugiyono dalam (Sa, adullah, 2016) yang menjelaskan bahwa penelitian eskperimen dikatakan sebagai motede penelitian yang dapat digunakan

untuk menguji pengaruh tertentu pada yang lain dalam kondisi terkendali. Penelitian eksperimen dilaksanakan pada dua kelas dengan menggunakan kelas pembanding. Penelitian ini terdapat dua kelompok yang akan diteliti, yaitu kelompok pertama dengan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif (X1) dan kelompok tanpa perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif (X2). Kelompok yang diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif disebut kelas eksperimen sedangkan kelompok yang tidak diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif disebut kelas kontrol. Desain penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *PreTest-Posttest Control Experiment Design*.

Kelas	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₁	X ₂	O ₂

Tabel 1. Desain Penelitian Pre-Test Post-Test Experiment Group

Sugiyono berpendapat dalam (Nizar, 2018) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Berdasarkan pengertian diatas nantinya peneliti akan mengambil yang memenuhi karakteristik akan digunakan sebagai sampel. Dalam penelitian ini jumlah sampel sebanyak 60 orang.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VB di SD Inpres 3 Tondo sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 30 orang dan siswa kelas VB SD Inpres 3 Tondo sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 30 orang. Sehingga jumlah seluruh populasi

sebanyak 60 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:

No	Kelas	L	P	Jumlah Siswa
1	Eksperimen	15	15	30
2	Kontrol	19	11	30
Jumlah Populasi				60

Tabel 2. Jumlah Populasi Penelitian

Penelitian ini diadakan pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan angket minat belajar siswa yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas merupakan uji untuk melihat apakah suatu alat ukur yang digunakan valid atau tidak valid (Janna & Herianto, 2021). Sedangkan uji reliabilitas Reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata reliability yang mempunyai asal kata rely yang artinya percaya dan reliabel yang artinya dapat dipercaya. Reliabilitas berkaitan dengan akurasi instrumen dalam mengukur apa yang diukur, ketepatan hasil ukur dan seberapa akurat jika dilakukan pengukuran ulang Azwar dalam (Utari, 2019).

Analisis inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis sampel serta hasilnya kemudian diberlakukan untuk populasi (Sugiyono dalam Hantono 2021). Teknik analisis data digunakan untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan berbantuan program SPSS versi 27.

Uji normalitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 27 menggunakan uji *Lilliefors (Kolmogrov-Smirnov)*.

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari

populasi yang memiliki variansi yang sama. Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji levene atau uji barlett dengan berbantuan program SPSS versi 27. Adapun dasar pengambilan keputusan yaitu dengan signifikan $\alpha=0,05$.

Mengetahui seberapa jauh hipotesis yang telah dirumuskan didukung oleh data yang dikumpulkan, maka hipotesis tersebut harus diuji. Jika sebaran data berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji Independent Sample T-test berbantuan program SPSS versi 27 dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$. Adapun dasar pengambilan keputusan signifikan sebagai berikut:

- a. Nilai signifikansi $> \alpha$ maka H_0 diterima.
- b. Nilai signifikansi $< \alpha$ maka H_a diterima

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres 3 Tondo dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas V B sebagai kelas eksperimen (menggunakan media interaktif wordwall) dan kelas V A sebagai kelas kontrol (menggunakan media Ppt). Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif wordwall terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V.

Analisis data menunjukkan bahwa minat belajar siswa di kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan atau *Pre-Test* memiliki nilai rata-rata sebesar 77,66. Nilai *Pre-Test* pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 71,83. Penggunaan media interaktif wordwall pada kelas eksperimen dilakukan dengan tiga kali pertemuan.

Pada tanggal 10 Januari 2025 pertemuan pertama dilaksanakan dengan memberikan Pre-Test kepada siswa kelas eksperimen, peneliti membagikan angket untuk mengetahui minat awal siswa sebelum menggunakan media interaktif wordwall. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2025 secara berkelompok siswa diajarkan tentang rantai makanan dan jaring-jaring makanan. Pada proses pembelajaran peneliti memberikan contoh rantai makanan pada ekosistem sawah. Peneliti menggunakan media yang variatif sehingga membuat siswa memperhatikan ketika dijelaskan karena menggunakan media yang menarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Angket *post-test* diberikan setelah diberi perlakuan yang dimana rata-rata mencapai 85,22. Kemudian Pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol juga dilakukan dengan tiga kali pertemuan. peneliti memberikan *Pre-Test* sebagai tes awal minat belajar siswa. Selanjutnya proses pembelajaran dimulai dengan membagi siswa secara berkelompok. Media yang digunakan pada kelas kontrol yaitu PPT (Power Point), yang di dalamnya terdapat penjelasan tentang materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan, kemudian siswa diarahkan untuk membaca materi yang ada di PPT. Setelah itu, siswa diarahkan untuk mengerjakan LKPD secara berkelompok dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Kemudian pada tanggal 17 Januari 2025 peneliti kembalikan melakukan Post-Test yang nilai rata-rata mencapai 84,88.

Pengujian normalitas dan homogenitas dilakukan terlebih dahulu untuk pada kedua sampel sebelum menentukan pengaruh media pembelajaran interaktif wordwall terhadap minat belajar IPAS siswa kelas

V SD inpres 3 Tondo. Uji normalitas ini bertujuan agar dapat mengetahui bahwa data yang kita dapatkan berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan uji homogenitas menunjukkan kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang homogen atau tidak.

	Kelas	Kolmogrov-Smirnov		
		N	TS	Sig
Minat Belajar Siswa	Pre-Test Kontrol dan Eksperimen	30	,159	,051
	Post-Test Kontrol dan Eksperimen	30	,132	,193

Gambar 3. Hasil Uji Normalitas

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada *pre-test* kelas kontrol dan eksperimen sebesar $0,51 > 0,05$ dan nilai signifikansi *post-test* kelas kontrol dan eksperimen sebesar $0,193 > 0,05$. Berdasarkan hasil maka data dapat dikatakan berdistribusi normal.

Hasil Minat Belajar	statistic	Df1	Df2	Sig
<i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	1,329	1	58	,254
<i>Post-Test</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	,595	1	58	,443

Gambar 4. Hasil Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada *pre-test* kelas kontrol dan eksperimen sebesar $0,254 > 0,05$ dan nilai signifikansi *post-test* kelas kontrol dan eksperimen sebesar $0,443 > 0,05$. Berdasarkan hasil maka data dapat dikatakan berasal dari data yang homogen.

Uji hipotesis adalah uji yang digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh variabel x terhadap variabel y. Data yang diuji pada penelitian ini adalah nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan uji Independent Sample T-test berbantuan program SPSS versi 27. Adapun dasar pengambilan keputusan signifikan untuk uji-t adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil analisis Independent Sample T-test sebagai berikut:

Minat Belajar	Sig. (2-Tailed)	Level Of Significant
<i>Pre-Test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	0,04	0,05

Gambar 5. Hasil Uji Hipotesis

Nilai signifikansi pada uji-t di atas menunjukkan angkat $0,004$. Hasil tersebut lebih kecil dari $0,05$ ($0,004 < 0,05$), maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* terhadap minat belajar IPAS kelas V SD Inpres 3 Tondo.

Kajian terdahulu yang relevan dilakukan oleh (Dwi Rahayu et al., 2023) dengan judul “Pengaruh Media Wordwall Game Quiz terhadap Minat Belajar Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap penggunaan media *wordwall* terhadap minat belajar siswa pada kelas V MIN 2 Kota Madiun, hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan uji homogenitas pada hasil tes pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikan $0,207$ sedangkan pada tes

posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikan 0,377. Maka dari jelas terdapat pengaruh penggunaan media interaktif wordwall terhadap minat belajar siswa. Adapun kesamaan pada penelitian saat ini yaitu sama-sama menggunakan media interaktif wordwall dan mengukur minat siswa sedangkan perbedaannya yaitu dia menggunakan wordwall game quiz sedangkan pada penelitian ini tidak dilampirkan. Kajian terdahulu yang relevan oleh (Fdhillah & Sofian, 2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa” hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media interaktif wordwall terhadap minat belajar siswa, hal tersebut dapat dilihat pada persentase yang diperoleh dari kelas eksperimen sebesar 71% dengan kategori tinggi dan kelas kontrol sebesar 45% dengan kategori sedang. Adapun persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *wordwall* terhadap minat belajar sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini hanya mengukur minat dan penelitian relevan sebelumnya mengukur minat dan hasil belajar siswa.

pembelajaran interaktif menurut (Utomo, 2023) 1) Mampu untuk menghadirkan informasi dalam berbagai bentuk visual dan multimedia; 2) Dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit dan kompleks dengan lebih baik; 3) Memberikan ilustrasi yang jelas tentang berbagai fenomena dan proses yang sulit dijelaskan dengan kata-kata; 4) Siswa dapat belajar dengan lebih mendalam dan memperkuat pemahaman mereka tentang berbagai materi; 5) Mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan wordwall di dalam kelas memiliki kelebihan dan kekurangan (Herta et al., 2023) dan (Mujahidin et al., 2012) Kelebihan yaitu a) Media wordwall bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah; b) Tidak monoton dan menarik; c) Media wordwall bersifat kreatif; d) Meningkatkan minat siswa dalam belajar; e) Dapat menjadi alat evaluasi; f) Mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna; g) Dapat diakses peserta didik menggunakan ponsel yang mereka miliki; h) Dapat meningkatkan interaksi siswa; i) Meningkatkan daya pikir siswa. Selanjutnya Kekurangan penggunaan wordwall dalam kelas yaitu a) Media wordwall hanya dapat dilihat karena media visual; b) Media wordwall membutuhkan waktu yang relative lebih dalam membuatnya; c) Rentan terjadi kecurangan; d) Ukuran huruf yang tidak bisa diubah; e) Harus menggunakan jaringan internet yang kuat.

KESIMPULAN

Hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif wordwall memiliki pengaruh terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SD Inpres 3 Tondo. Hal ini dapat dilihat pada tabel nilai hasil di kelas eksperimen yang mengalami perubahan, yang sebelumnya pada *pre-test* memiliki rata-rata 77,66, kemudian terdapat perubahan yang signifikan pada *post-test* dengan rata-rata 85,22. Setelah itu dilakukan uji -t (Independent Sample T-test) dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.04 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan rata-rata minat belajar siswa sebelum dan

sesudah menggunakan media interaktif wordwall.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), seluruh dosen dan staf pegawai PGSD, dosen pembimbing ibu Azizah S, Si dan ibu Asriani S.Pd, M.Pd, Kepala Sekolah dan Guru SD Inpres 3 Tondo serta teman-teman yang telah mendukung penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, L. (2021). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sd Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01).
- Aulia, O. :, & Ramadhani, A. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Untuk Siswa Kelas X Jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan Smk Negeri 2 Depok Sleman. *Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Informatika*, 7(1).
- Azizah, Rahman, A., & Ma'asi, D. (2021). Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Luar Jaringan (Pjj Luring) Terhadap Minat Belajar Siswa. *Journal of Elementary Education*, 04(04), 517–527. <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/7480/2472>
- Dwi Rahayu, N., Hartini, & Widyaningrum, H. K. (2023). Pengaruh Media Wordwall Game Quiz terhadap Minat Belajar Siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 1070–1078.
- Fatimah, C., Asmara, P. M., Mauliya, I., & Puspaningtyas, N. D. (n.d.). Peningkatan Minat Belajar Siswa melalui Pendekatan Matematika Realistik pada Pembelajaran Berbasis Daring. In *Mathema Journal E-Issn* (Vol. 3, Issue 2).
- Fdhillah, A. H., & Sofian, H. M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 1.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 6.
- Hafni, M., Syahputra, E., & Khairani, N. (2021). Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Man 1 Medan. *Paradikma Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 10–15. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/paradikma/article/view/24827>
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://wordwall.net/>
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Konsep Uji Validitas Dan

- Reliabilitas Dengan Menggunakan Spss Nilda. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12
- Lutfiah, M., Efendi, D., & Novianti. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Ips Di Kelas 4. 09(02).
- Maharani, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Akademika*, 15(1), 70–75. <https://doi.org/10.53564/akademik.a.v15i1.845>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nizar, M. (2018). Pengaruh Sumber Daya Manusia, Permodalan Dan Pembahasan Terhadap Kinerja Usaha Kecil Dan Menengah Sari Apel Di Kecamatan Tukur. *Universitas Yudharta Pasuruan Indonesia*.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.
- Pratama, M. P., Hasanah, F. N., Pgsd, P., Psikologi, F., Pendidikan, I., Sidoarjo, U., Pendidikan, P., & Informasi, T. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*. <http://jurnal.stkipggritulungagung.a>
- c.id/index.php/eduproximaEDUPR OXIMA6
- Putra, A. D., Salsabila, & Hasna. (2021). Pengaruh Media Interaktif dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan. *Jurnal Upi*, 18(2), 241. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Sa, adullah, M. (2016). Penelitian Eksperimen. Iain Salatiga.
- Utari, N. (2019). Pengaruh Harga Diri Terhadap Gaya Hidup Hedonisme Pada Mahasiswa Sumatera Barat Yang Kuliah.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 1–14.